

<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1943>

Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek

Wildanus Sholihah , Hasan Basri , Abdul Ghafur , Salman 

How to cite : Sholihah, W., Basri, H., Ghafur, A., & Salman, S. (2024). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1096 - 1104. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1943>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1943>



Opened Access Article



Published Online on 26 September 2024



Submit your paper to this journal



Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek

Wildanus Sholihah¹ , Hasan Basri^{2*} , Abdul Ghafur³ , Salman⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura

Article Info

Article history:

Received Jul 27, 2024

Accepted Aug 12, 2024

Published Online Sep 26, 2024

Keywords:

Etnomatematika
Permainan Tradisional
Engklek

ABSTRAK

Integrasi antara pembelajaran dengan budaya merupakan salah satu riset matematika yang mengalami perkembangan saat ini. salah satunya melalui permainan tradisional engklek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi unsur etnomatematika yang terdapat dalam permainan engklek. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas 6 SD. Metode pengumpulan data penelitian yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi etnomatematika pada permainan tradisional engklek. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui lebih dalam unsur-unsur matematika dalam permainan tradisional engklek. Hasil penelitian ini diperoleh deskripsi permainan engklek yang mengandung unsur matematika yaitu bangun datar, jaring-jaring, membilang, kekongruenan, refleksi, peluang, dan logika matematika. Melalui kegiatan permainan engklek dalam pembelajaran matematika nampak bahwa permainan tradisional engklek dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran yang disampaikan lebih kontekstual dan menarik. Penelitian ini terbatas hanya pada penelusuran etnomatematika pada permainan tradisional engklek, belum meneliti bagaimana penerapan dan efektifitasnya dalam pembelajaran. Sehingga peneliti merekomendasikan agar ada penelitian lebih lanjut mengenai penerapannya di kelas dalam pembelajaran matematika.



This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Hasan Basri,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Madura,

Jl. Raya Panglegur No.Km 3,5, Barat, Panglegur, Kec. Tlanakan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur 69371

Email: hasan_basri@unira.ac.id

Pendahuluan

Keberagaman sangat perlu dilestarikan agar kebudayaan di Indonesia tetap terjaga. Salah satu kebudayaan yang perlu dilestarikan adalah permainan tradisional. Permainan Tradisional mempunyai banyak manfaat terutama dalam meningkatkan aspek perkembangan (Wulansari & Dwiyanti, 2021). Permainan tradisional dapat dinikmati oleh setiap kalangan, namun seiring

berjalannya waktu permainan tradisional tidak lagi menarik minat masyarakat. Adanya game online yang lebih praktis membuat anak-anak menyukai game online daripada permainan tradisional yang dianggap kuno. Dalam hal ini, peran permainan-permainan tradisional sangatlah penting kemudian menjadi dilema tersendiri ketika berhadapan dengan kenyataan bahwa arus globalisasi mulai memaksa permainan-permainan tradisional untuk semakin tersingkirkan dengan adanya game online (Dosinaeng, 2017).

Sebelum adanya game online anak-anak masih banyak yang memainkan permainan tradisional salah satunya yaitu permainan tradisional engklek. Permainan engklek konon tidak berasal dari Indonesia, namun belum banyak informasi pasti mengenai masa lalu permainan ini. Permainan engklek di Inggris Raya dan engklek di Indonesia sama tetapi peraturannya yang berbeda (Taksiyah & Widyastuti, 2021). Permainan engklek berasal dari Inggris yang dikenal dengan nama gaco. Permainan engklek adalah permainan tradisional Indonesia yang telah ada sejak zaman penjajahan Belanda, banyak ungkapan mengenai permainan engklek ini, setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda (Yulita, 2017). Permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya (Munawaroh, 2017). Permainan engklek adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar batu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain ini merupakan pembelajaran matematika (Anggraini & Pujiastutik, 2020). Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan yang biasa dimainkan anak-anak dengan melompati satu kotak ke kotak lain yang mana kotak atau bisa disebut dengan segi empat termasuk dalam pembelajaran matematika. Dilihat dari aspek kemanfaatan terdapat banyak sekali manfaat yang bisa didapat dari permainan tradisional seperti terdapat Pendidikan karakter dan beberapa konsep matematika (Febriyanti et al., 2018).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan oleh sebagian siswa karena pelajaran matematika dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus-rumus dan angka-angka yang membuat siswa kebingungan (Febriyanti et al., 2019). Kebanyakan siswa yang tidak senang dan tidak suka dengan pelajaran matematika bahkan ada sebagian siswa yang menghidarinya ketika ada pelajaran matematika di sekolah, sehingga menjadi momok bagi siswa. Hal tersebut sebenarnya bertolak belakang dengan keadaan sebenarnya (Arindiono & Ramadhani, 2013). Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi matematika diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Dan Matematika sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari misalnya mengukur benda dan melakukan jual beli.

