
**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL SEGONG BERBASIS
ETNOMATEMATIKA PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN
DATAR**

Theresia Melani Evitasari¹, Agnesia Bergita Anomeisa², Magdalena Dhema³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Maumere

melanieevitasari30@gmail.com¹, agnesanomeisa@gmail.com², hifelena@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional Segong yang berbasis etnomatematika pada materi keliling dan luas bangun datar untuk peserta didik sekolah dasar. Permainan Segong merupakan warisan budaya lokal Kabupaten Sikka yang dinilai memiliki potensi untuk diintegrasikan dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan pemahaman konsep serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate), namun hanya sampai pada tahap Develop. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media dan praktisi, serta ahli bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak dengan persentase 81,25%, validasi oleh ahli media dan praktisi memperoleh persentase sebesar 91,1%, tergolong sangat layak sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92,8%, yang juga tergolong sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keliling dan luas bangun datar.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Segong, Etnomatematika, Keliling Dan Luas Bangun Datar.

ABSTRACT

This study aims to develop an instructional medium in the form of the traditional Segong game based on ethnomathematics for teaching the topic of perimeter and area of plane figures to elementary school students. The Segong game is a cultural heritage of Sikka Regency, considered to have the potential to be integrated into mathematics learning in order to enhance conceptual understanding and foster students' appreciation of local culture. This research applied the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate), although it was limited to the Develop stage. Data collection techniques included interviews and validation questionnaires involving a content expert, media experts and practitioners, and a language expert. The validation results from the content expert showed that the

media was highly feasible with a score of 81.25%. The validation by media experts and practitioners reached 91.1%, categorized as highly feasible, while the media expert alone gave a score of 92.8%, also indicating high feasibility. Based on these findings, it can be concluded that the Segong traditional game media based on ethnomathematics is appropriate for use as a learning medium for teaching perimeter and area of plane figures.

Keywords: *Segong Traditional Game; Ethnomathematics; Perimeter And Area Of Plane Figures*

A. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah (Tussa et al., 2022). Kemampuan matematika dasar menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mempelajari pengetahuan, teknologi lainnya serta pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam menyelesaikan masalah, berpikir logis, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Savriliana et dkk., 2020).

Pembelajaran matematika yang monoton dan abstrak seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik (Sundari & Siregar dkk., 2023). Banyak peserta didik juga yang merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, terutama materi bangun datar (Amaliyah dkk., 2022). Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika masih berpusat pada guru dan kurang memperhatikan konteks budaya peserta didik. Ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang kurang menarik, materi yang abstrak dan kurangnya keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Eyan et al., 2021).

Salah satu masalah dalam pembelajaran materi geometri khususnya konsep keliling dan luas bangun datar adalah minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Amaliyah dkk., 2022). Metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik seringkali membuat peserta didik kehilangan minat dan tidak memahami materi dengan baik. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam aktivitas belajar masih kurang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik (Fajria Septiani, 2024). Hal ini dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika terkait dengan konsep keliling dan luas bangun datar dan juga dapat menyebabkan peserta didik tidak dapat menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan nyata. Kondisi ini juga terjadi di Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru di daerah tempat peneliti melakukan kampus mengajar, ditemukan bahwa minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi keliling dan luas bangun datar masih rendah. Peserta didik cenderung menghafal rumus tanpa memahami maknanya secara mendalam. Padahal, di lingkungan sekitar peserta didik terdapat kekayaan budaya lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual, salah satunya adalah permainan tradisional Segong.

Segong merupakan permainan tradisional khas Kabupaten Sikka yang dimainkan oleh anak-anak di lingkungan pedesaan. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang berhubungan dengan pola-pola pergerakan, lintasan, dan bentuk-bentuk geometri yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan konsep keliling dan luas bangun datar secara konkret. Namun, keberadaan permainan tradisional seperti Segong semakin tergerus oleh perkembangan teknologi dan gaya hidup modern, sehingga jarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional segong berbasis etnomatematika diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik dan menyenangkan (Virida Putri & Wulandari dkk, 2024).

Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2021 tentang Implementasi Kurikulum merdeka. Peraturan ini memberikan keluasaan kepada sekolah dan guru mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal. Dengan memanfaatkan permainan tradisional yang sudah dikenal oleh peserta didik, diharapkan pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Sari et al., 2021).

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4D (Four-D Model) yang terdiri atas empat tahap, yaitu:

1. Define (Pendefinisian): Tahap ini bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran melalui analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis budaya lokal.

