

## ANALISIS SEGI BANGUN DATAR DALAM PERMAINAN LOMPAT TIUNG DI DESA MUBUNG KABUPATEN KAPUAS HULU

Wahdah Desiana<sup>1</sup>, Aminah<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Pontianak, Indonesia<sup>1</sup>

MAN 1 Pontianak, Kota Pontianak, Indonesia<sup>2</sup>

Email: wahdahdesiana123@gmail.com<sup>1</sup>, ami.dipriza@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis segi bangun datar dalam permainan lompat tiung khususnya di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu, dan (2) mengidentifikasi langkah-langkah pemanfaatan permainan lompat tiung sebagai media pembelajaran matematika. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan jenis etnografi. Subjek penelitian berjumlah 7 orang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan teknik komunikasi langsung dengan instrumen pedoman wawancara terstruktur dan teknik observasi dengan instrumen berupa catatan lapangan. Data kemudian dianalisis dengan model Spradley sehingga diperoleh 2 (dua) kesimpulan dalam penelitian ini. Pertama, hasil oservasi terhadap area permainan lompat tiung ditemukan beberapa segi bangun datar seperti, (1) persegi, (2) persegi panjang dan (3) setengah lingkaran. Ketiga segi bangun datar tersebut ditemukan pada ketiga jenis lompat tiung, dimana sertiap jenis memiliki bangun datar yang berbeda-beda. Kedua, pemanfaatan permainan lompat tiung dalam pembelajaran matematika dapat diterapkan baik di dalam maupun di luar kelas dengan langkah-langkah yang sama dimulai dari menyiapkan dan mengatur area bermain serta mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan (gaco) sampai ke teknis permainan. Guru perlu mengembangkan kreatifitasnya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** Etnomatematika, Lompat Tiung, Bangun Datar

### Abstract

*The aims of this study were (1) to analyze the flat shapes in the tiung jump game, especially in Mubung Village, Kapuas Hulu District, and (2) to identify the steps for using the tiung jump game as a medium for learning mathematics. The research was conducted with a qualitative approach and ethnographic type. There were 7 research subjects who were selected using a purposive sampling technique with criteria set by the researcher. Data collection techniques and instruments used direct communication techniques with structured interview guideline instruments and observation techniques with field notes as instruments. The data were then analyzed using the Spradley model so that 2 (two) conclusions were obtained in this study. First, the results of observations of the tapung game area found several flat shapes such as (1) square, (2) rectangle and (3) semi-circle. The three facets of the flat shape are found in the three types of triple jump, where each type has a different flat shape. Second, the use of the tiung jump game in learning mathematics can be applied both inside and outside the classroom with the same steps starting from preparing and managing the playing area and preparing the required equipment (gaco) to the game techniques. Teachers need to develop their creativity to create a fun learning atmosphere.*

**Keywords:** Ethnomatematics, Tiung Jump, Geometry

## PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan sumber daya alam dan budaya. Keindahan alamnya yang terkenal di tingkat internasional hanyalah sebagian kecil dari keunikan yang dimilikinya. Keberagaman budaya Indonesia yang kaya juga merupakan kebanggaan kita semua. Salah satu aspek dari budaya ini adalah permainan tradisional, yang beragam dan unik di setiap daerah di Indonesia.

Permainan tradisional seperti lompat tali sangat populer di seluruh dunia dan memiliki banyak variasi. Lompat tali adalah permainan tradisional yang melibatkan satu atau lebih pemain yang melompati tali yang digerakkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dan memiliki banyak variasi berdasarkan aturan dan tingkat kesulitan (Spruce, 2021).