Hubungan antara matematika dan budaya disebut dengan etnomatematika. Etnomatematika pertama kali diluncurkan oleh D' Ambrasio pada abad ke-19an sebagai bentuk metodologi dalam pelebagaan pengetahuan matematika dalam berbagai macam system budaya, sehingga etnomatematika ini dapat diartikan sebagai program penelitian sejarah dan filsafat matematika yang diwujudkan dalam pembelajaran (Badrullah, 2020). Etnomatematika merupakan antropologi budaya pada matematika (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Etnomatematika dipandang sebagai strategi pembelajaran dengan mengaitkan unsur budaya dalam pelajaran matematika (Fauzi & Lu'luilmaknum, 2019). Etnomatematika memiliki pengertian yang luas bukan sekedar etno melainkan juga sebagai antropologi budaya dari matematika (Imasuna &

Septianawati, 2024). Etnomatematika memberikan makna kontekstual yang diperlukan untuk banyak konsep matematika yang abstrak. Bentuk aktivitas Masyarakat yang bernuansa matematika yang bersifat operasi hitung yang dipraktikkan dan berkembang dalam masyarakat seperti cara-cara menjumlah, mengurangi, membilang, mengukur, menentukan lokasi, merancang bangun, jenis-jenis permainan yang di praktikkan anak-anak, bahasa yang diucapkan (Irmayanti & Danial, 2023).

Penelitian sebelumnya sudah dilakukan oleh Aprilia et al. (2019) yang menemukan bahwa hasil penelitian Etnomatematika pada petak engklek muncul pada bentuk, ukuran, serta jumlah petak yang mengandung unsur bangun datar, refleksi, kekongruenan, jaring-jaring, dan membilang. Pada pemain engklek etnomatematika muncul pada jumlah pemain engklek serta pola urutan pemain engklek yang memiliki unsur membilang dan peluang. Bentuk gaco dalam permainan engklek mengandung unsur bangun datar. Sedangkan pada aturan bermain engklek ketika pemain engklek melanggar aturan permainan memiliki unsur logika matematika. Penelitian sebelumnya juga sudah dilakukan oleh Maulida (2020) menunjukkan bahwa permainan engklek yang mengandung unsur matematik yaitu geometri, perbandingan, dan peluang. Simanjuntak & Tambunan (2021) menemukan bahwa beberapa aspek dari permainan engklek yaitu berdasarkan area permainan etnomatematika yang terkandung di dalamnya yaitu bangun datar, garis bilangan, kekongruenan dan kesebangunan, jaring-jaring, dan refleksi. Pada bentuk Gaco, Etnomatematika yang terkandung didalamnya yaitu unsur matematika bangun datar. Sedangkan berdasarkan penentuan urutan pemain terkandung etnomatematika yang merupakan peluang, dan berdasarkan aturan permainan engklek etnomatematika yang terkandung didalamnya yaitu konsep logika terkait implikasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, perlu adanya pengkajian dan penelitian lebih lanjut terkait Etnomatematika pada permainan tradisional engklek. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek”.