2. Design (Perancangan): Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika yang dikaitkan dengan materi keliling dan luas bangun datar
3. Develop (Pengembangan): Tahap ini mencakup proses validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran berupa permainan tradisional Segong yang dimodifikasi dengan pendekatan etnomatematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, serta validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rangkuman ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian tanpa menghilangkan keberadaan gambar dan tabel yang menjadi bagian penting dalam pemaparan data. Penelitian ini menggunakan model Metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan Model 4D yang terdiri dari 4 tahap utama dengan hasil sebagai berikut:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

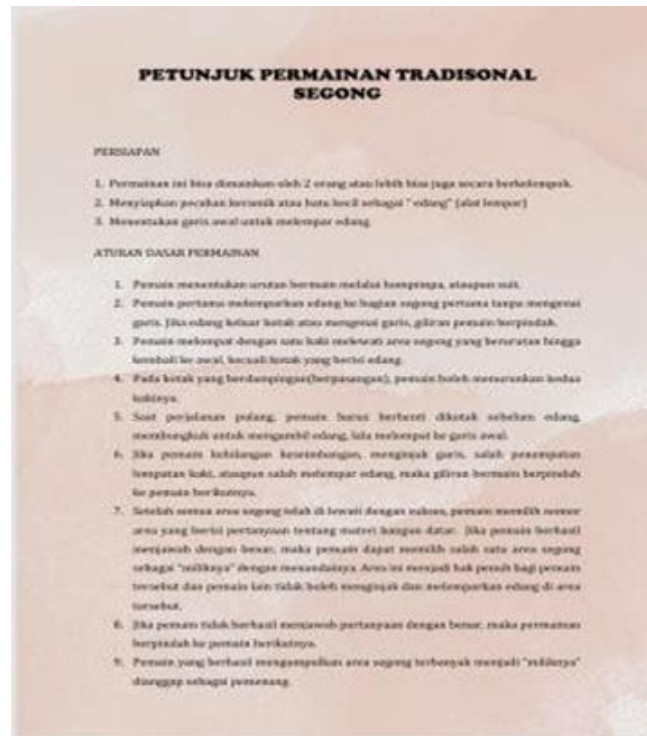
Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mampu mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Analisis peserta didik menyesuaikan karakteristik kognitif siswa SD kelas IV–V, sedangkan analisis materi menegaskan bahwa keliling dan luas bangun datar sangat sesuai diajarkan melalui pendekatan visual dan praktik langsung. Analisis budaya lokal menunjukkan bahwa permainan tradisional Segong memiliki potensi etnomatematika yang kuat melalui lintasan dan langkah permainan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berupa permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika. Media dirancang untuk mengintegrasikan unsur permainan dengan konsep keliling dan luas bangun datar.

Materi yang digunakan mengacu pada Kurikulum Merdeka SD kelas IV–V. Produk yang dirancang meliputi