Selain lompat tali, Indonesia sangatlah kaya akan permainan tradisional lain yang mengandung nilai-nilai positif dan bermanfaat, salah satunya sebagai pengembangan media pembelajaran (Fauziah dkk, 2020). Fauzi dan Lu'luilmaknum (2019) berpendapat bahwa permainan tradisional lompat tiung bisa diaplikasikan sebagai alat dalam mengajar matematika, sebab permainan tersebut melibatkan banyak elemen matematis. Sementara itu, penelitian oleh Damayanti dan Putranti (2016) menunjukkan bahwa penggunaan permainan lompat tiung bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap matematika dan berpotensi untuk memperbaiki hasil belajar mereka. Lebih lanjut, permainan ini memberikan respon positif dari siswa dalam pembelajaran matematika, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Amir (2014: 73) mencatat bahwa permainan tradisional begitu populer di kalangan anak-anak pada masa lalu, mungkin karena teknologi belum semaju saat ini. Kini, berbagai permainan berbasis teknologi seperti *video game*, *playstation*, dan *game online* mendominasi. Namun dilihat dari efek negatif pada permainan modern cukup banyak, baik dari segi kesehatan maupun psikologi. Meskipun permainan modern tidak selalu merugikan, masalah muncul ketika anak-anak mulai kecanduan, yang mengakibatkan banyak waktu terbuang sia-sia hanya untuk menyelesaikan game tersebut.

Depdiknas (2016:388) menambahkan bahwa permainan tradisional memiliki tempat tersendiri dalam ingatan banyak orang, terutama mereka yang tumbuh di era 90-an. Permainan tradisional umumnya membutuhkan lebih dari satu pemain, memfasilitasi interaksi sosial yang lebih langsung dan berarti daripada permainan modern, yang sebagian besar interaksinya terjadi

di dunia maya. Interaksi langsung penting bagi anak-anak untuk belajar berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka.

Nurseto (2011: 21) berargumen bahwa permainan tradisional bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang menggunakan permainan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi. Selain meningkatkan minat belajar, permainan tradisional juga berdampak positif pada kesehatan fisik siswa karena melibatkan aktivitas fisik dan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Misalnya, melalui bermain, anak-anak belajar tentang kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati. Hal ini membantu mereka mengasah kemampuan sosialisasi dengan orang lain. Karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memperhatikan hal ini.

Belajar menggunakan permainan juga dapat diterapkan dalam pelajaran matematika. Matematika, menurut Mahendra (2017: 107), sebagai basis dari banyak ilmu lain, matematika sangat penting untuk semua orang, khususnya siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika seringkali diterapkan dalam aktivitas seperti pengurutan angka, perhitungan, dan pengelompokan objek ke dalam kategori yang sama. Dalam hal kaitan antara matematika dan budaya, dikenal sebuah istilah yaitu etnomatematika.

Dalam sebuah riset mengenai etnomatematika, diungkapkan bahwa, etnomatematika adalah studi tentang cara-cara matematika dilakukan oleh berbagai budaya. Ini mencakup tidak hanya matematika formal yang digunakan oleh kelompok tersebut, tetapi juga ide-ide dan pengetahuan mereka yang terkandung dalam praktik sehari-hari seperti berdagang, merancang, dan bermain (D'Ambrosio, 2001; 50). Etnomatematika didefinisikan sebagai pendekatan khusus yang digunakan oleh suatu masyarakat dalam aktivitas seperti pengelompokan, pengurutan, perhitungan, pengukuran, dan aktivitas matematis lainnya. Dalam budaya, ada unsur matematika yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai materi pembelajaran.

Penelitian ini akan berfokus dalam mengeksplorasi etnomatematika khususnya pada analisis segi bangun datar pada permainan Lompat Tiung. Permainan Lompat Tiung ini merupakan permainan tradisional yang masih populer di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu. Lompat Tiung merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, lompat tiung merupakan permainan anak-anak yang terkenal di Indonesia, namun begitu permainan ini bukan asli dari Indonesia.

Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian, “Analisis Segi Bangun Datar dalam Permainan Lompat Tiung di Desa Mubung Kabupaten Kapuas Hulu”. Adapun tujuan penelitian terbagi menjadi 2 yaitu, (1) menganalisis segi bangun datar dalam permainan lompat tiung khususnya di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu, dan (2) mengidentifikasi langkah-langkah pemanfaatan permainan lompat tiung sebagai media pembelajaran matematika.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis etnografi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami teorema yang dialami oleh subjek penelitian antara lain perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Creswell, 2014: 12). Sedangkan etnografi merupakan hasil catatan penjelajah Eropa, antara lain berisi tentang adat-istiadat, susunan masyarakat, bahasa, dan ciri-ciri fisik dari suku-suku bangsa (Le Compte dan Schensul, 2010: 16).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di Desa Mubung, Kecamatan Hulu Gurung, Kabupaten Hulu. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lompat tiung. Waktu penelitian dilakukan selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai bulan April sampai Juni 2023.

