

ARTIKEL

**EKSPLORASI KONSEP MATEMATIKA DAN NILAI PENDIDIKAN PADA
PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT SUKU SASAK**



Artikel ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

ELSA DILA PARAMITA

200301003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS HAMZANWADI**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**EKSPLORASI KONSEP MATEMATIKA DAN NILAI PENDIDIKAN PADA
PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT SUKU SASAK**



Oleh

ELSA DILA PARAMITA

200301003

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Dr. Lalu Muhammad Fauzi, M.Pd.Si
NIDN.0831127417

Zaotul Wardi, M.Pd
NIDN.0821018901

EKSPLORASI KONSEP MATEMATIKA DAN NILAI PENDIDIKAN PADA PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT SUKU SASAK

ELSA DILA PARAMITA

Program Studi Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Hamzanwadi

Elsamita14@gmail.com

Dosen Pembimbing:

Dr. Lalu Muhammad Fauzi, M.Pd.Si

Zaotul Wardi, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep matematika dan nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional masyarakat Suku Sasak, khususnya pada permainan gansing, kelereng, benteng, dan engklek. Dengan menggunakan pendekatan etnografi dalam metodologi penelitian kualitatif, studi ini mengidentifikasi bagaimana permainan-permainan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai media untuk pembelajaran konsep-konsep matematika dan nilai-nilai pendidikan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan pemain serta masyarakat setempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional ini mengandung elemen-elemen matematika seperti penghitungan, strategi, dan pola, serta mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, ketahanan, dan keterampilan sosial. Temuan ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pendidikan matematika dan pengembangan karakter, serta menawarkan kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang untuk pemanfaatan permainan tradisional sebagai alat bantu dalam kurikulum pendidikan serta memperkuat kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dalam konteks pendidikan modern.

Kata Kunci: Konsep Matematika, Nilai Pendidikan, Permainan Tradisional

ABSTRACT

ELSA DILA PARAMITA (2024). EXPLORATION OF MATHEMATICAL CONCEPTS AND EDUCATIONAL VALUES IN TRADITIONAL GAMES OF THE SASAK TRIBE.

This study aims to explore the mathematical concepts and educational values contained in traditional games of the Sasak Tribe, especially in the games of gansing, kelereng, benteng, and engklek. By using an ethnographic approach in qualitative research methodology, this study identifies how these games not only function as a means of entertainment but also as a medium for learning mathematical concepts and educational values. Data collection was carried out through participatory observation and in-depth interviews with players and the local community. The results of the study show that these traditional games contain mathematical elements such as counting, strategy, and patterns, and teach values such as cooperation, resilience, and social skills. These findings provide new insights into how traditional games can be integrated into mathematics education and character development, as well as offering a contribution to the preservation of local culture through education. This research is expected to open up opportunities for the use of traditional games as a tool in the educational curriculum and to strengthen awareness of the importance of preserving culture in the context of modern education.

Keywords: Mathematical Concepts, Educational Values, Traditional Games

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alam dan budaya yang beragam. Budaya tersebut perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada masyarakat luas supaya budaya tersebut tidak menghilang dan punah. Menurut (Jumri, 2019) budaya merupakan suatu yang tidak bisa kita hindari, karena dengan budaya tersebut suatu komunitas menjadi satu kesatuan dengan berbagai perwujudan yang dihasilkan. Sedangkan menurut (widiastuti, 2013) budaya adalah daya dari budi berupa cipta, karsa dan rasa. Kebudayaan sendiri memiliki seperangkat nilai yang senantiasa harus diwariskan, ditafsirkan, dan dilaksanakan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya (Yunus, 2013). Sehingga dalam hal ini keanekaragaman budaya yang ada merupakan hasil cipta dari masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Keanekaragaman budaya Sasak sangatlah beragam serta unik jika dibandingkan dengan suku lainnya. Budaya Sasak adalah budaya yang berasal dari pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Masyarakat Lombok masih sangat kental dengan kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang mereka baik dari aspek bangunan, tradisi, kesenian, kerajinan, bahkan dari makanan yang masih bersifat tradisional. Kebudayaan yang ada di lingkungan masyarakat suku Sasak merupakan sebuah karya seni manusia yang terbentuk dari kebiasaan dengan mempelajari secara menyeluruh dari masyarakat, sehingga terbentuk sebuah kebiasaan yang bernilai budi pekerti yang kemudian diturunkan kepada generasi selanjutnya secara genetis. Terdapat beberapa budaya yang ada di masyarakat suku Sasak seperti: bangunan rumah adat, makanan tradisional, kain tenun, kerajinan, kesenian, tradisi dan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu, dan dimainkan di semua daerah di Indonesia (Supriyono, 2018). Dalam permainan tradisional masyarakat suku Sasak, terdapat