a. Petunjuk Penggunaan Permainan



Gambar 1.1

b. Arena Permainan Berbentuk Berbagai Bangun Datar



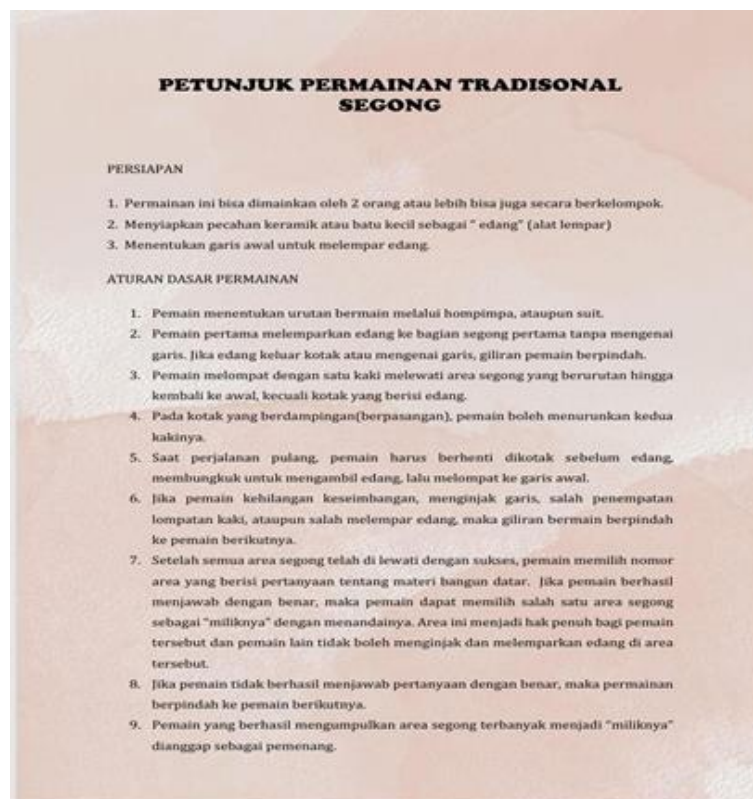
Gambar 1.2

c. Edang Modifikasi Yang Aman Dan Ramah Anak



Gambar 1.3

d. Aturan main permainan

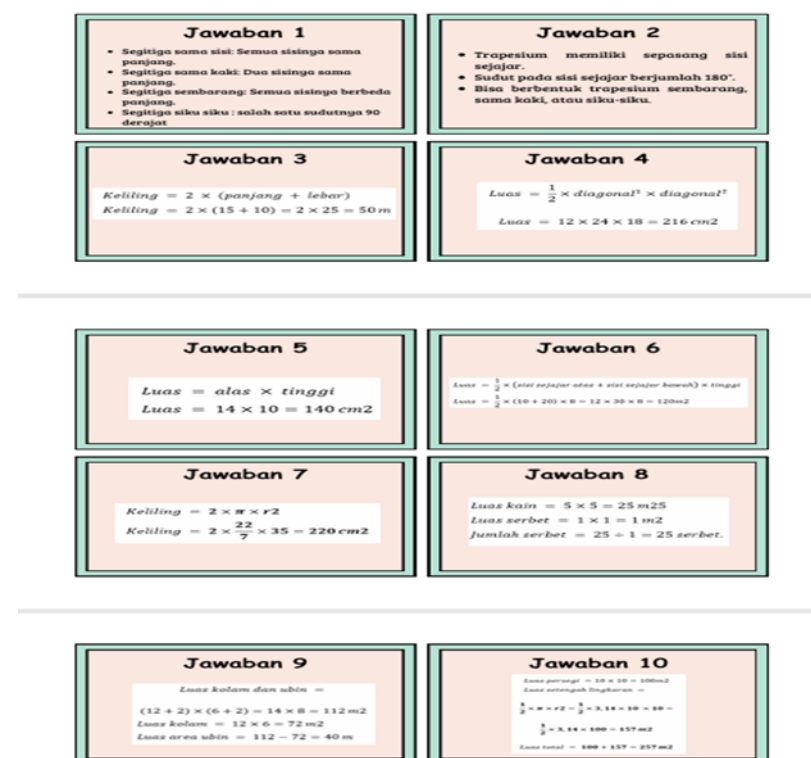


Gambar 1.4

e. Serta Kartu Tantangan Matematika Yang Terdiri Atas Tampak Depan, Belakang, Dan Kunci Jawaban . Seluruh Desain Produk Dibuat Menggunakan Aplikasi Canva.



Gambar 1.5 dan Gambar 1.6. Tampak Depan dan Belakang



Gambar 1. 7 Kunci Jawaban Kartu Soal

- f. Instrumen penelitian yang disusun meliputi lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa dengan skala Likert lima poin.

- g. Simulasi awal produk dilakukan secara mandiri untuk mengevaluasi alur permainan, kejelasan instruksi, dan keterkaitan aktivitas permainan dengan materi matematika.
- h. Hasil simulasi menunjukkan bahwa permainan dapat berjalan dengan baik, namun diperlukan penyempurnaan pada redaksi instruksi, durasi permainan, dan tampilan visual.
- i. Hasil akhir tahap design berupa paket media pembelajaran fisik yang terdiri dari papan lapangan permainan kartu tantangan matematika, lembar petunjuk permainan dan edang modifikasi

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan produk serta memperoleh saran perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1.1 Kriteria Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian Media Pembelajaran	Validator 1	Validator 2	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase (%)
1	Tampilan visual menarik dan sesuai dengan usia	5	4	9	10	90%

peserta didik						
2	Desain antarmuka mudah digunakan dan dipahami	5	5	10	10	100%
3	Navigasi dalam game jelas dan tidak membingungkan	4	5	9	10	90%
4	Kombinasi warna dan font sesuai dan nyaman untuk dilihat	4	5	9	10	90%
5	Animasi dan efek visual mendukung pembelajaran	5	4	9	10	90%
6	Game dapat dimainkan tanpa mengalami kendala teknis	5	4	9	10	90%
7	Kesesuaian format game dengan tujuan pembelajaran	4	5	9	10	
8	Respons game terhadap interaksi pengguna cepat dan akurat			5	4	9 10 90%
9	Inovasi dan kebaruan media			4	4	8 10 80%
Total					82	90 91,1%

