

## ABSTRAK

**Gustin Hendra Wati. 2021. Eksplorasi Etnomatematika terhadap Permainan Tradisional Permainan Cublak-cublak Suweng dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika terkait Materi Peluang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.**

Tujuan dari penelitian ini untuk (1) mengetahui aspek historis dari Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, (2) mengetahui aspek filosofis bagi masyarakat dari Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, (3) mengetahui aktivitas fundamental matematis yang terdapat dalam Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, (4) mengetahui aspek-aspek matematis yang terkait dengan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, (5) mengetahui implementasi Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng dalam pembelajaran matematika di SMA Kelas XII IPA.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif etnografi. Subjek pada penelitian ini terdiri dari Pendiri Kampong Dolanan Nusantara, Guru Matematika SMA Budy Wacana, dan siswa kelas XII IPA SMA Budy Wacana. Peneliti melakukan wawancara, observasi serta mengumpulkan dokumentasi dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Dari segi aspek historis, Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng yang merupakan permainan tradisional tercipta pada tahun 1442. (2) Aspek filosofis mengenai Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng adalah bahwa permainan itu mengingatkan bahwa kita hidup di dunia ini mencari harta sejati (kebahagiaan sejati) tidak hanya mencari harta duniawi saja. (3) Aspek fundamental matematis yang ditemukan dalam Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng menurut Bishop adalah aktivitas a) *Counting* meliputi perhitungan jumlah pemain pada Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, b) *Measuring* meliputi mengukur waktu (lama) bermain pada Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, c) *Designing* meliputi menentukan pola perjalanan batu/kecik, aturan pada permainan, dan pelaksanaan pada peristiwa tertentu yang dikaitkan dengan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, d) *Locating* meliputi pemain yang tidur harus menebak lokasi batu/kecik dan menentukan tempat duduk pemain pada Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, e) *Playing* meliputi adanya aturan permainan dan strategi untuk menang (bertahan) pada Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, f) *Explaining* meliputi penjelasan waktu (suasana) ketika bermain, makna yang ada dalam permainan, pesan moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik, dan materi matematika yang terkait dengan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng pada pembelajaran matematika SMA Kelas XII MIPA, (4) Topik matematika yang terkait dengan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng adalah materi peluang berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 dan 4.4 pada Kurikulum 2013 SMA yang dapat dibuat menjadi soal-soal kontekstual. (5) Implementasi dalam pembelajaran matematika tingkat SMA berupa permasalahan kontekstual matematika dalam materi peluang.

**Kata Kunci** : Etnomatematika, Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng, Peluang

### ABSTRACT

**Gustin Hendra Wati. 2021. *Ethno-Mathematical Exploration of the Traditional Games of the Cublak-cublak Suweng Game and Its Implementation in Mathematics Learning related to the topic of probability. Undergraduated Thesis. Mathematics Education Study Program. Department of Mathematics and Science Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma Univeristy Yogyakarta.***

*The purpose of this research is (1) to find out the historical aspect of the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, (2) to find out the philosophical aspect for society of the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, (3) to find out the fundamental mathematical activities contained in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, (4) knowing the mathematical aspects related to the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, (5) to find out the implementation of the Cublak-cublak Suweng Traditional Game in mathematics learning in Class XII MIPA of Senior High School.*

*This research is qualitative ethnography. The informants of this study were the founder of Kampoeng Dolanan Nusantara and the mathematics teacher of Budya Wacana High School Yogyakarta. The researcher conducted interviews, observations, and documentation to collect the data.*

*The results of this study are follows (1) from the historical aspect, Cublak-cublak Suweng Traditional Game is a traditional game created in 1442, (2) The philosophical aspect of the Cublak-cublak Suweng Traditional Game is that the game reminds us that we live in this world to look for true wealth (true happiness) not only for worldly possessions, (3) The fundamental activities mathematical found in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game according to Bishop include the existence of activities such as a) Counting, including the calculation of the number of players in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, b) Measuring, including measuring the time (duration) for playing in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, c) Designing, including determining the travel pattern of the stone/kecik, rules of the game, and implementation of certain events associated with the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, d) Locating, including the sleeping players who has to guess the location of the stone/kecik and determine the seat of the player in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, e) Playing, including the existence of game rules and strategies to win (survive) in the Cublak-cublak Suweng Traditional Game, f) Explaining, including an explanation of the time (atmosphere) when playing, the meaning of the games, the moral messages that can be taught to students, and mathematical material related to the Cublak-cublak Suweng Traditional Game for mathematics learning in SMA XII IPA. (4) Mathematical topics that are related to the Cublak-cublak Suweng Traditional Game that can be made into contextual questions are material related to probability based on Basic Competencies (KD) 3.4 and 4.4 in the 2013 SMA Curriculu,. (5) Implementation in learning mathematics at the high school level is in the form of contextual mathematics problems in the material of probability.*

**Keywords:** *Ethnomatematics, Cublak-cublak Suweng Traditional Game, Probability*