beberapa konsep matematika yang terlibat, meskipun mungkin tidak disadari secara langsung oleh para pemain antara lain: mengukur jarak dan kecepatan, waktu, pola dan urutan, penghitungan skor, probabilitas dan kemungkinan. Meskipun tidak selalu terlihat secara langsung, konsep-konsep matematika ini secara langsung membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan kemampuan kritis para pemain pada permainan tradisional masyarakat suku sasak. Dampak permainan modern terhadap karakter anak berbeda jauh dengan permainan anak-anak zaman dahulu yang sarat dengan nilai kejujuran, kebersamaan, kekompakan, kerjasama, keuletan dan olah fisik (Safitri et al., n.d.). Pada penelitiannya (Fauzi et al., 2020) mengatakan bahwa banyak sekali unsur matematika yang dapat ditemukan pada budaya masyarakat sasak. Konsep dan unsur-unsur matematika tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Etnomatematika berasal dari tiga kata yaitu: *ethnos* yang berarti dalam lingkungan budaya; *mathema*, yang berarti sesuatu yang berkaitan dengan matematika; dan *tics*, yang berarti teknik menghitung. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Secara istilah etnomatematika merupakan antropologi budaya pada matematika dan pendidikan matematika (Turmudi, 2007). Atau bisa disebut juga dengan suatu aktivitas yang melibatkan angka, pola geometri, hitungan dan sebagainya yang dianggap sebagai aplikasi pengetahuan bidang matematika yang melibatkan budaya lokal (Pusvita et al., 2019). Etnomatematika merupakan penghubung antara matematika dengan kebudayaan, sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa etnomatematika mengakui adanya cara-cara berbeda dalam aktivitas matematika yang digunakan oleh masyarakat (Ibrahim & Napfiah, 2023). Sehingga etnomatematika adalah bentuk matematika yang dipengaruhi atau didasarkan budaya.

METODE PENELITIAN

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Menurut (Moleong, 2019) penelitian kualitatif adalah suatu riset yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deksripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode etnografi merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan studi terhadap budaya kelompok dalam kondisi yang alamiah melalui observasi dan wawancara. Model etnografi atau etnometodologi adalah model penelitian kualitatif yang memiliki tujuan mendeskripsikan karakteristik kultural yang terdapat dalam diri individu atau sekelompok orang yang menjadi anggota sebuah kelompok masyarakat kultural (Nurislaminingsih, n.d.). Sehingga Etnografi membantu peneliti memahami dan mencatat praktik budaya, seperti permainan tradisional, dalam konteks yang kaya dan mendalam. Peneliti juga dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide matematika dan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional suku Sasak dengan melakukan pengamatan langsung dan berpartisipasi dalam permainan tersebut. Selain itu, etnografi memungkinkan para peneliti untuk menyelidiki elemen kualitatif seperti persepsi, keyakinan, dan nilai-nilai yang mendasari praktik dan pemikiran masyarakat yang terkait dengan permainan. karena pendekatan etnografi memungkinkan keterlibatan langsung dengan komunitas suku Sasak, yang memungkinkan pembentukan hubungan yang kuat dengan peserta dan pemahaman yang lebih dalam. Sehingga nantinya hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang berkaitan dengan permainan tradisional.