### **Subjek Penelitian**

Pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan subjek penelitiannya, yaitu (1) anak yang merupakan penduduk asli bertempat tinggal di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu, (2) anak usia sekolah dasar se-derajat yang memainkan permainan lompat tiung. Adapun jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 7 orang.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik komunikasi langsung dengan instrumen pedoman wawancara terstruktur dan teknik observasi dengan instrumen berupa catatan lapangan. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis yang sudah ditentukan sebelumnya kepada responden. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang dengan cermat dan diurutkan dalam urutan tertentu yang sama untuk semua responden (Boyce & Neale, 2006). Dalam konteks penelitian etnografi dan observasi partisipan, catatan lapangan dipandang sebagai suatu teknik pengumpulan data

kualitatif yang umum digunakan. Para peneliti umumnya mencatat secara tertulis berbagai observasi dan pengalaman mereka, termasuk apa yang mereka lihat dan dengar selama penelitian berlangsung di lapangan. Catatan lapangan memfasilitasi peneliti dalam mengabadikan dan mengingat detail-detail interaksi, insiden, atau situasi yang terjadi dalam rangkaian penelitian mereka (Emerson, Fretz & Shaw, 2011).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Segi Bangun Datar dalam Permainan Lompat Tiung**

Permainan Lompat Tiung di Desa Mubung Kabupaten Kapuas Hulu merupakan salah satu permainan yang telah ada sejak lama dan dilakukan turun-temurun. Hasil wawancara menyebutkan setidaknya sudah 3 (tiga) generasi yang bermain permainan tradisional ini. Hingga saat ini pula, permainan tradisional ini masih digemari anak-anak.

Hasil observasi peneliti di tempat penelitian menyimpulkan beberapa hal terkait permainan ini, Pertama, lompat tiung merupakan sebuah permainan melompat yang dilaksanakan di atas bidang datar yang telah ditandai dengan kotak-kotak. Kedua, pemain melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya. Ketiga, biasanya permainan ini melibatkan dua hingga lima pemain. Keempat, lompat tiung dimainkan anak-anak di atas bidang yang telah digambar dengan delapan kotak dan sebuah gambar gunung. Kelima, biasanya gambar ini dibuat di lantai, jalan, lapangan, atau area datar lainnya, menggunakan media seperti kapur tulis, arang, atau kayu.

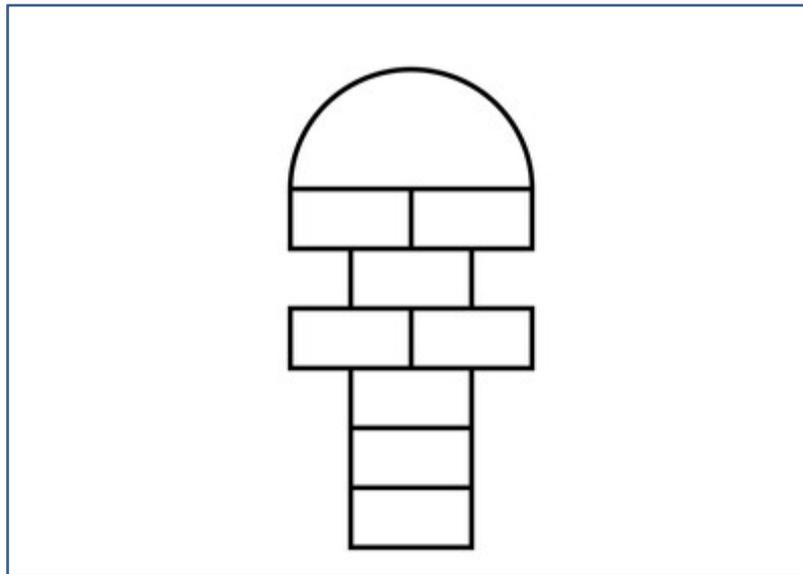
Lebih lanjut, hasil observasi dalam penelitian ini yaitu adanya unsur etnomatematika dalam permainan lompat tiung di Desa Mubung Kabupaten Kapuas Hulu. Unsur matematika yang ditemukan dalam permainan tradisional ini yaitu, (1) bangun datar, (2) jaring-jaring, (3) kesebangunan dan kekongruenan, dan (4) refleksi. Adapun penelitian ini akan berfokus pada analisis bangun datarnya.

