

Implementasi Etnomatematika Permainan Tradisional Dakuan pada Pembelajaran Matematika SD

Abdul Jabar¹, Winda Agustina*², Rahmita Yuliana Gazali³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kalimantan

*Penulis Korespondensi: wenagustina@upk.ac.id

Abstract: Mathematics is often considered difficult and scary for elementary school students. The inability of students to relate mathematical concepts to their daily experiences is often one of the main causes of this difficulty. In order for mathematics to be easier to understand, mathematics needs to be taught contextually through daily activities. Ethnomathematics is one solution by studying mathematical concepts through the context of the local culture of students. For example, crafts and traditional games can be used as tools to teach various basic mathematical concepts. This study aims to implement ethnomathematics in elementary school mathematics learning using the traditional Dakuan game. This research method uses a quantitative approach with data collection techniques through tests, questionnaires, and documentation. The research was conducted in class II of SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. The results showed that 84.21% of students had achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). Students' responses to the implementation of ethnomathematics in learning were in the very good category with a percentage of 94.30%. The results of this study are expected to enrich mathematics learning by utilizing local cultural objects such as traditional games around students.

Keywords: Dakuan Traditional Game, Elementary School Mathematics, Ethnomathematics

Abstrak: Matematika sering dianggap sulit dan menakutkan bagi peserta didik SD. Ketidakhampuan peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari mereka sering kali menjadi salah satu penyebab utama kesulitan ini. Agar matematika lebih mudah dipahami, matematika perlu diajarkan secara kontekstual melalui kegiatan sehari-hari. Etnomatematika merupakan salah satu solusi dengan mempelajari konsep-konsep matematika melalui konteks budaya lokal peserta didik. Misalnya, kerajinan tangan dan permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat bantu mengajarkan berbagai konsep matematika dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika SD menggunakan permainan tradisional Dakuan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui tes, angket, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan 84,21% peserta didik telah mencapai KKTP. Respon peserta didik terhadap implementasi etnomatematika pada pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 94,3%. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pembelajaran matematika dengan memanfaatkan objek budaya lokal seperti permainan tradisional yang ada di sekitar peserta didik.

Kata kunci: Permainan Tradisional Dakuan, Matematika SD, Etnomatematika

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi tantangan esensial dalam menyajikan materi yang relevan, kontekstual, dan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Seringkali, kurikulum matematika disajikan secara abstrak dan terputus dari realitas kehidupan sehari-hari peserta didik, yang dapat berujung pada kesulitan pemahaman, motivasi belajar yang rendah, bahkan persepsi negatif terhadap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Amalia & Mawardini,

2023; Dellasari et al., 2022). Hal ini menuntut adanya pendekatan inovatif yang mampu menjembatani antara konten matematika dengan pengalaman budaya peserta didik.

Matematika kerap dianggap abstrak dan sulit dipahami peserta didik SD karena kurangnya koneksi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang menunjukkan potensi transformatif dalam pembelajaran matematika adalah etnomatematika. Etnomatematika, sebagai pendekatan yang mengaitkan matematika dengan budaya lokal (D'Ambrosio, 1985) dapat menjadi solusi. Lebih dari sekadar cabang ilmu, etnomatematika adalah studi tentang matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya tertentu, mencakup gagasan, konsep, dan praktik matematis yang ditemukan dalam aktivitas sehari-hari, seni, permainan, kerajinan tangan, dan tradisi. Ini mengakui bahwa setiap budaya memiliki cara unik dalam menghitung, mengukur, mengklasifikasi, mengorganisir, dan menginterpretasikan dunia melalui lensa matematis mereka. Dengan demikian, etnomatematika tidak hanya menghadirkan matematika dalam budaya, tetapi juga memperlakukan budaya sebagai sumber dan ekspresi matematika (Powell & Frankenstein, 1997).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman matematika. Misalnya, penelitian yang menunjukkan bahwa etnomatematika membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui aktivitas budaya seperti kerajinan tangan dan permainan (Rosa & Orey, 2011). Sementara itu, menekankan bahwa matematika adalah produk budaya, sehingga pembelajaran harus mempertimbangkan konteks sosial-budaya peserta didik (Bishop, 1988). Pendidik perlu memperhatikan integrasi unsur-unsur budaya dalam kurikulum guna menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik (Nuraini, 2019; Sarumaha & Gee, 2021; Sugilar et al., 2019). Namun, sebagian besar kajian masih bersifat konseptual atau terbatas pada eksplorasi konteks budaya tanpa menguji dampaknya secara terukur terhadap hasil belajar peserta didik. Di sinilah letak celah ilmiah yang menjadi fokus penelitian ini.

Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya lokal memiliki potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Salah satunya permainan tradisional yang menyediakan peluang untuk mengintegrasikan etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Permainan *Dakuan* (conglak), misalnya, mengandung unsur operasi hitung, pola, dan geometri yang relevan dengan kurikulum matematika SD. Studi membuktikan bahwa penggunaan media permainan tradisional seperti conglak dalam proses pembelajaran matematika mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD (Rahmasari et al., 2023). Temuan serupa yang mengimplementasikan etnomatematika permainan geometri pada sekolah dasar, menunjukkan dampak yang positif pada hasil belajar peserta didik (Nurhaliza, 2023). Namun, belum secara spesifik mengkaji mekanisme pedagogis dan respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional.

Meskipun potensi etnomatematika permainan tradisional dalam pembelajaran matematika SD yang berorientasi budaya dan kearifan lokal sangat besar, namun implementasinya di kelas masih belum optimal (Puspita et al., 2025). Guru seringkali

kurang memiliki pemahaman atau sumber daya untuk mengintegrasikan pendekatan ini secara efektif. Keterbatasan waktu, tuntutan kurikulum, serta kurangnya modul atau panduan praktis menjadi kendala utama.

Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian yang mendalam terkait penerapan etnomatematika melalui permainan tradisional agar dapat diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan tradisional *Dakuan* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada siswa kelas II SD, sekaligus mengukur dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan peserta didik, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Sehingga, diharapkan pembelajaran matematika tidak lagi menjadi momok bagi peserta didik, melainkan sebuah petualangan yang menyenangkan, relevan, dan bermakna, yang pada akhirnya akan mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara matematis tetapi juga bangga akan warisan budayanya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Lokasi penelitian berada di kelas II SDN Pelambuan 4 Banjarmasin dengan total 38 siswa sebagai peserta didik. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran matematika yang mengintegrasikan permainan tradisional *Dakuan* berbasis etnomatematika, dengan anggota tim peneliti bertindak sebagai pengamat. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, sementara angket diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran tersebut. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa dokumen hasil penelitian etnomatematika yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika.

Selanjutnya hasil tes secara individu dianalisis menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan dihitung persentase ketuntasan klasikal. rumus berikut:

$$N = \frac{X}{Y} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai individu

X = Skor yang diperoleh peserta didik

Y = Skor maksimum

Seorang peserta didik dinyatakan tuntas jika nilai yang diperolehnya \geq KKTP yang telah ditetapkan yakni 70. Selanjutnya ntuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal, digunakan rumus berikut:

$$PK = \frac{ST}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Persentase ketuntasan klasikal

ST = Jumlah peserta didik yang mencapai nilai \geq KKTP

S = Jumlah seluruh peserta didik dalam kelas

Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila persentase ketuntasan klasikal \geq 80%.

Angket respon peserta didik terhadap implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* pada pembelajaran dianalisis menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor angket

X = skor perolehan angket

Y = skor maksimal

Selanjutnya, untuk kesimpulan persentase skor angket merujuk pada tabel kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor Angket

No.	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80 %	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20 %	Tidak Baik

Sumber: (Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* pada pembelajaran menggunakan modul ajar yang telah disusun berdasarkan dokumen hasil penelitian etnomatematika yang sudah ada. Materi yang dipilih adalah perkalian di kelas II dengan tujuan subunit pembelajaran: (1) menyatakan banyaknya semua biji dengan menggunakan banyaknya lubang *Dakuan* dan banyaknya biji tiap lubang *Dakuan*, jika banyaknya biji di setiap lubang *Dakuan* sama; (2) memahami banyaknya seluruh biji dengan menggunakan cara “Banyaknya lubang *Dakuan*” dan “banyaknya biji tiap lubang *Dakuan*”; (3) mengetahui bagaimana menuliskan dan membaca bentuk perkalian; dan (4) memahami pengertian istilah dari simbol perkalian “ \times ” yang dibaca “kali”. Pembelajaran dilaksanakan dalam 2 pertemuan (4 JP). Penelitian ini menawarkan model integrasi berbasis modul ajar yang disusun dari hasil penelitian terdahulu, menjadikannya studi implementatif yang aplikatif. Ini menjadi jawaban atas kritik beberapa studi sebelumnya (Puspita et al., 2025; Sugilar et al., 2019) yang menyebutkan bahwa salah satu kelemahan pendekatan etnomatematika adalah ketiadaan panduan implementatif yang jelas bagi guru.



