



Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Pengenalan Konsep Bangun Datar melalui Pendekatan Etnomatematika Pada Anak-Anak

Anatasya Setiasih¹, Achamd Apriza², Lilia Gina Febrila³

¹⁻³Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail korespondensi*: anatasasetiasih@gmail.com

History Article	Abstract
Received: 24 June 2026 Revised: 13 July 2026 Accepted: 24 July 2026	Traditional games are part of cultural heritage that possess educational value and can be utilized as learning media. One of the traditional games still recognized by the community is Engklek. This game not only serves as a form of entertainment but also contains various mathematical concepts that can be studied through an ethnomathematical approach. This study aims to describe the implementation of ethnomathematics in the traditional game of Engklek and to identify the mathematical concepts embedded within it as a learning medium for children. This research employed a descriptive qualitative approach with children living on Padang Makmur 2 Street, Bumi Ayu, Selebar District, as the research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The collected data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results showed that the Engklek game contains various mathematical concepts, including plane geometry, patterns, number sequences, position, and distance measurement. These concepts are reflected in the design of the game board and the rules applied during play. Through Engklek, children can learn geometric concepts in a more concrete and enjoyable way. In addition, the game helps improve children's activeness, logical thinking skills, and interest in learning mathematics. Therefore, the traditional Engklek game can be used as an effective ethnomathematics-based learning medium to support students' understanding of mathematical concepts while also contributing to the preservation of local cultural heritage in the modern era.
Keyword <i>Digital Literacy; Sexual Violence; Students; Islam</i>	

To cite this article: Setasih, A. et. al (2026). *Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Pengenalan Konsep Bangun Datar melalui Pendekatan Etnomatematika Pada Anak-Anak*. **Kenduri: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat**. 6(2) 2026, Hal: 130-138. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v6i.xxx>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi peserta didik dalam memahami berbagai fenomena, mengambil keputusan, serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata (Nareswari & Arfinanti, 2023). Oleh karena itu, matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan sebagai salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun demikian, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyak memuat konsep-konsep abstrak yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada materi geometri (Wathoni, 2024).

Salah satu materi geometri yang diperkenalkan sejak sekolah dasar adalah bangun datar. Materi ini menjadi fondasi penting dalam pembelajaran geometri karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengenali bentuk, memahami karakteristik suatu bangun, serta menghubungkan konsep geometri

dengan objek yang terdapat di lingkungan sekitar. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik bangun datar, mengidentifikasi sifat-sifat setiap bangun, serta menerapkan konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari (Pramesta & Mariana, 2022). Kesulitan tersebut umumnya disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak menghafal konsep dibandingkan memahami makna konsep secara mendalam (Razak et al., 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada anak-anak di Jalan Padang Makmur 2, Kelurahan Bumi Ayu, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu menunjukkan bahwa sebagian anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar sederhana, mengidentifikasi karakteristik dan membedakan bentuk-bentuk tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Saat ditanya mengenai pembelajaran matematika kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa pelajaran matematika sulit dan membosankan. Namun di sisi lain anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas bermain bersama teman sebaya, khususnya permainan tradisional yang masih dilakukan di lingkungan tempat tinggal mereka. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pembelajaran matematika sehingga proses belajar menjadi lebih konkret, menarik, dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman konkret peserta didik adalah etnomatematika. D'Ambrosio (1985) menjelaskan bahwa etnomatematika merupakan kajian yang mempelajari aktivitas matematis yang berkembang dalam suatu kelompok budaya tertentu. Pendekatan ini memandang bahwa matematika tidak hanya berkembang dalam lingkungan akademik, tetapi juga hadir dalam berbagai aktivitas sosial dan budaya masyarakat. Dengan demikian, konsep-konsep matematika dapat ditemukan pada berbagai aktivitas budaya seperti arsitektur, kerajinan, perdagangan, permainan tradisional, maupun tradisi masyarakat lainnya (D'Ambrosio, 1999).