Lompat Tiung terbagi dalam beberapa jenis, yaitu (1) lompat tiung biasa, (2) lompat tiung pesawat, dan (3) lompat tiung baling-baling. Perbedaannya hanya pada bentuk area permainan. Namun aturan permainannya tetaplah sama. Ketiga jenis lompat tiung tersebut memiliki unsur bangun datar yang berbeda-beda. Peneliti akan menguraikannya satu persatu.

Adapun cara permainan lompat tiung adalah sebagai berikut, (1) sebelum dimulainya permainan anak-anak harus menggambar bidang permainannya terlebih dahulu yang merupakan representasi dari bangun datar persegi sebanyak 8 buah dan setengah lingkaran. Dalam proses

penggambaran baik ditanah/ diaspal tidak memiliki ukuran pasti yang terpenting adalah persegi tersebut dapat dijadikan pijakan oleh semua pemain, (2) anak selanjutnya memiliki gacoan yang biasanya terbuat dari pecahan batu, genteng atau keramik yang berfungsi sebagai penanda permainan, (3) anak melakukan hom pimpa untuk menentukan urutan pemain yang akan melakukan permainan, umumnya hom pimpa dilakukan lebih dari dua pemain dan jika hanya terdapat dua pemain maka dilakukan suit, (4) para pemain melompat dengan satu kaki pada setiap kotak, (5) gacoan (batu) dilemparkan berdasarkan urutan petak, dan pada saat melompat pemain tidak diperkenankan menginjak petak yang terdapat gacoanya atau melewati tempat gacoanta untuk melompat serta mengitari petakan yang sudah dibuat kecuali setengah lingkaran yang terdapat dipaling ujung petak permainan, (6) pemain tidak diperbolehkan untuk melempar gacoan melebihi garis petakan yang dibuat atau kepetak yang tidak seharusnya, jika hal ini terjadi maka pemain tersebut gugur sementara dan digantikan dengan pemain selanjutnya, (7) pemain yang dapat menyelesaikan permainan sampai petakan akhir setengah lingkaran, selanjutnya melemparkan gacoan di luar setengah lingkaran dan membelakangi nya untuk mengambil gacoan sambil menutup mata, jika tangan pemain menyentuh garis maka dia gugur sementara dan dilakukan pergantian pemain, (8) pemain yang berhasil mengambil gacoan (batu) pada saat diluar lingkaran maka selanjutnya dia kembali ke star dan melakukan lemparang kembali keluar gunungan yang selanjutnya pemain harus melompat dengan satu kaki dan menginjak gacoanya. Apabila berhasil maka pemain akan menandatangani satu petakan sebagai tanda petakan tersebut menjadi haknya dan dia dapat melakukan permainan mulai dari petak miliknya sedangkan pemain lain diharuskan pada saat melewati petak punya orang lain untuk dilompatinya, (9) yang memiliki petakan terbanyak ia adalah pemenangnya.

