

# PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Hajjah Rafiah<sup>1</sup>, Rahidatul Laila Agustina<sup>2</sup>, Johan Arifin<sup>3</sup>, Isna Kasmilawati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Banjarmasin, Indonesia

[hajjahrafiah@stkipbjm.ac.id](mailto:hajjahrafiah@stkipbjm.ac.id)<sup>1</sup>, [rahidatul.agustina@stkipbjm.ac.id](mailto:rahidatul.agustina@stkipbjm.ac.id)<sup>2</sup>, [johankaltara@stkipbjm.ac.id](mailto:johankaltara@stkipbjm.ac.id)<sup>3</sup>, [isna\\_hafiz@stkipbjm.ac.id](mailto:isna_hafiz@stkipbjm.ac.id)<sup>4</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 13-01-2023  
Disetujui: 20-02-2023

### Kata Kunci:

Pembelajaran SD;  
Etnomatematika;  
Permainan Tradisional

## ABSTRAK

**Abstrak:** Pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan juga sebagai media untuk memupuk dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya bangsa sejak dini, khususnya permainan tradisional yang sudah mulai terkikis dengan maraknya permainan kekinian. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan tradisional dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan *mix method* dan dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 7 orang. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan menyebarkan angket terhadap subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika SD berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu, pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Permainan tradisional yang dimainkan pada kegiatan inti adalah damprak dengan muatan materi operasi hitung bilangan cacah. Adapun metode yang digunakan adalah kombinasi metode bermain dan metode drill atau latihan. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional memperoleh rata-rata 83,57% yang artinya mendapatkan respon positif.

**Abstract:** *Ethnomathematics based learning in elementary schools can be a fun alternative to learning mathematics as well as a medium for fostering and growing students' love of national culture from an early age, particularly traditional games that have begun to erode with the rise of modern games. Thus, the purpose of this study was to describe the implementation of ethnomathematics through traditional games and to discover student responses to ethnomathematics-based learning through traditional games. This mixed method study was conducted in an elementary school in Banjarmasin City, South Kalimantan. Seven students from class III participated in the study. The data was collected by observing and distributing questionnaires to research subjects. The results showed that the implementation of learning was carried out in three stages: introduction, core activities, and closing activities. The impact of the material content on whole number arithmetic operations was reflected in the traditional games played in core activities. The method employed was a hybrid of the playing and drill or training methods. Students' responses to ethnomathematics-based mathematics learning through traditional games obtained an average of 83,57%, indicating a positive response.*

## A. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam setiap aspek kehidupan sehingga perlu untuk dikuasai sejak dini (Rafiah, 2020; Rafiah, Saufi, Aulia, & Riadi, 2018). Melalui matematika, seseorang dilatih untuk dapat berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif (Sa'dijah, Rafiah, Gipayana, Qohar, & Anwar, 2017). Kemampuan-kemampuan tersebut

diperlukan oleh setiap individu untuk bertahan hidup di zaman yang semakin berkembang saat ini. Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan (Zarkasi & Lutfianto, 2017) baik dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Bahkan matematika juga di pelajari di taman kanak-kanak secara informal sebagai syarat cukup siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan sampai saat ini karena sifat matematika yang hirarkis dan abstrak. Hirarkis artinya suatu pengetahuan atau keterampilan dapat diajarkan apabila telah memenuhi prasyarat tertentu sebagai bekal untuk mempelajari pengetahuan atau keterampilan tersebut (Yayuk, 2019). Kurangnya suatu prasyarat sering kali menyebabkan siswa kesulitan dalam menjajaki pembelajaran selanjutnya. Apalagi pembelajaran matematika seringkali hanya berfokus di dalam kelas. Hal ini yang harus diantisipasi oleh para guru sejak awal agar kemungkinan siswa tertinggal atau gagal dalam belajar matematika dapat dihindari (Trisna, Royani, Rafiah, Septiani, & Maghfiroh, 2022).

