

PENERAPAN METODE ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN ENGLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN DATAR MATEMATIKA JENJANG SEKOLAH DASAR

Yulia Ragili Yanti*, Nur Eka Sari, Maulidina Azzahra

Universitas Negeri Semarang

*yuliaragiliyanti07@gmail.com

ABSTRAK

Nilai matematika yang termuat dalam kehidupan sehari-hari disebut etnomatematika, pembelajaran berbasis etnomatematika merupakan pembelajaran yang menggunakan budaya lokal sebagai media pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode etnomatematika pada materi bangun datar dengan pendekatan permainan tradisional engklek pada siswa jenjang sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Pada awal pertemuan peserta didik diberikan 15 soal pilihan ganda terkait materi bangun datar, begitupun diakhir pertemuan peserta didik kembali mengerjakan soal yang sama dengan alokasi yang sama yakni 10 menit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode etnomatematika dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Kata kunci: Etnomatematika; Bangun Datar; Budaya

ABSTRACT

Mathematical values contained in everyday life are called ethnomathematics, ethnomathematics-based learning is learning that uses local culture as a learning medium. This study aims to determine the effect of learning the ethnomathematics method on geometric shapes using the traditional hopscotch game approach for elementary school students. This research is a qualitative research with observation and documentation data collection methods. At the beginning of the meeting the students were given 15 multiple choice questions related to the flat shape material, as well as at the end of the meeting the students returned to working on the same questions with the same allocation of 10 minutes. The results of the study show that the application of the ethnomathematics method can facilitate students' understanding of the material and provide a pleasant experience

Key words: Ethnomathematics; Flat Shapes; Culture

PENDAHULUAN

Arus globalisasi menyeret perkembangan semua sektor kehidupan, mulai ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi dan tak luput dunia pendidikan. Pendidikan bisa diartikan sebagai bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dimana memiliki orientasi dan tujuan besar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mempersiapkan kebutuhan sumber daya manusia di masa mendatang. Satu dari banyaknya komponen pendidikan adalah pembelajaran matematika, konsep matematika merupakan ilmu yang dapat memajukan daya pikir manusia melalui disiplin ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern. Namun sangat disayangkan, hadirnya matematika dalam pendidikan sampai sekarangpun belum disambut baik oleh semua peserta didik, beberapa diantaranya mengaku kesulitan ketika dihadapkan dengan ilmu ini, bahkan banyak juga anggapan jikalau matematika adalah ilmu sulit yang pada akhirnya telah berhasil turun temurun.

Sulitnya menyelesaikan soal matematika dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan siswa terhadap suatu masalah. Rendahnya kemampuan memahami lalu mencari solusi suatu topik berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu kurangnya penguasaan materi juga menjadi perhatian khusus yang perlu dituntaskan. Terkadang siswa bukanlah sumber masalah dari rendahnya hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi seperti kompetensi

pendidik, pengadaan media pembelajaran, dampak minimnya alokasi waktu (NCTM, 2000). Pengembangan pembelajaran matematika yang dilakukan guru berdampak besar terhadap kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Pembelajaran matematika seharusnya menyeret materi yang dijadikan sebagai sumber mempelajari matematika, bukan hanya sebagai tempat pengaplikasian konsep yang membuat siswa jenuh.

Hal inilah yang menjadi tugas bersama, dengan metode demikian sampai abad kesekian pun apabila tidak dilakukan perubahan maka siswa akan terus merasa jika matematika adalah pembelajaran yang sia – sia, tidak bermakna, membosankan, dan tidak memberi pengalaman konkrit kepada peserta didik. Oleh karena itu diperlukan inovasi pembelajaran yang bisa mengaitkan dunia siswa dengan pelajaran yang diajarkan tentunya melewati proses yang menarik dan tidak meninggalkan substansi materi pokok.