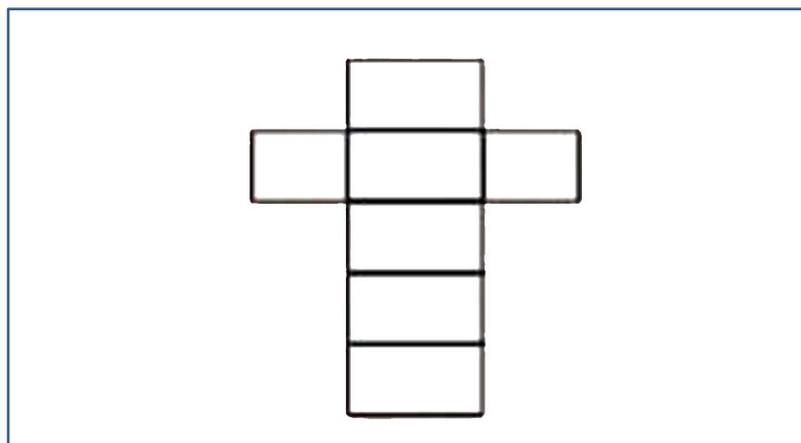
Pertama, lompat tiung biasa memiliki unsur bangun datar, hal ini dapat dilihat dari bentuknya yang terdiri dari susunan persegi panjang dan setengah lingkaran. Ilustrasi bangun datar pada lompat tiung dapat dilihat pada Gambar 1. Lompat tiung biasa adalah yang paling populer dimainkan oleh anak-anak di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu.



Gambar 1. Ilustrasi Bangun Datar pada Lompat Tiung Biasa

Gambar 1 menunjukkan bahwa dalam permainan lompat tiung biasa, segi bangun datar yang ada yaitu, (1) persegi panjang, dan (2) setengah lingkaran yang membentuk gambar sebagai wahana permainan. Terdapat 8 buah persegi panjang dalam permainan lompat tiung biasa dan 1 buah setengah lingkaran.

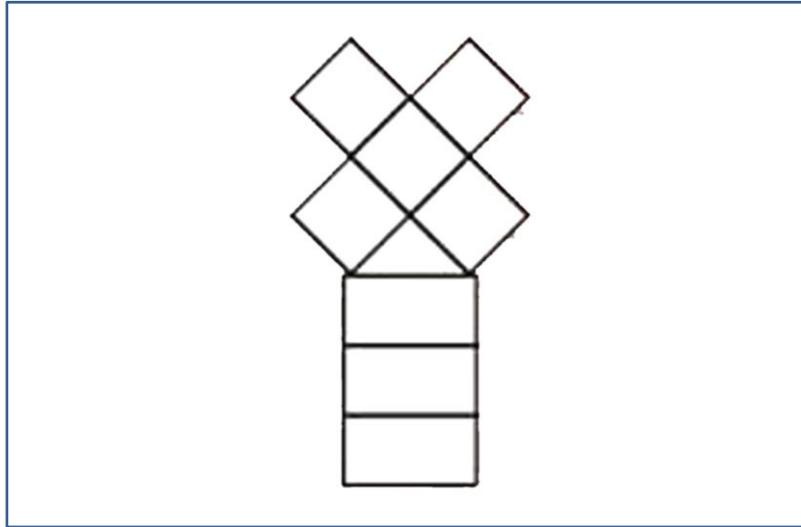
Kedua, lompat tiung pesawat. Dalam lompat tiung pesawat hanya terdapat 1 jenis segi bangun datar yaitu persegi. Gambar ilustrasi area permainan pada lompat tiung pesawat disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi Bangun Datar pada Lompat Tiung Helikopter

Gambar 2 menunjukkan bangun datar pada permainan lompat tiung helikopter dimana hanya ada bangun persegi panjang yang membentuk gambar sebagai wahana permainan.

Terdapat 7 buah persegi panjang dalam permainan lompat tiung helikopter yang disusun seperti pesawat. Selanjutnya, lompat tiung baling-baling yang digambarkan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Ilustrasi Bangun Datar pada Lompat Tiung Baling-Baling

Ketiga, lompat tiung baling-baling yang ditunjukkan pada Gambar 3. Segi bangun datar yang terdapat pada lompat tiung helikopter yaitu, (1) persegi panjang dan (2) persegi. Adapun jumlahnya terdapat 3 buah persegi panjang di bagian bawah dan 5 buah persegi di bagian atas yang dibentuk menyerupai baling-baling.