Pembelajaran berbasis budaya menjadi pilihan yang tepat untuk menghilangkan stigma kekakuan pembelajaran matematika di dalam kelas (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Secara tidak langsung, di setiap pendidikan matematika terdapat proses interaksi budaya dan setiap siswa mengalami budaya dalam proses tersebut (Zaenuri & Dwidayanti, 2018). Dengan demikian, segala bentuk aktivitas maupun strategi dalam pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan budaya yang ada atau yang lebih dikenal dengan istilah etnomatematika.

Etnomatematika merupakan studi matematika yang berkaitan dengan konteks budaya. Dengan kata lain, etnomatematika adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengajarkan matematika dengan mengaitkan matematika dengan karya budaya bangsa sendiri dan melibatkan pula dengan kebutuhan serta kehidupan masyarakatnya (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019; Nurmaya, 2021). Para ahli etnomatematika juga menyatakan bahwa pada dasarnya perkembangan matematika tidak pernah lepas dari budaya dan nilai-nilai yang sudah ada di masyarakat.

Kajian etnomatematika dalam pembelajaran matematika mencakup segala aspek bidang seperti pertanian, arsitektur, tenun, candi atau prasasti, hubungan kekerabatan, ornamen, spiritual, dan praktik keagamaan, dan juga permainan tradisional (Aprilia, Trapsilasiwi, & Setiawan, 2019; Fitriatien, 2016; Wahyuni, Tias, & Sani, 2013). Etnomatematika sendiri dapat digunakan sebagai suatu media untuk menerapkan matematika pada lingkungan dan sistem budaya yang ada.

Etnomatematika dapat ditelusuri dari berbagai wujud atau produk budaya salah satunya adalah melalui permainan tradisional (Hardiarti, 2017). Apalagi anak-anak usia sekolah dasar merupakan usia aktif bermain sehingga permainan tradisional merupakan sarana yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran berbasis etnomatematika. Pada permainan tradisional banyak ragam konsep matematika yang dapat ditemukan seperti bangun-bangun geometri pada permainan engklek (damprak), gobak sodor, dan permainan kelereng (Silfiana & Widyastuti, 2021). Konsep operasi hitung bilangan pada permainan dakon, permainan lompat tali, dan juga permainan ular tangga (Astanti & Fitroh, 2022; Talango, 2022).

Unsur-unsur matematika yang terdapat pada berbagai permainan tradisional dapat dilihat dari aturan bermain, alat bermain, maupun wilayah permainan. Contohnya pada permainan damprak atau engklek, wilayah permainan menggambarkan bentuk bangun-bangun geometri seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan setengah lingkaran (Mulyasari, Abdussakir, & Rosikhoh, 2021). Selanjutnya, aturan pada permainan bola sihi atau bola bekel menggunakan konsep membilang, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat. Pada permainan lompat tali, media tali membentuk garis lurus dan garis lengkung (Abroriy, 2020). Adapun pada permainan kalikir atau kelereng, kelereng yang digunakan sebagai alat permainan dapat dijadikan sebagai media untuk mengenalkan bola (Febriyanti, Kencanawaty, & Irawan, 2019).

Hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Kota Banjarmasin pada bulan Januari 2022, ditemukan bahwa pembelajaran dengan cara bermain dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Perasaan senang dan gembira menjadi salah satu faktor internal keberhasilan sebuah pembelajaran karena siswa lebih mudah memahami konsep ilmiah tanpa paksaan (Ardini & Lestaringrum, 2018). Kondisi-kondisi tersebut juga memudahkan anak dalam menyerap informasi-informasi baru mengenai konsep-konsep matematika secara sederhana (Utoyo & Arifin, 2017).