Artikel yang berjudul “Denyut Semesta, Permainan, dan Menjadi Manusia” oleh Wahyudin (2015) mengatakan bahwa permainan adalah hal yang dilakukan untuk memenuhi permainan itu sendiri. Hakikatnya manusia merupakan makhluk bermain (*Homo Ludens*), dengan kata lain adalah manusia yang menandai keberadaan dengan bermain yang tujuannya menciptakan kebahagiaan untuk dirinya sendiri dan orang sekitar. Permainan tradisional adalah permainan yang benar memberi kebahagiaan dan mengajarkan banyak nilai moral, bahkan sebutan lain merupakan Pendidikan dalam kemasan permainan yang menyimpan nilai -nilai penting untuk perkembangan anak. Sangat banyak permainan yang ada di Jawa ini antara lain dan paling dikenal adalah permainan engklek.

Mengingat semakin majunya zaman dan terus tergerusnya budaya lokal terlebih guna mengembangkan pembelajaran khususnya matematika kita dapat melakukan dua persiapan, yakni persiapan umum dan khusus. Kegiatan persiapan ini pada umumnya dikehendaki agar praktik pembelajaran bisa mengubah paradigma pembelajaran lama menuju pembelajaran baru (kegiatan berpusat pada peserta didik). Dengan demikian maka pembelajaran bergantung pada pendidik, pendidikan membutuhkan SDM guru yang unggul, berkarakter dan berbudaya, sebab selain metode pembelajaran apabila kompetensi pendidik berkualitas maka dimungkinkan pembelajaran juga berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kebudayaan dan pendidikan merupakan dua unsur yang saling berkaitan dan berdampak, era sekarang yang mana budaya semakin tidak nampak, sebagai generasi muda kita harus andil memunculkan keberadaannya lagi di tengah kerasnya persaingan dunia. Dari sabang sampai Merauke ada berapa daerah di nusantara? Ada berapa adat yang berbeda? Ada berapa budaya yang bisa dihitung? Dan pertanyaannya ada berapa kepala yang telah andil menjaganya?. Banyaknya budaya lokal di Indonesia seharusnya menjadi amunisi ekspansi kebudayaan (pendidikan lokal), namun yang terlihat saat ini kebudayaan cenderung tergerus kemajuan dunia tanpa strategi pelestarian kebudayaan. Memajukan budaya artinya memajukan Pendidikan, bagaimana maksud dan caranya? Pendidikan adalah garda terdepan pelestarian budaya nusantara, sebagai pelestari sudah seharusnya Pendidikan mengambil peran lebih. Dan bukan tidak mungkin, memajukan budaya bisa dilakukan dengan berbagai cara bahkan berdasarkan profesi masing -masing, melalui pendidikan? kita bisa melestarikan budaya dengan mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya batik misalnya, hal tersebut sudah menunjukkan dan menjadi bukti nyata bahwa kita telah berpartisipasi menjaga warisan nenek moyang.

Generasi Indonesia harus bisa menjaga dan memainkan permainan tradisional (Winata, 2014:2). Namun perlu diingat kembali bahwasannya permainan tradisional tidak semata – mata permainan saja, didalamnya banyak terkandung nilai – nilai budaya serta sosial yang perlu dikenal oleh anak. Permainan tradisional berbeda dengan permainan modern, apabila game online dikatakan dapat mengasah

keterampilan otak kanan dan kiri justru permainan tradisional lebih dari itu, permainan tradisional mengajarkan arti kebersamaan, dan kekeluargaan.