Metode

Lokasi Riset

Lokasi riset direncanakan dilaksanakan di Kabupaten Pamekasan dan Kabupaten Sampang. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa di daerah tersebut masih ditemukan anak yang bermain permainan tradisional engklek. Berikut ini daftar lokasi dalam pelaksanaan riset ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Desa sasaran pelaksanaan riset

No	Desa/Kelurahan	Sasaran	Jumlah Subjek
1	Banyuanyar	Siswa SD	5
2	Jung Cang-Cang	Siswa SD	4
Total Subjek			9

Desain Riset

Riset yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian ilmiah yang menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan mengaitkan berbagai metode seperti wawancara, observasi, studi kasus yang menggambarkan permasalahan yang ada dalam melaksanakan penelitian kualitatif (Shidiq & Choiri, 2019). Pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang mendeskripsikan data hasil

penelitian melalui katakata dan bahasa yang kemudian dituangkan ke dalam laporan ilmiah dengan memanfaatkan metode-metode ilmiah.

Objek atau Variabel Riset

Objek yang diteliti pada riset ini adalah Siswa di Sekolah Dasar kelas 6 di daerah Kelurahan Banyuanyar dan Kelurahan Jung Cang-Cang. Siswa Sekolah Dasar di daerah tersebut yang memainkan permainan tradisional engklek sebanyak lima siswa di kelurahan Banyuanyar dan empat siswa di kelurahan Jung Cang-Cang. Sedangkan variabel yang diteliti adalah permainan tradisional engklek.

Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data pada penelitian ini adalah jawaban siswa kelas 6 SD terhadap pengaplikasian permainan engklek pada pembelajaran matematika yang ada pada permainan tradisional engklek. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian wawancara dan dokumentasi.

Teknis Analisis Data

Analisis data pada riset ini mengacu pada kerangka analisis Miles et al. (2014) meliputi reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Reduksi data atau memilih hal-hal inti saja sesuai dengan tema beserta polanya yang kemudian akan memberikan deskripsi yang lebih jelas. Menyajikan data dalam bentuk tabel atau bentuk yang lain dalam rangka memudahkan pembaca dalam memahami data, dan bagian yang terakhir adalah penarikan sebuah kesimpulan.

Hasil Penelitian

Permainan tradisional engklek yang dilakukan di Kelurahan Banyuanyar Sampang dan Desa Jung Cang-Cang Pamekasan ini akan dikupas dengan pendekatan etnomatematika (matematika dalam budaya). Permainan engklek ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di Indonesia khususnya daerah perdesaan. Permainan engklek dapat kita jumpai diberbagai wilayah di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa permainan tradisional engklek memiliki unsur-unsur matematika. Unsur-unsur matematika yang ditemukan yaitu bangun datar, jaring-jaring, membilang, kekongruenan, refleksi, peluang, dan logika matematika. Pada penelitian ini difokuskan pada beberapa objek, diantaranya yaitu aturan permainan engklek, pemain engklek, petak engklek, serta gaco. Berikut akan dibahas mengenai objek-objek yang menjadi fokus penelitian.

Aturan permainan engklek



Gambar 1. Aturan permainan engklek

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pada aturan permainan engklek disini memiliki unsur logika matematika. Dalam aturan permainan engklek implikasi dapat dilihat dari lanjut atau matinya seorang pemain. Jika salah satu pemain menginjak garis petak saat bermain engklek maka pemain tersebut mati dalam permainan sehingga digantikan oleh pemain selanjutnya.

Pemain engklek

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pada pemain engklek disini memiliki unsur Matematika peluang. Terdapat 9 pemain dengan urutan pemain pertama sampai kesembilan. Terdapat unsur peluang dalam menentukan urutan pemain. Pemain dengan inisial A, B, C, D, E, F, G, H, I sedang bermain permainan tradisional engklek, kemudian para pemain melakukan *hom pim pa* terlebih dahulu untuk menentukan urutan bermain. Dengan adanya unsur peluang dalam menentukan urutan pemain engklek maka dapat menggunakan rumus permutasi, banyaknya urutan bermain ini dapat diketahui, yaitu :

