# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Pengertian Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Daoed Joesoef (dalam Badrullah, 2020:127) Budaya merupakan ide dan system nilai untuk penghayatan sekelompok manusia dalam lingkungan hidup atau kurun tertentu. Sehingga melalui konteks ini budaya dapat ditinjau melalui tiga aspek, pertama,budaya universal yakni budaya yang berkaitan dengan nilai unibersal yang berkembang sejalan dalam kehidupan masyarakat dan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Kedua, budaya nasional,yakni nilai-nilai dalam masyakarakat Indoenesia secara nasional. Ketiga*,* budaya lokal yakni nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat setempat.

Kebudayaan berasal dari kata sansekerta yaitu *buddayah*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti budaya adalah pikiran dan akal budi. Dengan demikian budaya dapat dipandang sebagai sesuatu yang berkaitan dengan akal budi dan pikiran. Sedangkan kebudayaan berarti keseluruhan pengetahuan

manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakuknya (Zulkifli dan Dardiri, 2016: 224).

### 2.1.1 Kajian Kebudayaan

Kajian tentang kebudayaan dibagi menjadi tujuh unsur yang dapat ditemukan pada semua bangsa di dunia, meliputi:

1. **Bahasa**, dengan wujud ilmu komunikasi dan kesusteraan mencakup bahasa daerah, pantun, syair, novel-novel, dan lain sebagainya.
2. **Sistem pengetahuan**, meliputi science (ilmu-ilmu eksak) dan humanities (sastra, filsafat, sejarah, dsb).
3. **Organisasi sosial**, seperti upacara-upacara (kelahiran, pernikahan, kematian).
4. **Sistem peralatan hidup dan teknologi**, meliputi pakaian, makanan, alat-alat upacara, dan kemajuan teknologi lainnya.
5. **Sistem mata pencaharian hidup**. Sistem mata pencaharian adalah cara yang dilakukan oleh sekelompok orang sebagai kegiatan sehari-hari guna usaha pemenuhan kehidupan, dan menjadi pokok penghidupan baginya seperti bertani, berlayar, dan sebagainya.
6. **Sistem religi**, baik sistem keyakinan, dan gagasan tentang Tuhan, dewa-dewa, roh, neraka, surga, maupun berupa upacara adat maupun benda-benda suci dan benda-benda religius (candi dan patung nenek moyang) dan lainnya.
7. **Kesenian**, dapat berupa seni rupa (lukisan), seni pertunjukan (tari, musik,) seni teater (wayang), seni arsitektur (rumah, bangunan, perahu, candi, dsb), berupa benda-benda indah, atau kerajinan (Zulkifli dan Dardiri, 2016: 225).

### 2.1.2 Kebudayaan berdasarkan wujudnya

J.J. Hoenigman (Kusniyati**,** dkk. 2016: 10-11)wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat.

2. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial.

3. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

## 2.2 Pengertian Etnomatematika

Rosa dan Orey (Wahyuni dan Pratiwi, 2017: 1-2) Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brasil pada tahun 1977. Definisi etnomatematika menurut D'Ambrosio adalah: *The prefix ethno is today*

*accepted as a very broad term that refers to the socialcultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths, and symbols. The derivation of mathema is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and modeling. The suffix tics is derived from techné, and has the same root as technique*. Etnomatematika diartikan sebagai sesuatu yang sangat luasyang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, adat istiadat dan dalam kehidupan sehari-hari.

D’Ambrosio (Huda, 2018: 220) Istilah etnomatematika berasal dari kata *ethnomathematics*, yang diperkenalkan oleh D’Ambrosio seorang matematikawan dari Brasil pada tahun 1977. Terbentuk dari kata *ethno,mathema, dan tics*. Awalan *ethno* mengacu pada kelompok kebudayaan yang dapat dikenali, seperti perkumpulan suku di suatu negara dan kelas-kelas profesi di masyarakat, termasuk pula bahasa dan kebiasaan mereka sehari-hari. Kemudian, *mathema* disini berarti menjelaskan, mengerti, dan mengelola hal-hal nyata secara spesifik dengan menghitung, mengukur, mengklasifkasi, mengurutkan, dan memodelkan suatu pola yang muncul pada suatu lingkungan. Akhiran *tics* mengandung arti seni dalam teknik. Secara istilah etnomatematika diartikan sebagai matematika yang dipraktikkan di antara kelompok budaya diidentifkasi seperti masyarakat nasional suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu dan kelas professional.