Etnomatematika adalah nama lain dari pembelajaran matematika berbasis budaya, merupakan salah satu opsi yang bisa diambil untuk meningkatkan hasil belajar anak. Inovasi pembelajaran dimana menghubungkan materi matematika dengan budaya lokal dapat diterapkan guna memahami materi kepada peserta didik. Ricardo (2016) melalui pengetahuan awal dari lingkungan asalnya sendiri siswa akan lebih mudah mengkonstruksi konsep matematika. Pembelajaran matematika berbasis budaya lokal adalah kegiatan pembelajaran matematika yang bermakna dan kontekstual, sebab kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya pengalaman menyenangkan bagi siswa karena mereka dapat turut serta secara aktif sebab memahami betul budaya yang merupakan bagian dari mereka sendiri. Pembelajaran tentang materi bangun datar yang dikaitkan dengan permainan engklek misalnya, adalah kegiatan yang secara langsung melibatkan siswa untuk belajar dengan bermain budaya lokal yang mana disini tentu tidak terjadi kejenuhan sebab seluruh peserta didik melakukan improvisasi pembelajaran. Selain mendapatkan ilmu matematika dengan memainkan permainan budaya artinya sejak dini telah diajarkan kepada peserta didik untuk selalu nguri- nguri kebudayaan, menjaga dan melestarikan budaya lokal ditengah geramnya arus globalisasi. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengaplikasian metode etnomatematika memiliki kelebihan ganda dibanding dengan metode lain yang bisa mengkonstruksi siswa untuk senantiasa belajar.

Etnomatematika merangkul gagasan matematika, pemikiran serta praktik pengembangan budaya, terkadang etnomatematika juga dianggap sebagai sebuah program yang memiliki tujuan untuk mengetahui proses atau tahapan bagaimana peserta didik bisa memahami, mengolah, mengartikulasikan, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan aktivitas sehari – hari mereka. (D'Ambrosio,2001) Mengungkapkan tujuan penerapan etnomatematika dalam pembelajaran adalah untuk mengakui mengakui adanya 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 berhitung, mengelompokan, mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain dan lainnya). Hasil atau prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh motivasi siswa untuk mempelajari matematika, tidak adanya inovasi pembelajaran membuat motivasi siswa surut dan enggan belajar matematika, oleh sebab itu diterapkannya metode etnomatematika yang memunculkan kearifan budaya lokal pada pembelajaran yang bertujuan untuk menggandeng semangat dan memicu motivasi siswa agar tetap merasa senang ketika belajar matematika. Sesuai dengan pendapat Rachmawati (2012) ia menyatakan jikalau etnomatematika merupakan cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika.

Garis besar yang bisa didapatkan adalah bahwa terdapat banyak cara dalam membelajarkan matematika kepada siswa pada khususnya, akan tetapi etnomatematika merupakan metode pembelajaran yang memiliki step – step khusus dan cocok dalam pembelajaran matematika dengan cara mengaitkan hal – hal nyata pada budaya atau masyarakat tertentu agar dapat lebih dipahami siswa. Kegiatan atau aktivitas matematika yang terkandung dalam budaya tersebut dapat dikaitkan dengan bentuk dan hitungan, bentuk sendiri dapat berupa bangun – bangun datar seperti persegi, segi tiga, persegi Panjang sedangkan hitungan dikaitkan dengan penjumlahan, pengurangan, pembagian hingga perkalian. Setelah melakukan wawancara yang dilakukan di kelas 2 MI Miftahul Akhlaqiyah terkait matematika dengan konsep pendekatan budaya mereka menyatakan dengan serentak bahwa pembelajaran yang menyinggung budaya membuat mereka lebih paham terhadap materi. Oleh karena

itu peneliti membawa materi bangun datar dengan pendekatan etnomatematika alasan lain sebab belum banyak penelitian lebih lanjut terkait metode pendekatan etnomatematika pada pembelajaran matematika SD maka penulis tertarik untuk mengkaji konsep – konsep materi bangun datar yang termuat dalam permainan engklek.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. teknik analisis data yang digunakan yakni; analisis data, observasi, analisis data wawancara. Metode penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara tepat mengenai bagaimana pengaruh pembelajaran metode etnomatematika pada materi bangun datar dengan pendekatan permainan tradisional engklek pada siswa jenjang sekolah dasar. Sasaran peserta dalam penelitian ini yakni semua siswa kelas 2B di MI Miftahul Akhlaqiyah. Pada awal dan akhir pertemuan siswa diminta mengerjakan soal yang sama terkait materi bangun datar, soal terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda, skor menjawab benar siswa kemudian dirata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Engklek