Pembelajaran berbasis etnomatematika memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuan matematika melalui pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Rosa dan Orey (2011) menjelaskan bahwa etnomatematika berupaya menjembatani matematika formal dengan praktik budaya yang berkembang dalam masyarakat. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memahami bahwa matematika bukan sekadar kumpulan rumus dan simbol, melainkan bagian dari aktivitas manusia yang berkembang dalam berbagai konteks budaya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep, literasi matematika, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ristanti & Murdiyani, 2021; Meilina & Marsigit, 2024).

Salah satu unsur budaya yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung berbagai nilai edukatif yang mendukung perkembangan anak (Kurniati, 2016). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga mampu mengembangkan kemampuan sosial, emosional, motorik, dan kognitif anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Harahap & Jaelani, 2022).

Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal dan dimainkan oleh masyarakat Indonesia adalah engklek. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat pada petak-petak tertentu yang digambar di atas tanah menggunakan satu kaki secara bergantian. Meskipun tampak sederhana, permainan engklek mengandung berbagai konsep matematika yang dapat dieksplorasi melalui pendekatan etnomatematika, seperti bangun datar, pola, urutan, posisi, pengukuran, dan peluang sederhana (Tambunan, 2021). Bentuk petak permainan yang tersusun atas persegi, persegi panjang, dan lingkaran memungkinkan anak-anak mengenali konsep geometri secara langsung melalui aktivitas bermain (Mulyasari et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki potensi sebagai media pembelajaran matematika. Harahap dan Jaelani (2022) menemukan bahwa permainan engklek mengandung berbagai konsep matematika yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran geometri. Mulyasari et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan engklek mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. Selain itu, Pramesta dan Mariana (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada identifikasi konsep matematika yang terdapat dalam permainan engklek atau implementasinya dalam pembelajaran formal di sekolah. Kajian yang secara khusus mengeksplorasi pemanfaatan permainan engklek sebagai media pengenalan bangun datar pada anak-anak dalam lingkungan masyarakat melalui kegiatan pembelajaran

nonformal masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan permainan engklek dengan penggunaan kartu soal matematika sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep selama aktivitas bermain berlangsung juga belum banyak ditemukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep-konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional engklek serta menganalisis pemanfaatannya sebagai media pengenalan bangun datar pada anak-anak melalui pendekatan etnomatematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal, sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif etnomatematika untuk mendeskripsikan konsep-konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional engklek serta pemanfaatannya sebagai media pengenalan bangun datar pada anak-anak. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan data dianalisis secara induktif untuk memahami makna dari suatu fenomena. Pendekatan deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan menggambarkan secara sistematis fenomena yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan tanpa melakukan manipulasi terhadap kondisi yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan di Jalan Padang Makmur 2, Kelurahan Bumi Ayu, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu sebagai bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Subjek penelitian terdiri atas tujuh anak usia sekolah dasar kelas III–VI yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2023), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap aktivitas atau fenomena yang diteliti untuk memperoleh informasi yang lebih akurat sesuai kondisi lapangan. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak selama bermain engklek dan mengidentifikasi konsep-konsep matematika yang muncul dalam permainan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap konsep bangun datar serta tanggapan mereka terhadap pembelajaran melalui permainan engklek. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Moleong, 2021).

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, data dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai konsep matematika yang terkandung dalam permainan tradisional engklek serta pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bangun datar berbasis etnomatematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada anak-anak di Jalan Padang Makmur 2, Kelurahan Bumi Ayu, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu melalui pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pengenalan konsep bangun datar berbasis etnomatematika. Kegiatan diawali dengan memperkenalkan permainan engklek sebagai salah satu permainan tradisional yang telah lama berkembang di masyarakat Indonesia. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan sejarah singkat permainan, manfaat yang dapat diperoleh melalui aktivitas bermain, serta keterkaitan permainan engklek dengan konsep-konsep matematika yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak telah mengenal permainan engklek dan pernah memainkannya bersama teman sebaya. Namun, mereka belum menyadari bahwa permainan tersebut mengandung berbagai konsep matematika yang dapat dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas budaya yang dekat dengan kehidupan anak dapat dimanfaatkan sebagai jembatan untuk mengenalkan konsep matematika secara lebih kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan D'Ambrosio (1985) yang menyatakan bahwa matematika berkembang dan hadir dalam berbagai aktivitas budaya masyarakat sehingga dapat dijadikan sumber belajar yang bermakna.