Penelitian ini dilakukan di Desa Sukaraja Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah. Adapun sumber data pada penelitian ini didapatkan dari peristiwa atau aktivitas, dokumen dan informan dan key informan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini anatara lain adalah sumber data primer dan sumber data skunder. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisifasif, wawancara mendalam dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan pendapat (Sugiyono, 2014:348-362) yaitu Ada tiga bentuk analisis data penelitian kualitatif etnografi untuk mencari tema-tema budaya, yaitu analisis domain, analisis taksonomi, dan analisis komponensial, analisis tema kultural. Adapun pengecekan keabsahan data dengan menggunakan beberapa teknik pengujian data antara lain perpanjang pengamatan dimana ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih lengkap dan akurat. Selanjutnya meningkatkan ketekunan peneliti berharap penelitian ini bisa terlaksana dengan cara terus-menerus sehingga wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam. Dan terakhir adalah triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Dimana ini bertujuan untuk membandingkan suatu informasi dari informan yang satu dengan yang lainnya baik dari data hasil observasi, wawancara dan data hasil dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan dilapangan pada bulan Juni sampai dengan bulan Agustus tahun 2024, berikut disajikan paparan data hasil penelitian. Paparan data ini sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk Mengeksplorsi Konsep Matematika Dan Nilai Pendidikan Pada Permainan Tradisional Masyarakat Suku Sasak. berikut merupakan hasil paparan penelitian.

1. *Gansing/gasing*

Gasing atau *begansingan* adalah permainan tradisional yang melibatkan sebuah gasing yang terbuat dari kayu yang sudah di ukir dengan sedemikian rupa. *Gasing* ini diputar dengan cepat dan pemain berusaha agar *gasing* mereka tetap berputar selama mungkin di atas tanah. *Gasing* juga sering

didekorasi dengan berbagai pola yang mencolok. Permainan ini tidak hanya menghibur akan tetapi juga dapat melatih keterampilan dalam melatih kerja motorik anak, koordinasi tangan dan mata.

2. *Kelereng/kendeker*

Kelereng atau dalam bahasa sasak “*kendeker*” adalah permainan yang melibatkan bola-bola kecil yang terbuat dari kaca, keramik, atau besi. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan melibatkan keterampilan serta strategi dalam bermain. Cara bermainnya adalah dengan menggulirkan kelereng ke dalam area tertentu atau mencoba memasukkan kelereng ke dalam lubang yang telah disiapkan. Ada berbagai variasi dan aturan pada permainan kelereng, akan tetapi memiliki makna dan tujuan yang sama yakni memenangkan permainan dengan mendapatkan kelereng sebanyak-banyaknya.

3. *Dengklak/kasor/keletek kapal*

Permainan *Dengklak* merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang kita temui dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Permainan ini biasanya dimainkan dengan mengandalkan satu kaki sebagai tumpuan. Permainan engklek atau dengklak di desa sukaraja memiliki berbagai macam jenis serta gambar. Permainan ini biasanya dimainkan di bidang datar seperti tanah lapang yang sudah di gambar. Permainan ini biasanya hanya dimainkan oleh anak perempuan saja pada zamannya. Akan tetapi semakin berkembangnya zaman, anak lelaki juga sudah bisa memainkannya. Permainan ini diawali dengan pembuatan kotak-kotak pada bidang tanah yang selanjutnya pemain akan melakukan suit atau hompimpa untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu dan nantinya secara berurutan. Permainan menggunkan satu kaki tanpa menginjak garis, pemain juga akan melompat ke setiap kotak kecuali pada kotak yang sudah di isi dengan *katuk* yang terbuat dari pecahan genteng atau batu yang pipih. Permainan selanjutnya akan dimainkan dengan melemparkan pada kotak ke-dua, ke-tiga dan seterusnya sampai semua kotak. Terakhir baru pengambilan atau pembuatan rumah dengan cara melemparkan *katuk* ke kotak dengan posisi badan membelakangi kotak. Nantinya tempat *katuk* mendarat akan dianggap sebagai rumah dan akan diberikan tanda.