Dalam Bahasa Jawa engklek berarti melompat – lompat dengan satu kaki, permainan tradisional ini dilakukan dengan membuat pola di atas tanah membentuk pola bidang datar kemudian memainkan dengan cara melompat – lompat menggunakan satu kaki dan melempar *gacuk* atau dadu pada salah satu pola yang ada. Beberapa pendapat mengatakan bahwa permainan engklek memiliki nama asli “Zondag Mandag” merupakan permainan dari Belanda yang dahulu sering dimainkan oleh anak bangsawan Belanda waktu menjajah nusantara, namun sampai sekarang tidak ada bukti otentik terkait permainan engklek dan setelah Indonesia merdeka bahkan sampai saat ini permainan engklek masih populer dimainkan dan diketahui oleh generasi Z..

Permainan engklek dimaksudkan untuk mengangkat nilainya bukan sekedar artefaknya, salah satu permainan tradisional yang mengajarkan nilai – nilai kebersamaan, sportifikasi, pantang menyerah, perkembangan fisik, *mental health*, nilai sosial dan *problem solving* ini dapat dengan jelas dilihat ketika permainan engklek dilakukan. Dari bentuk atau polanya yang terhitung ada tujuh kotak melambangkan bahwa sebagai manusia selama tujuh hari berturut turut kita harus selalu hati – hati dan berperilaku baik. Sebelum memulai masing – masing anak harus mencari *gacuk*, yang menyimpan makna bahwa setiap orang dalam kehidupan nyata harus selalu memiliki bekal atau modal yang tentu bukan hanya materi melainkan akal pikiran, dan ilmu pengetahuan yang mumpuni, kemudian pemain melakukan suit yang tujuannya menentukan urutan main. Berikut cara memainkan permainan engklek:

1. Setiap anak melemparkan pecahan genting atau yang disebut *gacuk* pada kotak terdekat.
2. Pemain melompat - lompat pada bidang bangun datar persegi yang telah dibuat, tidak boleh menginjak garis pembatas dan kotak yang ada *gacuk* nya (kotak ini harus dilewati)
3. Ketika pemain sampai diatas kotak yang terdapat *gacuk* nya ia harus mengambil *gacuk* dan kembali melompat hingga akhir
4. Permainan berulang dan pemain terus melempar *gacuk* hingga kotak paling tinggi dan kembali ke kotak paling rendah
5. Permainan dilakukan secara bergantian dan pemain dinyatakan berhenti ketika *gacuk* melewati pola atau melakukan kesalahan-kesalahan

Meskipun cara memainkannya sama namun beberapa daerah di Indonesia menyebut permainan engklek sebagai samarinda, kabula di daerah Sulawesi tenggara, kotamobagu sulut menyebutnya dengan nama supel, dan di batak disebut dengan marsitekka.

Dekatnya permainan engklek yang dimainkan secara bergantian dengan dunia anak dapat dijadikan alternatif sebagai salah satu media pembelajaran melalui pendekatan berbasis etnomatematika. Gambar pola bangun datar pada engklek yang membentuk bangun persegi, segi tiga, persegi panjang, dan lingkaran bisa menjadi alat pembelajaran siswa pada materi 'menenal bangun datar'. Terlebih dalam permainan ini setiap pemain diwajibkan memiliki satu 'gaco' atau alat pelempar dari pecahan genteng, ubin, cangkang kerang dan lain – lain yang bisa kita modifikasi pula membentuk beraneka ragam bangun datar, yakni lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium, segi tiga, belah ketupat dan jajar genjang. Konsep materi bangun datar melalui permainan ini secara tidak langsung telah mengakar dalam pengetahuan dan kehidupan siswa. Konsep matematik yang tertanam karena budaya ini dapat dimanfaatkan sebagai modal awal siswa untuk mempelajari materi matematika berkaitan dengan bangun datar. Namun sudah pasti untuk menghasilkan pengetahuan matematika yang utuh dan lebih bermakna maka pengetahuan dasar musti diasimilasikan, dikembangkan, serta dikonstruksikan.

