

---

# BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL GALASIN

---

**Arina Rahmadani<sup>1</sup>, Rusydi Ananda<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

\* Corresponding Author. Email: [arinarahmadani163@gmail.com](mailto:arinarahmadani163@gmail.com)

Received: 05 Januari 2023; Revised: 15 Februari 2023 ; Accepted: 30 Maret 2023

---

## ABSTRAK

*Kebudayaan yang dihubungkan dengan matematika dapat dijadikan sumber pembelajaran matematika, salah satunya yaitu permainan tradisional galasin. Dengan permainan ini, dapat mengurangi persepsi buruk siswa terhadap matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan unsur matematika dengan memfokuskan aspek fundamental matematis yang terdapat dalam permainan tradisional galasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model Spradley (etnografi), dilaksanakan di Desa Sunggal Kanan, Medan Sunggal pada bulan Desember 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara, dan observasi. Penelitian ini memberikan hasil bahwa belajar matematika bisa dilakukan dengan permainan galasin, dan dipertegas oleh aspek fundamental matematis yaitu (1) Terdapat aspek counting yakni operasi bilangan (penjumlahan dan pembagian); (2) terdapat aspek measuring meliputi ukuran luas dan keliling arena bermain; (3) terdapat aspek designing pada aktivitas kekongruenan dalam menentukan bentuk dan ukuran setiap kotak; (4) terdapat aspek locating meliputi transformasi geometri yakni translasi dan refleksi, serta hubungan antar garis; (5) aspek playing meliputi strategi, aturan, dan bentuk pelanggaran dalam permainan; (6) aspek explaining meliputi filosofi, fungsi, dan manfaat.*

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Galasin, Matematika, Aspek Fundamental Matematis

---

## ABSTRACT

*The culture associated with mathematics can be used as a source of learning mathematics, one of which is the traditional game galasin. This game can reduce students' bad perceptions of mathematics. This study aims to explain the elements of mathematics by focusing on the fundamental mathematical aspects contained in the traditional game galasin. This study used a qualitative approach with the Spradley model (ethnography), carried out in Sunggal Kanan Village, Medan Sunggal in December 2022. The data collection technique used was interviews and observation. This research gives the results that learning mathematics can be done by playing games, and emphasized the fundamental aspects of mathematics, namely (1) There is a counting aspect, namely number operations (addition and division); (2) there is a measuring aspect covering the area and circumference of the playing field; (3) there is a designing aspect in the congruence activity in determining the shape and size of each box; (4) there are locating aspects including geometric transformations namely translation and reflection, as well as the relationship between lines; (5) playing aspects include strategies, rules, and forms of violations in the game; (6) explaining aspects include philosophy, functions, and benefits.*

**Keywords:** Traditional Galasin Games, Mathematics, Mathematical Fundamental Aspects

---

**How to Cite:** (Rahmadani & Ananda, 2023) Rahmadani, A., & Ananda, R. (2023). BELAJAR

Copyright© 2023, THE AUTHOR (S). This article distributed under the CC-BY-SA-license



## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan. Dunia pendidikan sebenarnya tidak terlepas dari nilai-nilai budaya dan keduanya saling mempengaruhi. Ketika budaya berubah maka pendidikan juga berubah, dan ketika pendidikan berubah maka budaya juga ikut berubah (Widyastuti, 2021). Salah satu pembelajaran berbasis budaya bisa diterapkan pada pembelajaran matematika.

Matematika masih disebut mata pelajaran yang rumit, bahkan banyak peserta didik menganggapnya mata pelajaran yang paling ditakuti, dikarenakan mereka yang tidak memahami konsep yang dipelajari, membuat mereka mudah lupa dan kesulitan. (Sucipto & Mauliddin, 2017). Selain itu, pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi sehingga dapat melaksanakan tugasnya dengan hal-hal yang baru dengan menerapkan model-model pembelajaran yang ada. Jika proses pembelajaran terus seperti ini, maka akan mempengaruhi individu (siswa tidak berminat) dalam belajar matematika (Ulya & Rahayu, 2017).

Kebanyakan orang menganggap matematika hanya sebagai mata pelajaran di sekolah, namun kebanyakan tidak menyadari mereka menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Zaenuri & Dwidayati, 2018). Sumber belajar yang menarik dapat diambil dari hal-hal nyata dan berhubungan dengan pengalaman siswa (Lubis & Widada, 2020). Namun, perkembangan teknologi juga menjadi faktor bagi siswa untuk tidak mengenal kebudayaan.