$$P_9^9 = \frac{9!}{(9-9)!} = \frac{9!}{0!} = 9! = 362.880$$

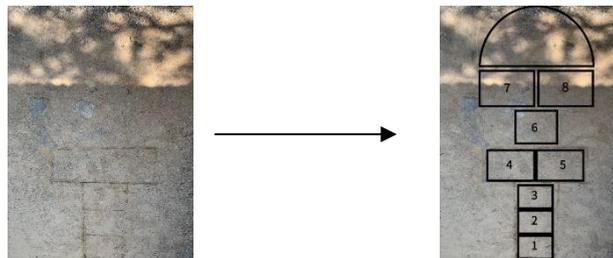
Jadi, terdapat 362.880 urutan bermain dari kesembilan pemain tersebut.



Gambar 2. Pemain engklek melakukan *hom pim pa*

Petak engklek

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pada pemain engklek disini memiliki unsur Matematika bangun datar, membilang, jaring-jaring, kekongruenan, serta refleksi. Petak engklek disini memiliki unsur bangun datar dan membilang dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Ilustrasi unsur bangun datar dan membilang pada petak engklek

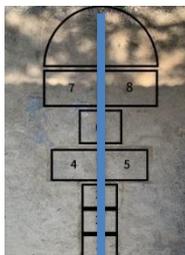
Pada petak engklek memiliki unsur jaring-jaring, jika setiap sisi memiliki ukuran yang sama maka bentuknya mirip dengan aring-jaring kubus. Gambarnya bisa dilihat pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Ilustrasi jaring-jaring kubus pada petak engklek

Petak engklek memiliki unsur kekongruenan. Kekongruenan ini dapat dilihat dari bentuk dan ukuran setiap petaknya sama.

Petak engklek juga memiliki unsur refleksi. Hal ini dapat ditunjukkan pada bentuk petaknya yang jika kita tarik garis atau sumbu simetri maka akan memotong petak engklek menjadi dua bagian. Dengan demikian akan terlihat bahwa bagian kanan simetri dengan bagian kiri. Ilustrasinya dapat dilihat pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Ilustrasi refleksi pada petak engklek

Gaco pada engklek

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa gaco pada permainan engklek disini memiliki unsur bangun datar. Hal ini dapat dilihat pada bentuk gaco yang digunakan pemain dimana menyerupai segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium dan lain sebagainya.



Gambar 6. Ilustrasi bangun datar pada gaco

Dalam Penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti telah ditemukan etnomatematika pada permainan tradisional engklek. Namun dari penelitian yang dilakukan masih ada anak yang belum mengetahui unsur etnomatematika tersebut. Oleh karena itu, seorang pendidik harus bisa mengemas pembelajaran matematika salah satunya dengan permainan tradisional engklek sehingga siswa tertarik dalam mempelajari matematika dan memiliki manfaat dalam bidang matematika.

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di Kelurahan Banyuanyar Sampang dan Desa Jung Cang-Cang Pamekasan, ditemukan bahwa permainan tradisional engklek mengandung unsur Matematika yaitu bangun datar, jaring-jaring, membilang, kekongruenan, refleksi, peluang, dan logika Matematika. Temuan ini sesuai dengan penelitian [Simanjuntak & Tambunan \(2021\)](#) yang menemukan pada area permainan etnomatematika yang terkandung di dalamnya yaitu bangun datar, garis bilangan, kekongruenan dan kesebangunan, jaring-jaring, dan refleksi. Pada bentuk Gaco, Etnomatematika yang terkandung didalamnya yaitu unsur matematika bangun datar. Sedangkan berdasarkan penentuan urutan pemain terkandung etnomatematika yang merupakan peluang, dan berdasarkan aturan permainan engklek etnomatematika yang terkandung didalamnya yaitu konsep logika terkait implikasi.

