

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Untuk menjawab pertanyaan deskriptif pada rumusan masalah, yaitu “*Bagaimanakah aspek-aspek matematika pada permainan keneker masyarakat Baduy?*” kesimpulan penelitian ini dibagi berdasarkan kriteria di luar permainan, dan kriteria di dalam permainan. Melalui *study ethnomathematics* dengan prinsip *mutual interrogation* aspek-aspek matematika dalam permainan *keneker* masyarakat adat Baduy ini diungkap.

Pada konfigurasi, kriteria di luar permainan (*External Configuration of The Game*), aspek-aspek matematika pada permainan *keneker* masyarakat Baduy diungkap dengan menggunakan matematika sebagai kerangka acuan. Penggunaan matematika sebagai kerangka acuan berarti proses interogasi dimulai dari elemen-elemen budaya pada proses tersebut.

Aspek-aspek matematika yang terungkap dari *External Configuration of The Game* pada permainan *keneker* masyarakat Baduy adalah:

- 1) Para pemain *keneker* atau anak-anak Baduy melakukan pengelompokan bilangan. Salah satunya mereka mengelompokan bilangan 2-2 (dua-dua) sebagai upaya mereka mempermudah dalam membilang *keneker* yang mereka kumpulkan dalam botol air mineral.
- 2) Para pemain *keneker* atau anak-anak Baduy telah mampu melakukan konsep perkalian. Salah satunya perkalian dua ketika mereka membilang *keneker* yang mereka miliki.
- 3) Para pemain *keneker* melakukan pengelompokkan usia bermain meskipun mereka melakukan pengelompokkan tersebut dengan perkiraan secara fisik.
- 4) Kemungkinan model matematika yang dapat dikembangkan pada *External Configuration of The Game* adalah salah satunya bagaimana sebenarnya sistem bilangan yang telah dikenal anak-anak Baduy.

Kemudian, pada konfigurasi, kriteria di dalam permainan (*Internal Configuration of The Game*) aspek-aspek matematika pada permainan *keneker* masyarakat Baduy, diungkap dengan menggunakan budaya sebagai kerangka acuan. Penggunaan budaya sebagai kerangka acuan berarti proses interogasi dimulai dengan meninjau perspektif matematika pada proses tersebut.

Aspek-aspek matematika yang terungkap pada *Internal Configuration of The Game* permainan *keneker* masyarakat Baduy adalah:

- 1) Model matematika, yaitu sumbu diagram dibuat untuk memudahkan menyelesaikan salah satu persoalan pada *Internal Configuration of The Game* permainan *keneker* masyarakat Baduy, yaitu strategi-strategi matematis apa yang dapat dilakukan atau dipilih oleh anak-anak Baduy dalam melakukan permainan *keneker*;
- 2) Daerah *koder* dapat dimodelkan ke dalam bentuk lingkaran yang mana lingkaran daerah *koder* tersebut bergantung pada lingkaran yang digunakan untuk memasang *keneker* pasangan. Jika lingkaran *keneker* pasangan itu adalah n cm, maka diameter daerah *koder*-nya adalah $n + (3 \times \text{diameter } \textit{keneker})$

B. Saran

Saran pada penelitian ini lebih menitikberatkan pada *output* dari penggunaan prinsip *mutual interrogation* pada penelitian *ethnomathematics*. Ada 2 (dua) saran utama yang biasa dihasilkan oleh para *ethnomathematician* setelah menggunakan prinsip tersebut, yaitu:

- 1) Apa yang dapat disumbangkan terhadap praktik budaya yang diteliti;
- 2) Terkait dengan matematika, hal baru apa yang didapat.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti bermaksud memberikan rekomendasi terkait dua hal tersebut.

Kesatu, bagi para pemain *keneker*, penelitian ini memberikan rekomendasi model-model matematika yang dapat diterapkan untuk memudahkan para pemain *keneker* Baduy.

Kedua, bagi para matematikawan, penelitian ini bermaksud memberikan rekomendasi bahwa permainan *keneker* masyarakat adat Baduy dapat dipandang sebagai sesuatu yang berhubungan dengan matematika. Keterhubungan tersebut dapat dilihat dari hubungan antara anak-anak yang bermain *keneker* dan matematikawan, bagaimana cara mereka berpikir, mengambil keputusan, dan seterusnya. Dapat pula keterhubungan itu dilihat dari konsep-konsep dasar yang terdapat pada permainan *keneker* yaitu membilang, pengukuran, hingga pada model-model matematika yang telah dikonstruksi pada penelitian ini.

Saran untuk penelitian *ethnomathematics* selanjutnya yang akan mengkaji konteks permainan *keneker* masyarakat adat Baduy adalah apa yang belum selesai dari penelitian ini, yaitu pengembangan model matematika untuk memecahkan persoalan bagaimana sistem bilangan yang telah dikenal anak-anak Baduy.

Saran tambahan yaitu bagi para pemangku kebijakan arah Pendidikan Matematika di Indonesia. Melalui skripsi ini peneliti berkeyakinan bahwa pembelajaran matematika yang didasarkan kepada budaya bangsa sendiri bukanlah hal yang mustahil. *Study Ethnomathematics* memberikan jalan dan melebarkan peluang bagi pembelajaran matematika di Indonesia agar kedepannya dapat menggunakan budaya bangsa sebagai *basic concept*-nya. Diharapkan dengan cara tersebut mampu memberikan motivasi lebih bagi para peserta didik, karena pembelajaran yang didasarkan kepada budaya bangsa sendiri diyakini akan membentuk karakter-karakter positif baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Semoga.