Gambar 1. Peserta Didik Bergiliran Bermain Dakuan

Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran dan terlibat aktif karena diberikan kesempatan yang sama secara bergilir untuk menggunakan *Dakuan* dengan arahan guru. Dari perspektif teori belajar, penelitian ini mendukung teori Vygotsky (1978) tentang *scaffolding*, di mana permainan tradisional berfungsi sebagai media perantara (*mediating tools*) yang membantu peserta didik memahami konsep matematika dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Ini memperkuat argumen bahwa kegiatan budaya dapat menjadi instrumen kognitif yang valid dalam pembelajaran matematika. Melalui interaksi, peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya atau guru (Lestari & Utomo, 2025).

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Hasil belajar peserta didik memberikan gambaran hasil implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* pada pembelajaran yang telah dilakukan. Tes yang diberikan kepada 38 orang peserta didik berupa soal isian berkaitan permainan tradisional *Dakuan* terdiri dari 3 soal. Setiap jawaban benar diberikan skor 1 dan jawaban salah diberikan skor 0. Skor maksimal adalah 8. Selanjutnya skor tersebut dikonversi menjadi nilai individu dengan rentang 0-100. Berdasarkan nilai yang diperoleh, selanjutnya ditentukan persentase ketuntasan klasikal yang mencapai KKTP yaitu 70. Hasil analisis data hasil belajar menunjukkan terdapat 32 peserta didik yang mencapai KKTP dan 6 peserta didik yang belum. Selanjutnya, secara persentase adalah 84,21% peserta didik telah tuntas mencapai KKTP.

Angket diberikan dengan tujuan untuk menilai tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika yang melibatkan permainan tradisional *Dakuan*. Angket tersebut terdiri dari 6 pernyataan, yaitu 4 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Setiap pernyataan diberi skor 1 jika siswa menjawab "Ya" untuk pernyataan positif dan "Tidak" untuk pernyataan negatif. Sebanyak 38 siswa mengisi angket tersebut. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan skor angket respon pada penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Angket

Komponen	Hasil
Jumlah pernyataan angket positif	4
Jumlah pernyataan angket negative	2

Skor perolehan angket	215
Skor maksimal	228
Persentase skor angket	94,3%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa temuan utama yang menarik untuk dibahas. Pertama, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai Ketuntasan Kriteria Tingkat Pencapaian (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Persentase ketuntasan secara klasikal menunjukkan bahwa 84,21% peserta didik telah tuntas mencapai KKTP. Angka ini mengindikasikan efektivitas dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan memberikan gambaran bahwa pendekatan etnomatematika yang diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika berhasil membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Hasil temuan ini seiring dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa permainan tradisional membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih konkret, sehingga memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka (Jariyah & Sari, 2023; Nur, 2025; Widyastuti et al., 2020).

Salah satu kunci keberhasilan ini adalah penerapan etnomatematika melalui permainan tradisional yang digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional, seperti engklek, kelereng, dan batu serimbang tidak hanya menawarkan kesenangan tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif melatih anak untuk membilang, mengenal angka, membandingkan, dan kemampuan berhitung seperti penjumlahan dan perkalian (Siregar & Lestari, 2018). Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami konsep abstrak dengan cara yang konkret (Putri Kambani & Supriadi, 2025). Dengan mengaitkan pelajaran matematika dengan permainan yang mereka kenal, peserta didik lebih mudah beradaptasi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam konteks ini, respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diterapkan menunjukkan hasil yang sangat baik, di mana 94,3% dari 38 responden merasa puas dan menilai implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* dalam pembelajaran matematika memiliki kategori sangat baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional congklak mendapat respon yang positif dan antusias oleh peserta didik (Kurnia & Sari, 2023; Ningrum et al., 2024). Ketika peserta didik dinyatakan dapat mengaitkan pengetahuan matematika dengan budaya dan permainan yang mereka kenal, mereka merasa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Fungsi permainan tradisional sebagai sarana dalam proses pembelajaran matematika juga dapat menjembatani kesenjangan antara pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan pengalaman nyata di luar kelas. Pendekatan ini selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, juga menegaskan pentingnya konteks budaya dalam pengajaran. Dengan memahami bahwa matematika tidak terputus dari kehidupan sehari-hari, peserta didik diharapkan dapat lebih menghargai dan memahami fungsionalitas

matematika. Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Kearifan lokal memberikan konteks yang bermakna dan akrab bagi siswa, sehingga mempermudah mereka dalam memahami permasalahan dan lebih aktif terlibat dalam proses pemecahannya (Mendrofa et al., 2024).