Penerapan Permainan Engklek dalam Pembelajaran

D'Ambrosio (Mahuda, 2020) berpendapat bahwa menghitung, mengukur, menghubungkan, menebak, serta mengurutkan adalah konsep atau ciri matematika yang sangat dekat dengan budaya masyarakat yang telah berkembang sejak nenek moyang. Dari hal ini disimpulkan pula bahwa etnomatematika bukan sekedar etno melainkan memiliki makna yang luas yakni berperan sebagai antropologi budaya matematika. Etnomatematika dapat diartikan sebagai matematika yang lahir dari kebudayaan dan dipergunakan untuk memadamkan konsep matematika sebagai suatu tradisi dalam masyarakat (Rahmawati dan Muchlian, 2019).

Menurut Piaget dalam Yudiwinata dan Handoyo (2014: 2) permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Lebih sederhananya permainan engklek mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan anak. Permainan engklek yang diintegrasikan dengan metode pembelajaran etnomatematika pada pembelajaran matematika SD dapat menjadi wadah apersepsi guna memotivasi peserta didik pada awal hingga selesainya pembelajaran. Hakikatnya pemanfaatan sarana pembelajaran dapat memperjelas pesan serta informasi yang diterima peserta didik, dan sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep matematika maka dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dapat menggunakan alat peraga langsung dan tidak langsung.

Fajriah (2018) motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika diharapkan dapat berbanding lurus dengan hasil dan atau kemampuan matematik peserta didik melalui metode pembelajaran berbasis etnomatematika. Berdasarkan pengamatan dari hasil penelitian di MI Miftahul Akhlaqiyah, pembelajaran materi bangun datar berbasis etnomatematika berbantuan 'gacuk' dalam permainan engklek yang berbentuk bidang - bidang bangun datar relevan digunakan di jenjang sekolah dasar khususnya peserta didik yang dekat dan mengetahui permainan tradisional ini. Pemahaman dan kecintaan pada budaya lokal mendukung mereka dalam mengeksplorasi 'gacuk' berbentuk bidang bangun datar serta memicu motivasi peserta didik untuk mengikuti kelas.

Penelitian dilakukan di kelas 2B di MI Miftahul Akhlaqiyah dengan total peserta didik 27 anak, di awal pertemuan kami melakukan pre test dengan menyuguhkan 15 butir soal pilihan ganda berkaitan dengan materi bangun datar yang dikerjakan selama 10 menit. Setelahnya kami menjelaskan materi

bangun datar dengan pendekatan etnomatematika yang menggunakan permainan engklek serta media pembelajaran roda berputar. Sangat terlihat antusiasme peserta didik untuk mencoba permainan dan bertanya terkait bentuk – bentuk gacuk sekaligus ciri dari masing -masing bidang bangun datar tersebut. Guna mengukur efektivitas pembelajaran dengan metode etnomatematika di sesi akhir pembelajaran kamipun kembali menghadirkan soal yang sama dan diberi waktu 10 menit kepada peserta didik untuk menyelesaikan soal.

Tabel 1. Nilai *Pre Test* dan Nilai *Post Test*

No.	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1.	Naffa	6,6	7,6
2.	Afaz	7,3	7,6
3.	Nizam	6,6	7,3
4.	Ghifa	7,3	8,3
5.	Altaf	6	7,6
6.	Arinal Sannata	7,3	7,3
7.	Ataiya	7,3	7,3
8.	Azfar	6	7,6
9.	Bilqis	6	8
10.	Ola	7,3	7,3
11.	Devina Rahmawati	6	7
12.	Dyayu	6	7,3
13.	Carlita	7,3	7,3
14.	Faeyza Alawi F.N.	6	7
15.	Keysha Angelita Faiyip	8	8,3
16.	Izma	8	8,6
17.	Husna	7,3	7,3
18.	Zahra	6,6	6,6
19.	Luluk	7,3	7,3
20.	Ahza	7,3	7,3
21.	Amin	4	6
22.	Rafa	8,6	8,6
23.	Labib	6,6	7,6
24.	Yusuf	6,6	7
25.	Zhafran	7,3	7,3
26.	Luna	6	7
27.	Biya	8,6	8,6