Setelah pengenalan permainan dilakukan, anak-anak diberikan penjelasan mengenai aturan dan tata cara bermain engklek. Permainan diawali dengan menentukan urutan bermain melalui hompimpa dan suit, kemudian setiap pemain melempar gaco ke petak yang ditentukan dan melompati petak-petak permainan menggunakan satu kaki sesuai aturan yang berlaku.



Gambar.1. Bermain Engklek

Dalam pelaksanaannya, pemain yang melakukan kesalahan, seperti menginjak garis atau melempar gaco di luar petak permainan, diwajibkan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan matematika sebelum melanjutkan permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta terlibat aktif selama kegiatan berlangsung.



Gambar.2. Guncu keluar dari petak



Gambar.3. Kartu Pertanyaan



Gambar.4. Membaca kartu Pertanyaan

Anak-anak tampak antusias mengikuti permainan, berusaha mematuhi aturan yang berlaku, serta saling berinteraksi dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Mulyasari et al. (2021) yang menunjukkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep matematika melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

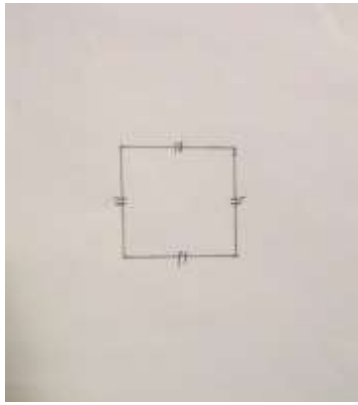
Selama permainan berlangsung, ditemukan beberapa konsep matematika yang muncul secara alami. Konsep urutan terlihat ketika anak-anak menentukan giliran bermain berdasarkan hasil hompimpa dan suit. Konsep peluang sederhana muncul karena setiap pemain memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh giliran bermain terlebih dahulu. Selain itu, konsep posisi dan hubungan spasial terlihat ketika pemain menentukan letak gaco dan memperkirakan petak yang harus dilompati selama permainan berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memuat berbagai aktivitas matematis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan Rosa dan Orey (2011) bahwa praktik budaya masyarakat sesungguhnya mengandung berbagai ide matematis yang dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran.

Setelah anak-anak terlibat secara langsung dalam permainan, peneliti mengarahkan perhatian mereka pada bentuk petak permainan yang digunakan. Pengenalan konsep bangun datar dilakukan melalui pengamatan terhadap pola engklek sehingga anak-anak memperoleh pengalaman konkret sebelum menerima penjelasan formal mengenai materi yang dipelajari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pola permainan engklek tersusun atas beberapa bangun datar, yaitu persegi, persegi panjang, dan lingkaran.