Akhirnya, berdasarkan temuan-temuan ini, sangat penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan etnomatematika dalam pembelajaran matematika, terutama dengan memanfaatkan permainan tradisional yang ada di masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan ketuntasan belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan relevan bagi peserta didik. Dengan mengaitkan pelajaran dengan konteks budaya mereka, peserta didik diharapkan tidak hanya meraih pencapaian akademis, tetapi juga menumbuhkan minat dan rasa suka terhadap matematika sebagai ilmu yang dapat dimengerti dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang berkelanjutan tentang etnomatematika dan penerapannya di dalam kelas dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan matematika dan relevansi materi ajar bagi peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka kesimpulan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil penelitian etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* dapat dimanfaatkan pada pembelajaran matematika SD di kelas II pada materi Perkalian.
2. Hasil belajar peserta didik setelah implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* pada pembelajaran matematika menunjukkan 84,21% peserta didik telah tuntas mencapai KKTP.
3. Respon peserta didik terhadap implementasi etnomatematika permainan tradisional *Dakuan* pada pembelajaran matematika mendapat respon 94,3% dengan kategori sangat baik.

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian ini dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai referensi serta menggali lebih dalam terkait implementasi etnomatematika permainan tradisional pada materi lainnya, maupun menggunakan ragam budaya lainnya. Sehingga dapat memperkaya dan memperbaiki pembelajaran matematika untuk hasil belajar dan respon peserta didik yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas PGRI Kalimantan yang telah mendanai pelaksanaan penelitian ini hingga dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Mawardini, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 210–218. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.774>
- Bishop, A. J. (1988). *Mathematical Enculturation: A Cultural Perspective on Mathematics Education*. Kluwer Academic Publishers.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its Place in the History and Pedagogy of Mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44–48.
- Dellasari, D., Imansyah, F., & Marleni, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Prabumulih. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i1.1>
- Jariyah, L. A., & Sari, A. D. I. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Balap Karung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Dan Jarak. *JURNAL AL-HIKMAH WAY KANAN*, 4(2), 60–70.
- Kurnia, E., & Sari, A. D. I. (2023). Pembelajaran Matematika Pada Materi Konsep Dasar Kpk Berbasis Permainan Tradisional Congklak. *JURNAL AL-HIKMAH WAY KANAN: Publikasi Jurnal Kependidikan, Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 4(2), 71–82.
- Lestari, R. H., & Utomo, P. (2025). Lev Vygotsky: Analisis Penggunaan Youtube Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.52802/warna.v9i1.1389>
- Mendrofa, R. N., Fauzi, K. M. A., & Sitompul, P. (2024). Eksplorasi Keterkaitan antara Kearifan Lokal dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 601–612. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1693>
- Ningrum, H. N., Fauziyah2, S. N., Fauziah3, F., & Juhji. (2024). Exploring Traditional Game Congklak As An Effective Learning Tool For Elementary Schools. *TARUNATEACH: Journal of Elementary Education*, 2(41), 52–63. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v2i1.206>
- Nur, M. A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Juni*, 6(1), 165–182. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sd/Mi Kurikulum 2013. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4873>
- Nurhaliza, E. (2023). Penerapan Etnomatematika Permainan Geometri Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal on Mathematics Education Research*, 4(1), 45–53.
- Powell, A. B., & Frankenstein, M. (Eds.). (1997). *Ethnomathematics: Challenging eurocentrism in mathematics education*. State University of New York Press.
- Puspita, A. M. I., Purwanti, M. D., & Harini, R. (2025). *Etnopedagogi: Membumikan Pendidikan dengan Kearifan Lokal*. Indonesia Emas Group.

- Putri Kambani, D., & Supriadi, S. (2025). Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Melalui Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 249–261. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i1.3814>
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Riduwan, S. (2012). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). *Ethnomathematics: The cultural aspects of mathematics*. 4(2), 32–54.
- Sarumaha, R., & Gee, E. (2021). Identifikasi Hombo Batu Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau Secara Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 155–166. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3163>
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427>
- Sugilar, H., Rachmawati, T. K., & Nuraida, I. (2019). Integrasi Interkoneksi Matematika Agama Dan Budaya. *Jurnal Analisa*, 5(2), 189–198. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i2.6717>
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.247>