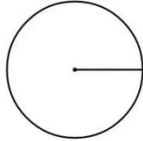
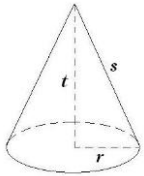
4. *Benteng*


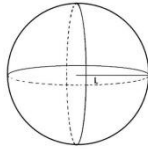
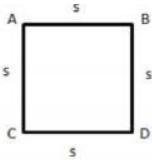


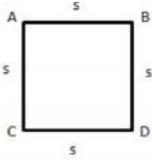

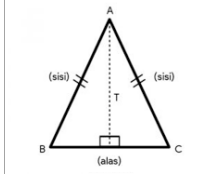
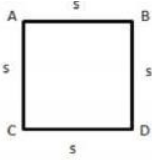
Benteng adalah permainan tradisional yang mirip dengan permainan perang atau strategi yang biasanya melibatkan dua kelompok pemaian. Setiap kelompok mencoba untuk mempertahankan “*benteng*” mereka dan menyerang *benteng* lawan dengan strategi yang telah dirancang. Permainan ini melibatkan gerakan taktis, kerjasama antar anggota kelompok/tim, dan sering dimainkan di luar ruangan seperti lapangan atau lahan yang luas. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai *benteng* lawan sambil mempertahankan *benteng* sendiri. *Benteng* juga sering melibatkan elemen latihan fisik dan pengembangan keterampilan anak.


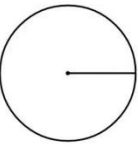

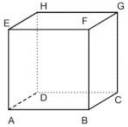
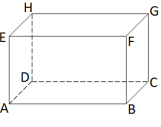
Ke empat permainan tersebut masih dimainkan sampai sekarang dan memiliki konsep matematika dan nilai pendidikan. Adapun konsep matematika dan nilai pendidikan yang terkandung dapat dilihat dari proses berlangsungnya permainan dan alat-alat yang digunakan pada saat permainan berlangsung. Hasil temuan penelitian selama bulan Juni sampai dengan bulan Agustus, melalui tabel di bawah ini.


Tabel 1. Konsep Matematika dalam Permainan Tradisional

Masyarakat Suku Sasak

	Nama Permainan	Benda	Konsep Matematika	Rumus
1	<i>Gansing</i>		Lingkaran: bagian otak <i>gansing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • $L = \pi \times r^2$ • $K = \pi \times d$ Dimana L = luas Lingkaran K = keliling lingkaran r = jari-jari d = diameter π = pi (bernilai $\frac{22}{7}$ atau 3,14)
			Kerucut : keliling <i>gansing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: $V = \frac{1}{3} \times \pi \times r^2 \times t$ • Luas permukaan: $L = (\pi \times r^2) + (\pi \times r \times s)$ • Luas alas: $L = \pi r^2$ • Luas selimut: $L = \pi r s$ • Garis pelukis: $S = \sqrt{r^2 + t^2}$ • Jari-jari: $r = \sqrt{\frac{3 \times V}{\pi \times t}}$ Dimana : s = selimut r = jari-jari t = tinggi
2	<i>Kendeker</i>		Bola : kelereng	<ul style="list-style-type: none"> • Volume bola = $\frac{4}{3} \times \pi \times r^3$ • L permukaan bola = $4 \pi r^2$ • L permukaan $\frac{1}{2}$ bola = $2 \pi r^2$ Dimana:

				$\pi = \text{pi} \left(\frac{22}{7} \text{ atau } 3,14 \right)$ $r = \text{radian (jari-jari)}$
			Persegi : media permainan kelereng 	$L = s \times s$ $K = s \times s \times s \times s$ $= 4 \times s$ Dimana: $L = \text{luas persegi}$ $K = \text{keliling persegi}$ $S = \text{Sisi}$
3	Dengklak		Persegi panjang 	$L = p \times l$ $K = 2 (p + l)$ Dimana: $L = \text{luas persegi panjang}$ $K = \text{keliling persegi panjang}$ $p = \text{panjang}$ $l = \text{lebar}$
			Persegi 	$L = s \times s$ $K = s \times s \times s \times s$ $= 4 \times s$ Dimana: $L = \text{luas persegi}$ $K = \text{keliling persegi}$ $S = \text{Sisi}$
		Katuq 	Segitiga sama kaki 	$\text{luas} = \frac{1}{2} \times a \times t$ keterangan: $L = \text{luas segitiga (cm}^2\text{)}$ $a = \text{panjang alas segitiga (cm)}$ $t = \text{tinggi segitiga (cm)}$
	Persegi 	$L = s \times s$ $K = s \times s \times s \times s$ $= 4 \times s$ Dimana: $L = \text{luas persegi}$ $K = \text{keliling persegi}$ $S = \text{Sisi}$		

			<p>Persegi panjang</p> 	<p>$L = p \times l$ $K = 2(p + l)$ Dimana: $L =$ luas persegi panjang $K =$ keliling persegi panjang $p =$ panjang $l =$ lebar</p>
			<p>Lingkaran</p> 	<ul style="list-style-type: none"> $L = \pi \times r^2$ $K = \pi \times d$ <p>Dimana $L =$ luas Lingkaran $K =$ keliling lingkaran $r =$ jari-jari $d =$ diameter $\pi =$ pi (bernilai $\frac{22}{7}$ atau 3,14)</p>
4	<i>Benteng</i>		<p>Kubus: benteng</p> 	<ul style="list-style-type: none"> $V = s^3$ atau $V = p \times l \times t$ $Lp = 6 \times s^2$ $K = 6 \times s$ <p>Dimana: $V =$ volume kubus $Lp =$ luas permukaan $K =$ keliling $s =$ panjang sisi kubus $p =$ panjang $l =$ lebar $t =$ tinggi</p>
			<p>Balok: benteng</p> 	<ul style="list-style-type: none"> $K = 4 \times (p + l + t)$ $L = 2 \times ((p \times l) + (p \times t) + (l \times t))$ $V = p \times l \times t$ <p>Dimana: $K =$ keliling balok $L =$ luas permukaan $V =$ volume $p =$ panjang $l =$ lebar $t =$ tinggi</p>

			Garis:pembatas 	Garis lurus
--	--	--	--	-------------

Tabel 2. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional masyarakat suku sasak

No	Nama Permainan	Nilai pendidikan	Penjelasan/filosofi
1	<i>Gansing</i>	Persaingan/kompetisi	Dimana pada permainan <i>gansing</i> anak-anak atau pemain akan berkompetisi untuk memenangkan permainan dengan cara bersaing untuk memutarakan <i>gansing</i> dengan lama. <i>Gansing</i> yang berputar lebih lama akan dinyatakan sebagai pemenang pada permainan ini.
2	<i>Dengklak</i>	Fokus	Nilai fokus pada permainan dengklak dilihat pada saat permainan berlangsung. Pemain harus fokus untuk tidak menginjak garis supaya bisa memenangkan permainan dan menjaga keseimbangan tubuh. Filosofi yang terkandung dalam permainan ini merupakan sebuah symbol dalam mencapai kemenangan atau kekuasaan untuk mendapatkan rumah.