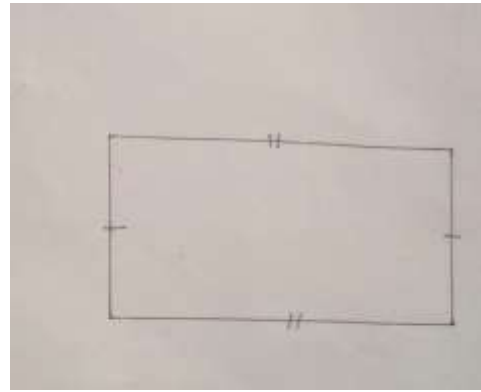


Gambar.5. Petak engklek

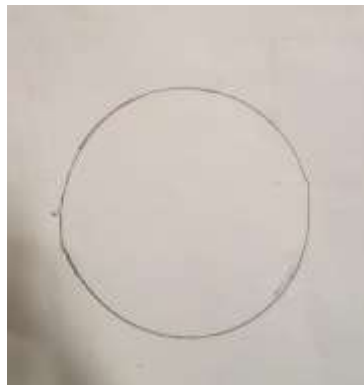
Anak-anak diminta mengidentifikasi bentuk-bentuk tersebut serta menyebutkan karakteristik sederhananya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar anak mampu mengenali dan membedakan bentuk persegi, persegi panjang, dan lingkaran dengan benar setelah mengikuti kegiatan permainan. Mereka juga mampu menjelaskan jumlah sisi dan bentuk sudut pada bangun datar yang diamati.



Gambar.6.Persegi



Gambar.7.Persegi Panjang



Gambar.8.Lingkaran

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas konkret dapat membantu anak memahami konsep geometri dengan lebih baik karena konsep diperoleh melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pramesta dan Mariana (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran geometri berbasis etnomatematika dapat membantu peserta didik memahami konsep bangun datar secara lebih bermakna karena dikaitkan dengan aktivitas budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah penggunaan kartu soal matematika yang diintegrasikan ke dalam permainan engklek. Kartu soal diberikan kepada pemain yang melakukan kesalahan selama permainan berlangsung dan berisi pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan bangun datar maupun operasi hitung dasar. Penggunaan kartu soal memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang dan memperkuat pemahaman konsep tanpa menghilangkan unsur bermain.



Gambar.9.Wawamcara

Kakak : Tadi main engklek seru nggak?
Anak 1 : Seruu, Kak!
Kakak : Eh, tadi pas main engklek, ada yang tahu nggak bentuk kotak yang diinjak itu apa aja?
Anak 3 : Tahu, Kak! Ada persegi sama persegi panjang.
Kakak : Wah, pintar. Kalau persegi itu yang gimana?
Anak 4 : Yang sisinya sama semua, Kak.
Kakak : Coba kalau Kakak ukur, kotak pertama dan kotak kedua sama besar. Berarti itu apa?
Anak 3 : Persegi yang ukurannya sama, Kak!
Kakak : Nah, kalau yang bentuknya agak panjang ke samping?
Anak 2 : Itu persegi panjang.
Kakak : Kenapa bukan persegi?
Anak 5 : Soalnya ada sisi yang lebih panjang, Kak.
Kakak : Mantap! Terus tadi ada bentuk bulat juga nggak?
Semua Anak : Adaa!
Kakak : Namanya apa?
Semua Anak : Lingkaran!
Kakak : Ciri-ciri lingkaran apa hayo?
Anak 1 : Bulat dan nggak punya sudut.
Kakak : Wah, ternyata sambil loncat-loncat bisa belajar matematika ya?
Anak 5 : Iya, Kak. Jadi nggak kerasa lagi belajar.
Kakak : Menurut kalian lebih seru belajar bangun datar di buku atau di engklek?
Semua Anak : Di engklek, Kak!
Kakak : Kenapa?
Anak 2 : Soalnya bisa main sama teman-teman, terus langsung lihat bentuk persegi, persegi panjang, sama lingkarannya.
Kakak : Kalau besok belajar matematika pakai permainan lagi, mau ikut?
Semua Anak : Mauuu! Biar belajar matematika jadi seru!

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak merasa lebih senang belajar matematika melalui permainan dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan secara langsung. Mereka juga menyatakan lebih mudah mengenali bentuk-bentuk bangun datar karena dapat melihat dan mengamatnya secara langsung pada pola permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi aktivitas bermain dan pemecahan masalah sederhana mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep matematika.