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional. Pentingnya pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah

dasar selain sebagai alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang menyenangkan juga sebagai media untuk memupuk dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya bangsa sejak dini. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk ikut berupaya menjaga kelestarian budaya sebagai landasan karakter bangsa, khususnya permainan tradisional yang sudah mulai terkikis dengan maraknya permainan kekinian. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan tradisional dan untuk mengetahui respon siswa respon siswa terhadap pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *mix method*. Penelitian *mix method* (penelitian metode campuran) adalah penelitian yang menggabungkan atau mengkombinasikan dua pendekatan penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian gabungan atau campuran sangat berguna ketika metode kuantitatif dan kualitatif secara terpisah atau individual tidak cukup akurat untuk memahami masalah penelitian. Dengan kata lain, ketika metode kuantitatif dan kualitatif dilaksanakan secara bersama-sama akan memberikan hasil penelitian yang lebih baik..

Ada enam desain penelitian mixed method dan desain yang digunakan pada penelitian ini adalah the exploratory sequential design karena pengumpulan data diawali dengan pengumpulan data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif. Tujuan pengumpulan data kualitatif dilakukan tahap pertama adalah untuk mengeksplorasi fenomena yang ada terlebih dahulu, kemudian tahap kedua adalah pengumpulan data kuantitatif untuk menjelaskan suatu hubungan variabel yang ditemukan pada data kualitatif.

Data pada penelitian ini berupa data tentang proses pelaksanaan pembelajaran matematika SD berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional dan data tentang respon siswa setelah pelaksanaan pembelajaran SD berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional. Sumber data diperoleh dari siswa-siswi sekolah dasar kelas 3 yang berjumlah 7 orang.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan menyebarkan angket terhadap subjek penelitian. Observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional di kelas. Kemudian, angket dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan tradisional yang telah dilaksanakan di kelasnya.

Analisis data adalah kegiatan yang melibatkan pengolahan dan penyajian data untuk menjawab masalah yang sedang dipelajari. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dalam dua tahap berurutan yaitu analisis kualitatif kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif. Hal ini sesuai dengan desain penelitian yang dipilih yaitu the exploratory sequential design.

Pada penelitian kualitatif, analisis dilakukan secara berkelanjutan sepanjang penelitian. Proses analisisnya dimulai sejak sebelum memasuki lapangan, kemudian dilanjutkan pada saat berada di lapangan sampai kegiatan penelitian selesai. Selanjutnya berdasarkan langkah-langkah analisis data (Creswell & Creswell, 2017), maka langkah-langkah analisis data kualitatif dalam penelitian ini diadaptasi sebagai berikut. (1) Menyiapkan dan mengelola data; (2) menggali dan melakukan pengkodean; (3) mendeskripsikan tema-tema; (4) menyajikan hasil temuan; (5) menginterpretasikan hasil temuan; (6) dan memvalidasi keakuratan hasil temuan.

Adapun analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif yaitu untuk menganalisis respon siswa yang diperoleh dari hasil pengisian angket. Skor angket respon siswa dinilai berdasarkan Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Skor Respon Siswa

Kategori Respon Siswa	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Perolehan skor pada masing-masing item pernyataan akan dihitung persentasenya kemudian akan ditentukan nilai rata-rata dan standar deviasinya. Adapun kategori persentase respon siswa yang dinilai berdasarkan Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Kategori Persentase Respon Siswa

Kategori	Persentase Respon Siswa
Sangat Positif	$85\% \leq P$
Positif	$70\% \leq P < 85\%$
Kurang Positif	$50\% \leq P < 70\%$
Tidak Positif	$P < 50\%$

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika melalui Permainan Tradisional

Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional dilaksanakan di kelas III SD sebanyak 2 pertemuan. Dua pertemuan ini dilakukan pada bulan Juni untuk membantu siswa menghadapi Penilaian Akhir Sekolah (PAS) sehingga kegiatan pembelajaran dikombinasikan dengan metode drill atau latihan. Adapun proses pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Masing-masing tahapan kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran. Pada tahap ini guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi tentang operasi hitung bilangan cacah. Pada pertemuan pertama di kegiatan pendahuluan, guru juga mengingatkan kembali tentang jenis-jenis permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat namun sudah mulai dilupakan oleh anak-anak, salah satunya adalah permainan damprak. Kemudian, pada pertemuan kedua di kegiatan pendahuluan, guru mengajak siswa menyanyikan lagu Banjar dengan judul Ampar-ampar Pisang. Tujuan dari kegiatan menyanyi ini adalah untuk memotivasi dan mengajak siswa untuk lebih semangat saat memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti di pertemuan pertama, guru menjelaskan tentang aturan-aturan permainan tradisional yang akan dimainkan. Hal ini juga dilakukan di pertemuan kedua, karena bentuk area permainan pada pertemuan kedua sedikit berbeda dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama area permainan berbentuk kotak-kotak dengan bentuk setengah lingkaran atau gunung di ujungnya. Adapun pada pertemuan kedua, area permainan semuanya berbentuk kotak. Setelah guru menjelaskan aturan permainan maka dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan oleh para siswa. Pada

kegiatan inti, siswa juga diberikan soal-soal atau pertanyaan mengenai operasi hitung bilangan cacah setelah melakukan satu putaran permainan. Pada pertemuan pertama fokus soal atau pertanyaan adalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, sementara di pertemuan kedua adalah operasi hitung perkalian dan pembagian.

Permainan yang digunakan pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika adalah permainan *damprak* atau engklek. Pembelajaran ini mengkombinasikan metode bermain dan metode drill sehingga setelah siswa menyelesaikan satu putaran permainan maka siswa diminta untuk menghitung soal-soal operasi hitung bilangan ditulis di papan tulis atau yang diajukan oleh guru. Skor permainan dihitung berdasarkan banyaknya soal yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan benar. Jadi, siswa yang mendapatkan skor terbanyak adalah pemenang pada permainan *damprak* ini. Adapun langkah-langkah permainan yang dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut.

1. Siswa bersama guru menggambar area permainan.
2. Semua siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan atau giliran bermain dan dua siswa terakhir yang terakhir akan melakukan suit.
3. Siswa secara bergantian melakukan permainan *damprak* sesuai dengan urutan bermain.
4. Setiap menyelesaikan satu putaran permainan siswa akan diberikan pertanyaan tentang operasi hitung bilangan oleh guru.
5. Siswa yang menjawab benar pertanyaan boleh melanjutkan permainan setelah semua siswa lain selesai melakukan satu putaran permainan dan seterusnya sesuai giliran.
6. Siswa yang tidak dapat menyelesaikan satu putaran permainan karena undas tidak masuk sesuai area permainan, kaki menginjak atau keluar dari garis permainan, atau salah posisi kaki maka siswa harus berhenti bermain dan tidak diberikan soal atau pertanyaan. Siswa dapat kembali mengikuti permainan apabila semua siswa giliran setelahnya menyelesaikan satu putaran permainan, begitu seterusnya.

Pada kegiatan penutup, siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi. Siswa yang memperoleh skor

terbanyak atau dengan kata lain pemenang dari permainan ini mendapat penghargaan dari guru, sementara siswa lain diberikan motivasi untuk lebih semangat lagi belajar di pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan penutup dipertemuan kedua, siswa juga diingatkan untuk melestarikan permainan tradisional dan bangga memainkan permainan tradisional.

## 2. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Berbasis Etnomatematika melalui Permainan Tradisional

Setelah selesai kegiatan pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional pembelajaran, siswa diberikan angket untuk mengetahui respon atau tanggapan mereka terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun respon siswa terhadap pembelajaran SD berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Persentase Respon Siswa