D'Ambrosio (Zayyadi, 2017: 36-37) menjelaskan bahwa tujuan dari etnomatematika adalah untuk mengakui bahwa ada cara-cara berbeda dalam melakukan matematika dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika akademik yang dikembangkan oleh berbagai sektor masyarakat serta dengan mempertimbangkan modus yang berbeda dimana budaya yang berbeda merundingkan praktik matematika mereka (cara mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain dan lainnya). Etnomatematika adalah berbagai hasil aktivitas matematika yang dimiliki atau berkembang di masyarakat, meliputi konsepkonsep matematika seperti pada peninggalan budaya berupa candi dan prasasti, gerabah dan peralatan tradisional, satuan lokal, motif kain batik dan bordir, permainan tradisional, serta pola pemukiman masyarakat. Etnomatematika adalah hasil aktivitas suatu suku yang didalamnya terdapat konsep-konsep matematika yang kadang tanpa disadari oleh masyarakat itu sendiri.

Barton (Sunandar, 2016: 97), etnomatematika mencakup ide-ide matematika, pemikiran dan praktik yang dikembangkan oleh semua budaya. Etnomatematika juga dapat dianggap sebagai sebuah program yang bertujuan untuk mempelajari bagaimana siswa untuk memahami, mengartikulasikan, mengolah, dan akhirnya menggunakan ide-ide matematika, konsep, dan praktek-praktek yang dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka.

Etnomatematika adalah penggunaaan nilai-nilai matematika dalam suatu kebudayaan atau adat istiadat yang ada pada suatu komunitas masyarakat. Etnomatematika sering dan banyak sekali digunakan dalam masyarakat khusus-nya di Indonesia, hampir seluruh kehidupan masyarakat di Indonesia menggunakan etnomatematika dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Etnomatematika digunakan masyarakat indonesia antara lain dalam menentukan hari-hari besar upacara adat dan masih banyak lagi penggunakaan etnomatematika dalam kehidupan masyarakat (Aditya, 2017: 253).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa etnomatematika adalah istilah yang menggambarkan antara budaya dengan matematika. Etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk mengetahui, mempelajari, mengukur, bagaimana matematika jika dikaitkan dengan budaya.

**2.2.1 Indikator Etnomatematika**

Shirley (Indriyani, 2017: 25-27) Etnomatematika memberikan makna kontekstual yang diperlukan untuk banyak konsep matematika yang abstrak. Bentuk aktivitas masyarakat yang bernuansa matematika yang bersifat operasi hitung yang diperaktikan dan berkembang dalam masyarakat seperti cara-cara menjumlah, mengurang, membilang, mengukur, menentukan lokasi, merancang bangun, jenis-jenis permainan yang dipraktikkan anak-anak bahasa yang diucapkan. Simbol-simbol tertulis, gambar dan berbeda-beda fisik merupakan gagasan matematika mempunyai nilai matematika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat pada umumnya. Berikut ini beberapa aktivitas etnomatematika yang diterapkan dalam masyarakat :

**a. Aktivitas membilang atau menghitung**

Membilang berkaitan dengan pertanyaan “berapa banyak”. Beberapa jenis alat yang sering digunakan adalah penggunaan bagian tubuh dan benda-benda disekitar yang digunakan sebagai alat ukur. Beberapa alat yang sering digunakan untuk membilang adalah : jari tangan, tangan, batu, tongkat dan tali (rotan dan akar). Misalnya, ibu jari menunjukan satu, telunjuk menunjukan satu, jari tengah menunjukan angka tiga dan seterusnya. Pengucapan dalam membilang angka untuk 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10 yang menunjukan suatu nilai tempat tentang keberadaan dari bilangan itu sendiri yang menunjukan nilai tertentu.

**b. Aktivitas mengukur**

Mengukur umumnya berkaitan dengan pertanyaan “berapa (panjang, lebar, tinggi, banyak)”. Alat yang digunakan pun berafariasi baik jenis maupun penggunaannya. Alat ukur yang sering digunakan untuk ukuran banyaknya sering digunakan satu ikat/satu batang. Ukuran lainnya yang mengandung unsur matematika ialah seperti panjang, ukuran volume atau isi.

**c. Aktivitas menentukan arah dan lokasi**

Konsep awal geometri ditentukan dengan penentuan lokasi. Penentuan lokasi digunakan untuk menentukan rute perjalanan menentukan arah tujuan atau jalan untuk pulang dengan cepat dan tepat atau menghubungkan obyek satu dengan obyek lainnya. Seperti suku bangsa aborigin yang memiliki cara tersendiri dalam menentukan arah perjalanan. Penentuan lokasi navigasi, perluasannya meempunyai peranan yang penting dalam pengembangan dalam gagasan matematika. demikian pula untuk menentukan batas-batas wilayah, ladang sawah, kebun, atau daerah yang dianggap keramat.