Berdasarkan Tabel 1.1 dan Tabel 1.2, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 91,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian mencakup aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, navigasi, kombinasi warna, inovasi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian Media Pembelajaran	Validato r 1	Validato r 2	Skor Total	Skor Maksimu m	Persentas e (%)
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	5	10	10	100%
2	Kejelasan konsep keliling dan luas bangun datar	5	2	10	10	100%

3	Ketepatan contoh dan soal yang diberikan	5	2	7	10	70%
4	Integrasi unsur etnomatema tika dalam game	5	5	10	10	100%
5	Keterkaitan materi dalam game dengan kehidupan sehari-hari	5	2	7	10	70%
6	Kemudahan peserta didik dalam memahami konsep melalui game	5	3	8	10	80%
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan jenjang pendidikan peserta didik	5	2	7	10	70%
8	Keakuratan istilah dan	5	4	9	10	90%

notasi					
matematika					
yang					
digunakan					
Total	40	25	65	80	81,25%

Hasil validasi ahli materi yang disajikan pada Tabel 2.1 dan Tabel 2.2 menunjukkan persentase kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Materi dinilai sesuai dengan kurikulum, memiliki integrasi etnomatematika yang baik, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari, meskipun terdapat saran perbaikan pada variasi soal.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Validator 1	Validator 2	Skor Total	Skor Maksimum	Persentase (%)
	Penilaian Media Pembelajaran					
1	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami peserta didik	5	4	9	10	90%

2	Kesesuaian bahasa dengan jenjang pendidikan peserta didik	5	5	10	10	100%
3	Tidak ada istilah yang ambigu atau membingungkan	5	4	9	10	90%
4	Struktur kalimat dalam game baik dan efektif	5	4	9	10	90%
5	Penggunaan istilah matematika sesuai dengan kaidah bahasa	5	4	9	10	90%
6	Tidak ada kesalahan ejaan atau tata bahasa	5	5	10	10	100%
7	Instruksi dalam game mudah dimengerti oleh peserta didik	5	4	9	10	90%
Total		35	30	65	70	92,8%

Berdasarkan Tabel 3.1 dan Tabel 3.2, validasi ahli bahasa memperoleh persentase 92,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek kebahasaan dinilai jelas, efektif, sesuai jenjang peserta didik, dan bebas dari kesalahan ejaan.

Tabel 3.3 Hasil Rekapitulasi hasil

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir Pernyataan	Jumlah Validator	Skor Maksimum	Total Skor	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	Materi	8	2	80	65	81,25%	Sangat Layak
2	Media	9	2	90	82	91,1%	Sangat Layak
3	Bahasa	7	2	70	65	92,8%	Sangat Layak
	Rata-rata	—	—	—	—	88,38%	Sangat Layak

Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 3.3 dengan rata-rata persentase 88,38%, yang menegaskan bahwa media pembelajaran permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika sangat layak digunakan.

4. Revisi Produk

Saran dari para validator ditindaklanjuti melalui revisi produk. Revisi meliputi penambahan soal lingkaran pada kartu tantangan, penyajian soal yang lebih kontekstual dan bergambar, penyesuaian durasi permainan, serta perbaikan struktur kalimat dan penulisan istilah bahasa daerah.

Pada pembahasan ini, akan diuraikan dan dianalisis hasil penelitian yang telah diperoleh dalam validasi permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Pembahasan akan difokuskan pada aspek kebaruan penelitian, hasil validasi para ahli serta saran dari para ahli.

1. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah aspek kebaruan yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dari segi fokus materi, penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan pada materi bangun ruang seperti kubus dan balok. Sementara itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada materi keliling dan luas bangun datar, yang dipadukan dengan konteks budaya lokal melalui permainan tradisional Segong. Pemilihan materi ini memberikan alternatif pembelajaran geometri yang lebih kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dalam hal pendekatan pembelajaran, meskipun pendekatan etnomatematika telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, penelitian ini memperkaya pendekatan tersebut dengan mengintegrasikan permainan tradisional Segong ke dalam pembelajaran etnomatematika. Hal ini menciptakan suasana belajar yang tidak hanya bermakna secara budaya, tetapi juga lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dari sisi jenis permainan tradisional, penelitian sebelumnya cenderung memanfaatkan berbagai jenis permainan tradisional secara umum. Sebaliknya, penelitian ini berfokus pada satu jenis permainan tradisional yang relevan, yaitu permainan Segong, yang secara langsung terkait dengan konsep keliling dan luas bangun datar. Dengan demikian, terdapat kesesuaian yang lebih kuat antara kegiatan permainan dan tujuan pembelajaran matematika.