Selaras dengan penelitian [Irmayanti & Danial \(2023\)](#) yang menemukan konsep matematika yang ada permainan *ma'belle*/engklek adalah bangun datar pada arena bermain /petak engklek, peluang pada saat melakukan suit/pus, pengenalan angka-angka Ketika harus melalui petak pertama sampai petak terakhir dan jarak pada saat mengambil rumah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional khususnya permainan engklek memiliki manfaat dalam pembelajaran Matematika atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis etnomatematika. Unsur etnomatematika yang terdapat pada permainan engklek muncul pada bentuk, ukuran, serta jumlah petak yang mengandung unsur bangun datar, membilang, jaring-jaring, kekongruenan, refleksi, peluang, serta logika matematika. Pada aturan permainan engklek memiliki unsur logika Matematika. Pada pemain engklek etnomatematika ini muncul pada jumlah pemain serta pola urutan pemain engklek yang memiliki unsur membilang dan peluang. Bentuk petak engklek dalam permainan engklek mengandung unsur bangun datar, membilang, jaring-jaring, kekongruenan, serta refleksi. Sedangkan pada bentuk gaco dalam permainan engklek disini mengandung unsur bangun datar. Penelitian ini terbatas hanya pada penelusuran etnomatematika pada permainan tradisional engklek, belum meneliti bagaimana penerapan dan efektifitasnya dalam pembelajaran. Sehingga peneliti merekomendasikan agar ada penelitian lebih lanjut mengenai penerapannya di kelas dalam pembelajaran matematika.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Kontribusi Penulis

H.B. memahami gagasan penelitian yang disajikan dan mengumpulkan data. Kedua penulis lainnya (W.S., A.G., dan S.) berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian dan analisis data, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: W.S.: 20%, H.B.: 40%, A.G.: 20%, dan S.: 20%.

Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang mendukung hasil penelitian ini tersedia sebagai “file tambahan” di situs Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika.

Referensi

Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Ilmiah: JuMlahku STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87-101.
<https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i1.952>

- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. (2019). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar. *Kadikma*, 10(1), 85-94. <https://doi.org/10.19184/kdma.v10i1.11735>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28-32.
- Badrullah. (2020). Pendekatan Etnomatematika Dalam Peningkatan Kompetensi Dasar Pola Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Sipatokkong*, 1(1), 123-135.
- Dosinaeng, W. B. N. (2017). Analisis pemikiran matematis dalam permainan tradisional masyarakat lamaholot. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 491-498.
- Fauzi, A. & Lu'luilmaknum, U. (2019). Etnomatematika Pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal: Aksioma*, 8(3), 408-419. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). Etnomatematika Permainan Kelereng. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(1), 32-40. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a3>
- 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. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267-277. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Imasuana & Septianawati, D. (2024). Analisis Etnomatematika pada Permainan Tapak Kuda di Pulau Maya Kalimantan Barat. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 82-90.
- Irmayanti & Danial. (2023). *Etnomatematika Permainan*. Bogor: Guepedia.
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(1), 35-44. <https://doi.org/10.22202/jl.2020.v7i1.3374>
- Miles, M. B., Huberman, M., dan Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96. [10.31004/obsesi.v1i2.19](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19)
- Pratiwi, J. W. & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal: Pendidikan Matematika Reflesia*, 5(2), 1-12. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11405>
- Shidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV Nata Karya.
- Simanjuntak, J. & Tambunan, H. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika (Etnomathematics: Exploration Of Engklek Games As A Mathematics Learning Media). *Jurnal Ilmiah: Fakultas KIP Universitas Quality*, 5(2), 1-11. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v5i2.664>
- Taksiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>
- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). Building Mathematical Concept Through Traditional Games to Develop Counting Skills for Early Childhood. *International Journal of Elementary Education*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39654>
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan pengembangan dan pembinaan Bahasa.

Biografi Penulis

	<p>Wildanus Sholihah adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura. Email: wildasholihih@gmail.com</p>
	<p>Hasan Basri adalah Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura. Beliau merupakan lulusan Program Doktorat Bidang Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Malang. Riset yang difokuskan saat ini terkait dengan berpikir kritis. Email: hasan_basri@unira.ac.id</p>
	<p>Abdul Ghafur adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura. Email: Aghafur317@gmail.com</p>
	<p>Salman adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura. Email: salmansaja303@gmail.com</p>