**d. Aktivitas membuat rancang bangun**

Sumber gagasan lain dalam matematika yang bersifat universal dan

penting adalah kegiatan membuat rancang bangun yang telah diterapkan semua jenis suku dan budaya. Jika kegiatan menentukan letak berhubungan dengan posisi dan orientasi seseorang didalam lingkungan alam maka kegiatan merancang bangun berhubungan dengan semua benda-benda paabrik dan perakakas – perkakas yang dihasilkan. Budaya untuk rumah tempat tinggal, perdagangan, perhiasan, peperangan, permainan dan tujuan kegamaan. Konsep matematika terutama membilang pada kegiatan merancang bangun dapat dilihat pada perencanaan dan pelaksanaannya. Pada perencanaan mereka membuat sketsa diatas tanah atau batu, kemudian mereka menghitung berapa banyak bahan yang diperlukan misalnya berapa atap, tiang, dinding, pintu dan lain-lain.

**e. Aktivitas dalam bermain.**

Berbagai konsep geometri juga ditemukan dalam permainan suatu

suku tertentu, misalnya jenis permainan yang terdapat dimasyarakat dayak yaitu cabang galah ditemukan konsep matematika seperti kosep garis lurus dan konsep bangun datar (bujur sangkar dan persegi panjang), konsep titik, konsep sudut, konsep pojok, konsep simetri, konsep rotasi dan sebagainya.

## 2.3 Hakikat Matematika

Russeffendi (Siagian, 2016: 59) Kata matematika berasal dari perkataan Latin mathematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematike yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Matematika telah menjadi bagian dari kebudayaan manusia sudah sangat lama. Di mulai dari jaman pra sejarah, jaman bangsa Mesir kuno, bangsa Yunani, bangsa India, bangsa Cina, bangsa Romawi, hingga bangsa Eropa di masa kini. Kreasi manusia dalam bentuk kebudayaan terwujud dalam bentuk gagasan, aktivitas maupun artefak. Nilai-nilai yang tersimpan dalam perilaku budaya manusia menunjukkan daya rasa estetis dan daya kreasi manusia. Integrasi antara matematika dan budaya dalam bentuk yang kontekstual dan realistik. Matematika sebagai bagian dari kebudayaan dapat diterapkan dan digunakan untuk menganalisis hal-hal yang sifatnya inovatif. Jadi, matematika dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan budaya yang unggul. Selain itu, usaha untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul, sadar atau tidak manusia telah menggunakan matematika. Begitu juga dalam pola hidup suatu komunitas masyarakat dalam mempertahankan kebudayaannnya, dimungkinkan komunitas masyarakat tersebut menggunakan ide-ide matematis (Zulkifli dan Dardiri, 2016: 221).

Beberapa definisi para ahli mengenai matematika (Rahmah, 2013: 2-3) antara lain :

1. Russefendi

Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalildalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

1. James dan James

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.

1. Johnson dan Rising dalam Russefendi

Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan,pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat , jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

1. Reys - dkk

Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Kline, Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Depdiknas (Siagian, 2016: 63-64) menyatakan tujuan pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

1. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Aspek yang dipelajari dalam Matematika menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006, sebagai berikut:

1. Bilangan .

2. Geometri dan pengukuran.

3. Pengolahan data.

## 2.4 Geometri

Geometri merupakan cabang ilmu matematika yang telah diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Sesuai dengan lampiran 1 Permen no.58 tahun 2004 tentang kurikulum SMP, MTs, ruang lingkup materi bahan kajian matematika terdiri dari: Bilangan, aritmatika, aljabar, geometri, trigonometri, transformasi, peluang, dan statistika. Masing-masing mempunyai ciri-ciri dan hakikatnya sendiri. Dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran matematika di sekolah terutama pembelajaran geometri, maka semua faktor yang dapat berpengaruh harus diperhatikan termasuk hakikat geometri itu sendiri.

Kartono (Mufarrohah, 2015) mengemukakan pengertian geometri dalam sudut pandang psikologi “geometri merupakan penyajian abstraksi dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Bila ditinjau dari sudut pandang matematika, geometri menyediakan pendekatan pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem

koordinat, vektor, dan transformasi”.

Geometri merupakan salah satu cabang matematika yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Geometri juga merupakan bidang yang sangat bermanfaat dalam kehidupan, sehingga geometri menjadi ilmu yang penting dipelajari secara lebih luas. Dari sudut pandang psikologi, geometri merupakan penyajian abstraksi pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematik, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi (Suhartini dan Martyanti, 2017: 106).