3	<i>Benteng</i>	Kerjasama tim	Nilai pendidikan pada tahap ini adalah kerjasama tim, dimana semua anak-anak harus berpartisipasi dalam merebut dan memasuki daerah lawan guna merebut benteng tim yang lainnya.
4.	<i>Kendeker/kelereng</i>	Fokus	Fokus disini diartikan pada saat permainan berlangsung. Karena kelereng yang tersentuh dan keluar dari garis/kotak maka akan menjadi miliknya. Jadi diperlukan kefokusan pada saat permainan berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional di masyarakat suku sasak memiliki banyak sekali konsep matematika serta nilai pendidikan yang ada di dalamnya. Unsur matematika yang terkandung pada permainan tradisional kerap disebut dengan pembelajaran etnomatematika. Unsur etnomatematika pada permainan tradisional sangat banyak sekali terutama pada beberapa permainan seperti gasing, dengklak, kelereng, dan main benteng. Unsur matematika tersebut antara lain seperti langkah-langkah permainan dan bentuk alat yang digunakan. Adapun konsep pada permainan tersebut seperti geometri, bangun ruang, probabilitas dan masih banyak lagi. Selain ini permainan tradisional ini juga sarat akan nilai pendidikan yang ada seperti sikap jujur, kerja keras, kerja tim, sportif, cinta damai, rasa percaya diri dan fokus.

Setelah dilakukan wawancara masih banyak anak yang belum mengetahui konsep matematika dan nilai pendidikan yang ada pada permainan tradisional. Selain itu sudah banyak anak yang kecanduan game online sehingga berimbas pada

kurangnya daya kerja motorik anak karena terlalu sering bermain gadget. Serta pentingnya pelestarian budaya pada suatu daerah termasuk melestarikan permainan tradisional masyarakat suku Sasak.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran bahwa masih banyak lagi permainan tradisional masyarakat suku Sasak yang tidak banyak orang ketahui. Setiap permainan memiliki banyak sekali nilai pendidikan dan konsep matematika yang terkandung baik dalam proses bermain maupun alat-alat yang digunakan. hal tersebut perlu dilestarikan dan dikembangkann untuk membantu melatih kerja motorik anak pada usia dini. Oleh karena itu sebaiknya permainan tradisional diperkenalkan dan dilestarikan kepada generasi bangsa supaya permainan tradisional masyarakat suku Sasak tidak punah. Permainan tradisional merupakan permainan terdahulu yang ditemukan dan dimainkan oleh kakek-nenek kita. Untuk itu mari kita jaga dan lestarikan menjadi suatu nilai budaya yang tinggi dalam membangun nilai pendidikan budaya bagi anak dan cucu kita, masa kini dan masa masa depan. Artinya menjaga dan melestarikan permainan tradisional masyarakat suku Sasak merupakan tanggung jawab kita bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Sobri, M., Radiusman, R., & Widodo, A. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi Budaya Sasak sebagai Sumber Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.1-13>
- Ibrahim, S. S., & Napfiah, S. (2023). *STUDI ETNOMATEMATIKA : BANGUN DATAR PADA MOTIF SENI*. 4(1), 102–111.
- Jumri, R. (2019). *Eksplorasi Etnomatematika Di Bumi Sekundang Setungguan (Manna-Bengkulu Selatan)*. 04(02), 86–92.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Nurislaminingsih, R. (n.d.). *Konsep Dasar Riset Kualitatif*.
- Pusvita, Y., Herawati, & Widada, W. (2019). Etnomatematika Kota Bengkulu : Eksplorasi Makanan Khas Kota Bengkulu “ Bay Tat ” untuk Memahami Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04(02), 185–193. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405>.
- Safitri, T., Hamdian Affandi, L., & Zain, M. I. (n.d.). NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL SUKU SASAK DI DESA BABUSSALAM GERUNG LOMBOK BARAT ARTICLE INFO ABSTRACT. *Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 2022. <http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. 348–362.
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Turmudi. (2007). Kajian Etnomatematika: Belajar Matematika Dengan Melibatkan Unsur Budaya. *Seminar Nasional Etnomatnesia*, 38–53. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2292>
- widiastuti. (2013). *ardianarief, +Journal+manager,+4.+JURNAL+TC+UTUH+JUNI+2020-10-16*.
- Yunus, R. (2013). Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 65–77.