Hasil observasi terhadap area permainan lompat tiung ditemukan beberapa segi bangun datar seperti, (1) persegi, (2) persegi panjang dan (3) setengah lingkaran. Ketiga segi bangun datar tersebut ditemukan pada ketiga jenis lompat tiung, dimana setiap jenis memiliki bangun datar yang berbeda-beda. Setiap gambar ilustrasi yang menunjukkan area permainan terlihat jelas membentuk bangun datar yaitu persegi panjang.

### **Pemanfaatan Permainan Lompat Tiung sebagai Media Pembelajaran Matematika**

Dalam konteks pemanfaatan permainan lompat tiung sebagai media pembelajaran matematika, berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran: (1) menyiapkan dan mengatur area bermain serta mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan (gaco), (2) menentukan secara acak satu siswa yang akan bermain berdasarkan nomor yang telah ditetapkan sebelumnya, (3) siswa yang telah dipilih kemudian diminta untuk memulai permainan, (4) jika siswa berhasil melalui setiap tantangan dalam permainan, mereka

diminta untuk membuka dan membaca pertanyaan yang telah disediakan di area tersebut, (5) setelah pertanyaan dibacakan oleh siswa, siswa lainnya diberi waktu untuk menjawab kuis tersebut, (6) setelah waktu yang ditentukan berakhir, siswa yang bermain sebelumnya memilih satu siswa lain untuk melanjutkan permainan berikutnya.

Langkah-langkah di atas dapat dilakukan apabila permainan dilakukan di luar kelas (*outdoor*). Apabila dilakukan di dalam kelas, guru perlu mengatur area permainan dengan menyusun meja dan kursi di area pinggir kelas. Jika area kelas tidak memungkinkan seperti terlalu kecil, maka permainan dapat dibuat dalam media kertas. Kreativitas guru menjadi penentu keberhasilan, yang tentunya diperlukan perencanaan dan persiapan yang matang pula di segala kondisi.

Aturan dalam permainan tradisional lompat tiung yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika mencakup unsur pendidikan karakter yang signifikan, yakni kejujuran. Dalam setiap sesi permainan, para pemain diharapkan bertindak dengan jujur dan di bawah pengawasan dari pemain lain. Permainan tradisional ini menggabungkan nilai-nilai seperti kejujuran, kolaborasi, kepemimpinan, dan sportivitas. Lompat tiung adalah salah satu dari banyak permainan tradisional yang mencakup aspek-aspek seperti sportivitas, solidaritas, usaha keras, dan kegembiraan. Seperti disebutkan sebelumnya, pemain dapat saling menjaga kepercayaan saat mendapat kesempatan untuk bermain. Berdasarkan penjelasan ini, kita dapat mengenal bahwa dengan kerja sama semua pihak untuk memastikan proses belajar siswa, kita dapat memberikan dampak yang lebih signifikan pada keterampilan hidup mereka dalam matematika, mengingat mereka mengalami langsung bahwa matematika merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kesadaran ini menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna karena terhubung dengan kehidupan budaya mereka. Permainan lompat tiung ini menjadi bagian dari pendidikan matematika yang berakar dalam budaya.

Dari perspektif ini, diharapkan lompat tiung dapat menjadi media pembelajaran matematika realistik dan kontekstual yang memadukan unsur-unsur budaya dengan aspek-aspek matematis, sering disebut sebagai etnomatematika. Di berbagai daerah, diharapkan masih banyak yang dapat menerapkan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang sesuai dengan kearifan lokal masyarakat setempat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat etnomatematika pada permainan tradisional lompat tiung khususnya pada segi bangun datar. Analisis segi bangun datar ini dilakukan dengan observasi pada area permainan ketiga jenis lompat tiung yang biasa dimainkan oleh anak-anak di Desa Mubung, Kabupaten Kapuas Hulu. Pertama, dalam permainan lompat tiung biasa, segi bangun datar yang ada yaitu, (1) persegi panjang, dan (2) setengah lingkaran yang membentuk gambar sebagai wahana permainan. Terdapat 8 buah persegi panjang dalam permainan lompat tiung biasa dan 1 buah setengah lingkaran. Kedua, bangun datar pada permainan lompat tiung helikopter dimana hanya ada bangun persegi panjang yang membentuk gambar sebagai wahana permainan. Terdapat 7 buah persegi panjang dalam permainan lompat tiung helikopter yang disusun seperti pesawat. Ketiga, lompat tiung baling-baling menunjukkan segi bangun datar yang terdapat pada lompat tiung helikopter yaitu, (1) persegi panjang dan (2) persegi. Adapun jumlahnya terdapat 3 buah persegi panjang di bagian bawah dan 5 buah persegi di bagian atas yang dibentuk menyerupai baling-baling.