Berikut beberapa pandangan dan pendapat tentang geometri atau tentang

pembelajarannya di sekolah seperti yang ditulis Iswadji (2001) sebagai berikut:

1. Hakikat geometri tidak bisa dilepas dari wadahnya yaitu matematika, maka pembelajaran geometri untuk dipahami, dikuasai, mungkin dihayati.
2. Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari titik, garis, bidang, dan benda-benda ruang serta sifatnya, ukuran-ukuran dan hubunganhubungannya satu sama lain.
3. Geometri adalah ilmu pengetahuan yang tidak hanya mementingkan apa jawabannya, tetapi juga bagaimana kita dapat sampai pada jawaban tersebut.
4. Geometri mengembangkan kemampuan berfikir aksiomatik melalui penyusunan definisi dan pembuktian teorema/dalil dengan kalimat-kalimat yang tepat dan cermat sehingga mudah dipahami.
5. Geometri memberikan kemampuan penguasaan sifat -sifat ruang dalam bentuk pemahaman dan dalil-dalil serta penerapannya dalam pemecahan masalah-masalah nyata.
6. Geometri mengembangkan sikap dan kemampuan berfikir kritis dan rasional serta keterampilan memecahkan masalah.
7. Geometri jangan dipisahkan dari alam dan lingkungan serta cabang ilmu pengetahuan yang lainnya.
8. Geometri dapat menciptakan keindahan, kenyamanan dan suasana rekreatif serta kemampuan lain.

Dari beberapa definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa geometri adalah ilmu matematika yang mempelajari tentang bentuk dan besarnya benda.

## 2.5 Jajanan Pasar

Jajanan Pasar merupakan sebutan untuk jajanan/ kue-kue yang dijual di pasar. Disebut jajanan pasar karena jenis kue-kue ini hanya ditemukan di pasar tradisional. Biasanya jajanan pasar dihidangkan untuk keperluan khusus misal sesajen, acara keagamaan, berdasarkan adat istiadat (Liliyana, 2005:3)

Jajanan Pasar Menurut Rinto Habsari (2010:6) Jajanan Pasar Sering disebut Kue Basah yang biasanya dijual pagi hari. Bahan utama Jajan pasar bukan tepung terigu, melainkan tepung beras, tepung ketan, tepung hankwe, atau tepung sagu, sedangkan cairan yang digunakan biasanya menggunakan santan. Namun saat ini jajanan pasar sudah banyak mengalami inovasi baru, terlebih dari segi bahan baku yang digunakan. Jajan pasar kreasi baru ini banyak menggunakan campuran tepung terigu, dan cairan yang digunakan adalah santan, susu, bahkan air. Selain itu resep jajanan pasar berkemang dengan bahan yang zaman dahulu tidak ada seperti, sosis, keju, buah, bahkan menggunakan ragi pengembang.

(Riana, dkk. 2019: 63-64) Mendefenisikan beberapa jajanan pasar yang umunya banyak dipasaran antara lain:

1. Klepon

Klepon atau kelepon adalah makanan tradisional yang termasuk kelompok jajanan pasar. Klepon berbentuk hijau dan diisi gula merah 19 didalamnya. Klepon tebuat dari bahan tepung beras ketan, yang diolah dengan direbus. Klepon yang sudah matang akan digulungkan di parutan kelapa kemudian baru dapat disantap.

1. Lupis

Lupis merupakan salah satu jajanan pasar yang terbuat dari beras ketan. Lupis biasanya dibentuk persegi panjang pipih yang dibungkus menggunakan daun pisang, diolah menggunakan teknik olah direbus. Lupis disantap menggunakan juruh (gula merah cair kental) dan ditaburi kelapa parut.

1. Lemet

Lemet merupakan salah satu jenis kue dalam golongan jajanan pasar yang sangat mudah dibuat. Lemet terbuat dari bahan dasar singkong yang 20 diparut dan diberikan gula jawa didalamnya. Lemet dibungkus menggunakan daun pisang berbentuk segi empat pipih, atau piramida. Lemet dimasak dengan teknik olah dikukus.

1. Naga sari

Naga Sari adalah kue tradisional yang terbuat dari tepung beras, tepung tapioka, gula pasir, santan dan bahan untuk pengisinya biasanya berupa pisang. Kue ini dibungkus dengan daun pisang sehingga sangat terasa nuansa tradisionalnya. Kue yang bernama nagasari ini sekarang sering kita jumpai pada acara-acara formal maupun semi formal. Selain harganya yang murah dan mudah didapat, pengolahan secara tradisional membuat Nagasari aman untuk dikonsumsi terutama bagi balita dan anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan karena bergizi tinggi.