Adapun dalam aspek dampak penelitian, jika sebelumnya penelitian berkontribusi pada pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, maka penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih dalam ruang lingkup yang luas. Selain itu, tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan, tetapi juga turut melestarikan budaya lokal melalui integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dibatasi sampai tahap Develop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional Segong berbasis etnomatematika pada materi keliling dan luas bangun datar didasarkan pada kebutuhan

peserta didik yang mengalami kesulitan memahami konsep matematika akibat penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional.

Pada tahap Define, ditemukan perlunya media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan budaya lokal. Tahap Design menghasilkan rancangan media permainan Segong yang terintegrasi dengan konsep matematika, dilengkapi kartu tantangan, petunjuk penggunaan, serta instrumen validasi. Selanjutnya, pada tahap Develop, media divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta direvisi sesuai saran validator.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Segong berbasis etnomatematika dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Aspek materi memperoleh skor 81,25%, aspek media 91,1%, dan aspek bahasa 92,8%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88,38%. Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan valid, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sehingga berdasarkan penelitian ini Guru disarankan memanfaatkan permainan tradisional Segong sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian pada tahap uji coba dan disseminate guna mengetahui efektivitas media secara lebih luas. Selain itu, sekolah dan lembaga pendidikan perlu mendorong integrasi budaya lokal dalam pembelajaran sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., Uyun, N., Deka Fitri, R., & Rahmawati, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Geometri. *Jurnal Sosial Teknologi*, 2(7), 659–654. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v2i7.377>
- diyah rahmawati, T., & Jufriansah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37.
- Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36–42. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v1i2.296>

- Fajria Septiani, P. Y. (2024). Pembelajaran Dengan Etnomatematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Abstrak. *Inovasi Pendidikan*, 11(1), 59–64. <https://doi.org/10.31869/ip.v11i1.5649>
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2021).
- Handayani, T., Tisngati, U., & Sugiyono. (2020). *EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR Titik*. 1–11.
- Istiqomah, N., & Sandra E, I. A. (2020). Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 19.
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ripo, F., Bolo, M. O., & Dua, T. D. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 227–241.
- Nurdiana, R., & Asmah, S. N. (2022). GAME EDUKASI MATEMATIKA “Tang Mane Bakoel Saprahan” DENGAN KONTEKS KEARIFAN LOKAL MELAYU KALIMANTAN BARAT. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 7(1), 1.
- Nurmaya, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Pada Materi Transformasi Geometri. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 123–129.
- Nurniyati, T., Djafar, S., S, P., & Nurdin. (2024). *Meta Analisis Pendekatan Etnomatematika dalam MeningkatkanKemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 08(November), 1981–1992.
- Pramesta, S. P. E., & Mariana, N. (2022). Implementasi Rme Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Menggunakan Permainan Engklek. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2), 111–120.
- Putri, B. G., Degeng, P. D. D., & Isnaini, M. H. (2022). Efl Students’ Perception Towards the Use of English Songs As Listening Learning Media. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra)*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/10.33479/klaus.v6i2.625>

-
- Putri, V., & Wulandari, N. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar Kelas 2 SDN Panjer*. 432–442.
- Sari, M. P., Kautsar, F., Maulana, A., & Lorensa, F. (2021). Pemanfaatan permainan tradisional engklek sampar sebagai media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang meliputi rumah adat , upacara adat , tarian, lagu , dan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran [U. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*,1,447–458.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Setiyadi, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 9(1), 30–38.
<https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3213>
- Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2022). *MATEMATIKA*.
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Tussa, N., Aktorida, D., Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2022). *PENGEMBANGAN PERMAINAN ENGKLEK PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS V SD NEGERI 5 LUBUKLINGGAU*
- Wulandari dan Lestari. (2021). Evaluasi Program Pembelajaran Kewirausahaan SMA Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu*
- Wulansari, P., & Wiryanto. (2023). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dengan Pendekatan Rme Terhadap Proses Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 11(02), 392–402.