Selanjutnya, pemanfaatan permainan lompat tiung sebagai media pembelajaran matematika, berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di luar kelas yaitu, (1) menyiapkan dan mengatur area bermain serta mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan (*gaco*), (2) menentukan secara acak satu siswa yang akan bermain berdasarkan nomor yang telah ditetapkan sebelumnya, (3) siswa yang telah dipilih kemudian diminta untuk memulai permainan, (4) jika siswa berhasil melalui setiap tantangan dalam permainan, mereka diminta untuk membuka dan membaca pertanyaan yang telah disediakan di area tersebut, (5) setelah pertanyaan dibacakan oleh siswa, siswa lainnya diberi waktu untuk menjawab kuis tersebut, (6) setelah waktu yang ditentukan berakhir, siswa yang bermain sebelumnya memilih satu siswa lain untuk melanjutkan permainan berikutnya. Namun, apabila permainan tidak dapat dilakukan di luar kelas (*outdoor*), guru perlu mengatur area permainan dengan menyusun meja dan kursi di area pinggir kelas. Jika area kelas tidak memungkinkan seperti terlalu kecil, maka permainan dapat dibuat dalam media kertas.

Berdasarkan penelitian mengenai etnomatematika pada permainan tradisional lompat tiung di Desa Mubung Kabupaten Kapuas Hulu, maka disarankan untuk melakukan penelitian

---

mengenai etnomatematika pada permainan tradisional yang lain dan diharapkan dapat menggunakan etnomatematika yang telah ditemukan dalam penelitian ini sebagai bahan penelitian pengembangan bahan ajar matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2013). *Mengoptimalkan Tumbuh kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*.
- Boyce, C., & Neale, P. (2006). *Conducting In-depth Interviews: A Guide for Designing and Conducting In-depth Interviews for Evaluation Input*. Pathfinder International.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan*. California: SAGE Publications.
- D'Ambrosio, U. (2001). *Etnomatematika: Elo antara tradisi dan modernitas*. Belo Horizonte: Autentica.
- Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), *Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun, Jurnal PG,PAUD FKIP Universitas Tanjungpura,Pontianak*.
- Emerson, R. M., Fretz, R. I., & Shaw, L. L. (2011). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Chicago: University of Chicago Press.
- Iswinarti. (2015). *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisiona Engklek Pada Usia Sekolah Dasar*.
- LeCompte, M. D., & Schensul, J. J. (2010). *Designing and Conducting Ethnographic Research*. Maryland: AltaMira Press.
- Mardayani Komang Trisna, Luh Putri Mahadewi, Mutiara Magta. (2016). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Dasar Kelompok B Di PAUD Widya Laksmi*.
- Nur, K. Rhofy dkk. (2015). *Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Suku Maduraa di Situbondo*.
- Setiawan,Toto' Bara; Wahyu,Sri; Sunardi, S.(2018). *Etnomatematika pada Pura Mandara Giri Semeru Agung Sebagai Bahan Pembelajaran Matematika*.
- Spruce. (2021). Traditional Jump Rope Games. <https://www.thespruce.com/traditional-jump-rope-games-1256881>
- Trapsilasiwi, Dinawati; Setiawani, Susi; Ummah, Irma Khoirul (2017). *Analisis Kesalahan Pengolahan Matematika Dalam Menyelesaikan Masalah Lingkaran*.
- Wijaya, Ariyadi. (2013). *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran,Matematika*.