1. Lemper

Lemper adalah sebangsa jajanan yang terbuat dari beras kean ketan rsanya gurih dan biasanya berisi abon atau cincangan daging ayam, dan terbungkus oleh daun pisang. Penganan ini terkenal di seluruh Indonesia sebagai pengganjal perut sebelum memasuki tahap makan besar. Pengolahan akhir lemper dimasak dengan teknik dikukus.

1. Wajik

Wajik terbuat dari beras ketan yang dikukus kemudian dimasak dengan campuran santan, dan gula hingga berminyak dan terasa lembut. Gula yang digunakan pada wajik jenis ini biasanya adalah gula merah. Gula merah 21 yang digunakan akan membuat wajik menjadi berwarna coklat muda hingga coklat tua. Setelah wajik diangkat dari tempat pengolahan, wajik kemudian akan dibentuk atau diiris sesuai dengan keinginan pembuat. Bentuk yang biasa dibuat adalah bentuk belah ketupat atau jajar genjang. Bentuk belah ketupat atau jajar genjang oleh orang Jawa biasa disebut bentuk wajik, oleh karena itu kue ini bernama wajik. Kue wajik biasanya juga berbau harum karena dalam pengolahannya menggunakan daun pandan.

## 2.6 Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini digunakan untuk membantu mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pikir mengenai penelitian ini. Disamping itu untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian dan faktor-faktor penting lainnya, sebagai kajian yang dapat mengembangkan wawasan berpikir peneliti. Beberapa peneliti yang dikaji yaitu :

1. Nuk Tohul Huda Pendidikan Matematika USD, dengan judul “Etnomatematika Pada Bentuk Jajanan Pasar di Daerah Istimewa Yogyakarta” (2018), hasil dari Penelitian ini berupa unsur-unsur matematis yang ditemukan cukup banyak secara geometris ditemukan bentuk bidang datar segi empat, lingkaran, segitiga, trapezium, elips, sedangkan untuk bangun ruang ditemukan diantaranya bentuk bola, silinder, balok, kerucut. Secara ekonomis berdasarkan proses pembuatan dan penjualannya juga ditemukan bentuk model matematika persamaan linear 2 dan 3 variabel. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi pembelajaran kontekstual dan digunakan sebagai contoh penggunaan konsep matematika disekitar kita.
2. Moh. Zayyadi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Madura, dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Pada Batik Madura” (2017), hasil penelitian ini berupa konsep-konsep matematika yang terdapat pada motif Batik Madura adalah: garis lurus, garis lengkung, garis sejajar, simetri, titik, sudut, persegi panjang, segitiga,lingkaran,jajargenjang dan konsep kesebangunan. Konsep-konsep matematika yang terdapat motif batik madura tersebut dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan memahami konsep matematika melalui budaya lokal.
3. Astri Wahyuni dan Surgawi Pertiwi, Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau, dengan judul “Etnomatematika Dalam Ragam Hias Melayu” (2017) hasil penelitian ini terdapat dalam Ragam Hias Melayu Banyak hal yang dapat di pelajari dimana berhubungan dengan matematika salah satunya ialah keterkaitan Ukiran Melayu yang berhubungan dengan materi simetri Lipat yang di pelajari di tingkatan sekolah dasar. Sehingga dengan keterkaitan tersebut membuat siswa dapat mengetahui bahwa hubungan budaya dan matematika merupakan salah satu kesatuan yang saling berkaitan.
   1. **Kerangka Berpikir**

Etnomatematika adalah istilah yang menggambarkan antara budaya dengan matematika. Etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk mengetahui, mempelajari, mengukur, bagaimana matematika jika dikaitkan dengan budaya khas suku jawa yang terdapat pada jajanan pasar.

Peneliti akan menganalisa bentuk jajanan pasar khas suku jawa dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat bantu yang digunakan berupa pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Setelah data terkumpul dilakukan analisis hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dan dilanjutkan dengan memeriksa keabsahan data.

Jajanan Pasar khas suku jawa

Unsur Matematika

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga Metode :

1. Observasi

2. Wawancara

3. Dokumentasi

1. Analisis data Observasi

2. Analisis data Wawancara

3. Analisis Dokumentasi

1. perkembangan jajanan pasar

2. bentuk jajanan pasar

# BAB III

# METODE PENELITIAN

**Gambar 2.7. Kerangka berpikir**