No.	Pernyataan	Tanggapan				Total Skor	Persentase Total Skor (%)
		SS	S	TS	STS		
1	Saya lebih suka pelajaran matematika daripada pelajaran lain	4	2	1	0	24	85,71
2	Bagi saya matematika adalah pelajaran yang menyenangkan	4	2	1	0	24	85,71
3	Saya terpaksa belajar matematika karena merupakan salah satu pelajaran yang wajib diikuti	0	0	6	1	22	78,57
4	Matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	2	4	1	0	22	78,57
5	Pelajaran matematika sangat merepotkan karena harus disiapkan secara khusus	0	0	7	0	21	75,00
6	Pelajaran matematika tidak dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari	0	1	2	4	24	85,71
7	Belajar matematika dengan cara seperti ini tidak menarik dan membosankan	0	0	6	1	22	78,57
8	Pelajaran matematika seperti ini membuat saya senang dan tertarik terhadap pelajaran matematika	3	4	0	0	24	85,71
9	Pembelajaran seperti ini membuat saya malas untuk menyimak materi yang sedang dipelajari	0	0	5	2	23	82,14
10	Pembelajaran seperti ini tidak ada bedanya dengan pembelajaran matematika yang biasa dilakukan	0	0	4	3	24	85,71
11	Pembelajaran seperti ini memudahkan saya untuk memahami materi matematika	4	3	0	0	25	89,29
12	Pembelajaran seperti ini membuat saya memakai matematika dalam kehidupan sehari-hari	3	4	0	0	24	85,71
13	Bahan ajar yang disajikan menyulitkan saya dalam memahami materi matematika	0	0	4	3	24	85,71
14	Pembelajaran seperti ini membuat saya berani mengungkapkan pendapat saya	4	3	0	0	25	89,29
15	Saya lebih senang dengan pembelajaran seperti ini daripada pembelajaran biasa (konvensional)	3	4	0	0	24	85,71
16	Saya lebih senang dengan pembelajaran seperti ini karena bisa belajar sambil bermain bersama teman	4	3	0	0	25	89,29
17	Pembelajaran matematika seperti ini tidak bermanfaat bagi saya	0	0	3	4	25	89,29
18	Saya merasa tertekan dan tegang selama pembelajaran matematika berlangsung	0	0	7	0	21	75,00
19	Belajar sambil bermain mempersulit saya dalam memahami materi matematika	0	0	4	3	24	85,71

20	Saya lebih termotivasi belajar matematika setelah mendapatkan pembelajaran seperti ini	2	3	2	0	21	75,00
<b>Rata-rata</b>							<b>83,57</b>
<b>Standar deviasi</b>							<b>4,84</b>

Berdasarkan Tabel 3, persentase respon siswa berada pada kategori positif dengan rata-rata 83,57%. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan tradisional mendapatkan respon yang baik dari siswa. Siswa senang, tertarik, dan lebih mudah memahami materi matematika. Selain itu, siswa juga mengakui bahwa pembelajaran matematika melalui permainan tradisional membuat mereka menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan damprak yang digunakan dalam pembelajaran matematika SD pada penelitian ini sebenarnya tidak langsung berhubungan dengan materi yang diajarkan yaitu operasi hitung bilangan cacah. Hal ini karena permainan damprak hanya digunakan sebagai media untuk drill atau latihan soal operasi hitung bilangan cacah dengan cara bermain. Pelaksanaan kombinasi metode ini efektif dan didukung oleh penelitian (Nataliya, 2015) yang menyebutkan bahwa permainan damprak (engklek) dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Oleh karena itu penggunaan etnomatematika disini adalah sebagai alat bantu agar siswa untuk terus mengasah kemampuannya semakin meningkat sesuai dengan teori Thorndike yang menekankan agar banyak memberi praktik dan kepada siswa dalam suasana yang menyenangkan sehingga konsep dan prosedur dapat dikuasai dengan baik (Ferryka, 2018).

Permainan tradisional dapat digunakan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini karena metode bermain dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika. Ketika minat belajar tumbuh pada diri siswa maka hal ini akan memudahkan siswa mencerna materi matematika sekaligus membantu menyelesaikan soal-soal termasuk kegiatan pemecahan masalah tanpa ketegangan (Sari et al., 2021). Sejalan dengan hasil penelitian ini yang mengungkapkan bahwa siswa merasa senang, lebih termotivasi dalam belajar matematika, dan lebih berani dalam mengungkapkan pendapat karena situasinya dalam keadaan bermain.