Data hasil penelitian berdasarkan akumulasi rata – rata kelas nilai pre test yang dilakukan tidak jauh lebih tinggi daripada nilai post test, terpaut setidaknya 0,63. Nilai rata – rata soal yang diberikan di awal menunjukkan angka 6,85 yang bahkan angka ini ada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (70), sedangkan nilai post test menunjuk angka 7,48. Adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang ditunjukkan dari nilai hasil ulangan memperkuat bukti bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang interaktif mempengaruhi output siswa. Pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya akan lebih menarik perhatian dan semangat peserta didik, sebab pelaksanaan pembelajaran memungkinkan terjadinya pemaknaan konsep secara kontekstual berdasarkan pengalaman dan beground siswa sebagai anggota masyarakat yang berbudaya.

Suryawan & Sariyasa (2018) basi peserta didik pembelajaran lebih bermakna juga nyata dengan mengintegrasikan konsep dan pengetahuan siswa melalui metode etnomatematika pada bahan ajar berbasis masalah. Pendapat Tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang berdasar pada nilai pre test dan post test peserta didik dengan penerapan metode berbasis etnomatematika. Dari 27 siswa berdasarkan nilai pre test tercatat ada 13 siswa yang memperoleh nilai dibawah 70, artinya pemahaman

siswa terhadap materi bangun datar kala itu memang masih minim. Namun setelah adanya pembahasan terkait materi melalui permainan yang sudah biasa mereka mainkan nilai post test dengan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM menurun menjadi 2 orang saja. Sungguh perkembangan yang sangat baik, bahkan hasil post test juga tidak lagi didapatkan siswa yang memperoleh nilai 4 (nilai terendah siswa dalam data soal pre test). Meskipun masih dengan siswa A yang memperoleh nilai paling rendah dalam soal post test namun setidaknya setelah menyimak pembelajaran Siswa A mendapatkan nilai 6 yang artinya soal benar lebih banyak jawabnya. Meskipun yang membedakan hanya jumlah atau variable dimana pada post test ada 3 siswa dan pre test hanya 2 peserta didik, namun sangat disayangkan sebab nilai tertinggi yang berhasil mereka peroleh masih menunjukkan angka yang sama yaitu 8,6. Tetapi setelah dievaluasi ternyata ada jawaban yang sebenarnya sudah terjawab dengan betul hanya saja mereka ganti dengan opsi lainnya karena merasa bimbang. Hal – hal seperti ini dapat menjadi evaluasi bahwasannya inovasi pembelajaran perlu digeret dalam pembelajaran terlebih yang menggunakan metode berbasis budaya, sebab terkadang siswa akan tidak menghiraukan media yang kita ambil karena apa yang kita bawa sejak awal telah tertembak oleh mereka yang ikannya hal tersebut telah menjadi hal yang sering mereka jumpai pula.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Miftahul Akhlaqiyah disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek memuat konsep pembelajaran pengenalan bangun datar melalui *gacuk*. Etnomatematika pada permainan ini memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, dan mampu memahami materi dengan lebih simpel. Diharapkan seiring perkembangan globalisasi pembelajaran dengan penerapan konsep budaya dapat dikembangkan dan dikemas sesuai kebutuhan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan artikel ini. Bantuan dari pihak terkait sangat membantu, untuk itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang setulus tulusnya.

REFERENSI

- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional Engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di sekolah dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87-101.
- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. (2019). Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek beserta alatnya sebagai bahan ajar. *Kadikma*, 10(1), 85-94.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek dan Gasing khas kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1-6.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek. *PARADIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 86-90.
- Irawan, A. (2018). Penggunaan etnomatematika Engklek dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 46-51.

- Maulida, S. H. (2019). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional Engklek. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 3, hal. 561-569).
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86-100.
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan permainan Engklek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Refleksi Edu Katika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).