Dari perspektif etnomatematika, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya mempelajari konsep bangun datar, tetapi juga mengenal konsep urutan, posisi, peluang sederhana, dan hubungan spasial yang muncul secara alami selama permainan berlangsung. Temuan ini memperkuat pandangan D'Ambrosio (1999) bahwa matematika merupakan bagian dari aktivitas budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang relevan bagi peserta didik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Afghohani et al. (2024) yang menemukan bahwa permainan engklek memuat berbagai konsep matematika, seperti geometri, bilangan, dan pengukuran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Penelitian Nugraha et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan engklek efektif digunakan sebagai media pembelajaran geometri karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Selain itu, Rohmah et al. (2026) menemukan bahwa pola permainan engklek mengandung berbagai konsep bangun datar dan hubungan spasial yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbasis etnomatematika. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Hedrina dan Setyawan (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran matematika mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan membantu peserta didik memahami konsep geometri melalui pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep bangun datar, tetapi juga menjadi sarana

pelestarian budaya lokal serta memperkuat keterkaitan antara matematika dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional engklek mengandung berbagai konsep matematika yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika. Konsep-konsep matematika yang ditemukan meliputi bangun datar, urutan, posisi, peluang sederhana, dan hubungan spasial yang muncul secara alami selama aktivitas bermain berlangsung. Pola permainan engklek yang tersusun atas bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan lingkaran memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga membantu anak-anak mengenali dan memahami konsep geometri dengan lebih mudah.

Penerapan permainan engklek dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami konsep bangun datar karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain. Penggunaan kartu soal matematika yang diintegrasikan ke dalam permainan juga berperan dalam memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

Melalui pendekatan etnomatematika, pembelajaran matematika menjadi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik karena dikaitkan dengan budaya yang mereka kenal dan praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan tradisional engklek dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan konsep bangun datar sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

REFERENSI

- Afghohani, A., Cahyaningrum, F. S., & Astutiningtyas, E. L. (2024). Exploring ethnomathematics in the traditional game named engklek. *Ethnomathematics Journal*, 5(2), 84–99.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44–48.
- D'Ambrosio, U. (1999). Literacy, matheracy, and technoracy: A trivium for today. *Mathematical Thinking and Learning*, 1(2), 131–153.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 123–134.
- Hedrina, L., & Setyawan, F. B. (2026). Implementation of traditional engklek game as a mathematics learning media for elementary school students. *Progres Pendidikan*, 7(2), 207–212.
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. *Kencana*.
- Meilina, D. D., & Marsigit. (2024). Taman Sari artifacts in problem based learning: Cultivating mathematical literacy through ethnomathematics. *Ethnomathematics Journal*, 5(1), 45–58.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika permainan engklek terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 45–58.
- Nareswari, A. D. Z., & Arfinanti, N. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran untuk meningkatkan literasi matematika. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 107–123.
- Nugraha, A. F., Sugiyono, & Suryatin. (2025). Pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran geometri kelas II SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 218–229.
- Pramesta, S. P. E., & Mariana, N. (2022). Implementasi RME berbasis etnomatematika menggunakan permainan engklek pada materi bangun datar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2), 70–82.
- Razak, F., Tahmir, S., & Thalib, A. (2024). Optimalisasi eksistensi budaya lokal melalui pendekatan ethnomathematics dalam pembelajaran matematika. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 112–125.
- Ristanti, A. M., & Murdiyani, N. M. (2021). Development of ethnomathematics-based learning tools to achieve mathematical literacy skills of junior high school students. *Ethnomathematics Journal*, 2(1), 33–44.
- Rohmah, T. I., et al. (2026). Analisis konsep matematika dalam permainan tradisional engklek sebagai sumber belajar berbasis etnomatematika. *Jurnal Papanda Pendidikan*, 4(1), 15–28.

- Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). Ethnomathematics: The cultural aspects of mathematics. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 4(2), 32–54.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Tambunan, H. (2021). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Curere*, 5(2), 33–44.
- Wathoni, A. (2024). Kesulitan belajar matematika dan upaya peningkatan pemahaman konsep melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 8(3), 77–88.