Proses pembelajaran melalui permainan tradisional ini tidak monoton hanya dilakukan di dalam kelas dengan fokus pada hasil belajar, namun tujuan dari pembelajaran ini adalah agar pembelajaran yang diajarkan guru kepada siswa menjadi lebih menyenangkan dan tentunya diharapkan dapat menjadi pembelajaran bermakna (Anggraini & Pujiastuti, 2020). Selain itu, yang tidak kalah penting adalah interaksi siswa ketika melakukan permainan tradisional dapat melatih dan menunjukkan sikap sosial yang positif dan siswa menjadi tahu tentang kebudayaan Indonesia berupa permainan tradisional (Yansaputra & Pangestika, 2020).

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis etnomatematika di sekolah dasar melalui permainan tradisional dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu, pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Permainan tradisional yang dimainkan pada kegiatan inti adalah damprak dengan muatan materi operasi hitung bilangan cacah. Adapun metode yang digunakan adalah kombinasi metode bermain dan metode drill atau latihan. Respon siswa terhadap pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional memperoleh rata-rata 83,57% yang artinya mendapatkan respon positif.

Area permainan damprak berupa bangun dua dimensi, sehingga rancangan awal penelitian ini adalah untuk mengajarkan materi geometri melalui permainan damprak. Namun, pada penelitian ini menjadi media siswa untuk latihan soal-soal operasi hitung bilangan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat menerapkan permainan damprak pada pembelajaran geometri, khususnya geometri bangun datar ataupun pengukuran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang ikut membantu terlaksananya penelitian ini khususnya STKIP PGRI Banjarmasin yang telah

mendanai kegiatan penelitian ini secara penuh sehingga dapat terlaksana dengan maksimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abroriy, D. (2020). Etnomatematika dalam Perspektif Budaya Madura. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(3), 182–192.
- 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.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Astanti, A. V., & Fitroh, E. M. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional di Daerah Kabupaten Batang. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 202–222.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019). Etnomatematika pada permainan dengklak sebagai media pembelajaran matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408–419.
- Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). Etnomatematika permainan kelereng. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 32–40.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Fitriatien, S. R. (2016). Pembelajaran berbasis etnomatematika. *Surabaya: Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*.
- Hardiarti, S. (2017). Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segiempat pada Candi Muaro Jambi. *Aksioma*, 8(2), 99–110.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358.
- Nurmaya, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Pada Materi Transformasi Geometri. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 123–129.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.
- Rafiah, H. (2020). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Rafiah, H., Saufi, M., Aulia, S., & Riadi, A. (2018). Berpikir pseudo mahasiswa PGSD pada operasi bilangan bulat. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 11–20.
- Sa'dijah, C., Rafiah, H., Gipayana, M., Qohar, A., & Anwar, L. (2017). Asesmen Pemecahan Masalah Open-Ended Untuk Mengukur Profil Berpikir Kreatif Matematis Siswa Berdasar Gender. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(2), 147–159.
- Sari, M. P., Kautsar, F., Maulana, A., Lorensa, F., Putri, D. R. B., Dzawisiadah, L., & Sari, N. H. M. (2021). Pemanfaatan Permainan Tradisional Engklek Sampar sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1, 447–458.
- Silfiana, N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika Permainan Kelereng Sebagai Media Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 37–48.
- Talango, S. R. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*. Runzune Sapta Konsultan.
- Trisna, B. N., Royani, M., Rafiah, H., Septiani, S., & Maghfiroh, T. W. (2022). Students' mistakes in arithmetic operations: how do students reason? *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science*, 1(1), 7–14.
- Utoyo, S., & ARIFIN, I. N. (2017). Model Permainan Kinestetik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 323–332.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. *Makalah Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY*, 112–118.
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan sikap sosial positif melalui outing class permainan tradisional interaktif. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 174–180.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Vol. 1)*. UMM Press.
- Zaenuri, Z., & Dwidayanti, N. (2018). Menggali etnomatematika: Matematika sebagai produk budaya. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 471–476.
- Zarkasi, F., & Lutfianto, M. (2017). The Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami)*, 1(1), 167–172.