Sesuai dengan permasalahan di atas maka di perlukan suatu cara untuk mengurangi persepsi buruk anak-anak tentang sulitnya belajar matematika, dengan menghubungkan pelajaran matematika dan budaya. Mereka harus mengetahui bahwa ada korelasi matematika dengan budaya yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya merupakan metode untuk membangun suasana belajar dan perancangan pengalaman belajar yang memadukan budaya sebagai komponen dari proses pembelajaran (Muzakki & Fauziah, 2015). Hubungan matematika dan budaya sudah tertuang dalam istilah yang dikenal dengan *etnomatematika*.

Etnomatematika dapat diartikan sebagai keterkaitan antara matematika dan kebudayaan, yang berarti bahwa etnomatematika mengakui adanya keterkaitan antara aktivitas kehidupan masyarakat dengan pembelajaran matematika. Beberapa unsur etnomatematika antara lain kerajinan tradisional, kerajinan tangan, permainan tradisional dan kegiatan berwujud budaya lainnya (Hardiarti, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk memperkenalkan salah satu permainan tradisional yang bisa dijadikan sumber pembelajaran matematika, yaitu permainan tradisional galasin. Galasin memiliki nama lain yaitu galah asin dan gobak sodor yang berasal dari Pulau Jawa. Permainan ini merupakan permainan berkelompok yang dimainkan di lapangan segiempat dengan dibatasi oleh garis, dibagi menjadi 2 tim dengan satu tim menjadi penjaga dan tim yang satunya menjadi pemain guna dapat melatih keahlian suatu individual; baik berupa keahlian berhitung, berpartisipasi dalam kelompok, dan kemampuan motorik (Sumiyati & Purwati, 2022).

Beberapa penelitian relevan mengenai pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan permainan tradisional galasin pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Sumiyati & Purwati, 2022) yang menyebutkan bahwa dengan permainan galasin memberi pengalaman baru dan menyenangkan bagi siswa dimana mereka bisa belajar sambil bermain. Penelitian lain dilakukan oleh Imaniyah dan Zuroida di tahun 2020 (Imaniyah & Zuroida, 2020) mendapatkan hasil bahwa permainan galasin atau gobak sodor berhubungan dengan salah satu pelajaran matematika, yaitu konsep geometri.

Jika ditinjau dari aspek fundamental matematis, terdapat hubungan antara permainan tradisional galasin dengan 6 aspek fundamental matematis menurut Bishop. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bahwa di dalam permainan tradisional galasin terdapat unsur matematikanya, dimana mereka bisa bermain sambil belajar. Selain itu, untuk mengetahui korelasi permainan tradisional galasin dengan matematika, dan penerapan permainan tradisional galasin pada pembelajaran matematika.

## **II. METODE PENELITIAN**

### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Desa Sunggal Kanan, Medan Sunggal dan dilaksanakan pada bulan Desember 2022.

## **B. Tahap Pelaksanaan /Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jika ditinjau dari jenis data yang akan digunakan. Kualitatif merupakan pendekatan yang dilakukan setiap peneliti dengan menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah yang sedang diteliti. Model pada penelitian ini adalah model Spradley (etnografi). Ruang lingkup atau objek pada penelitian ini adalah aktivitas permainan tradisional galasin untuk mengetahui aspek matematis yang terdapat di dalam permainan tersebut.

Sesuai dengan objek penelitian, maka penelitian tersebut difokuskan pada aspek fundamental matematis (fundamental mathematical activities) yang terdiri dari *counting* (berhitung), *locating* (menentukan lokasi), *measuring* (mengukur), *designing* (merancang), *playing* (bermain), *explaining* (menjelaskan) (Puspasari et al., 2021). Serta implementasi matematika yang terdapat dalam permainan tradisional galasin.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam pengumpulan data ini, *purposive sampling* menjadi pilihan peneliti dalam memilih informan. Peneliti memilih salah satu warga di Desa Sunggal Kanan, Medan Sunggal yang sudah berpengalaman dalam memainkan permainan tradisional pada zamannya, yaitu Ibu Rukiyah.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik yang dikembangkan oleh Moleong, meliputi oleh reduksi data, kategorisasi, sintesisasi, dan menyusun hipotesis (kesimpulan). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih topik-topik sesuai data yang sudah didapatkan dari hasil wawancara. Selanjutnya, peneliti melakukan pengelompokan (kategorisasi), dimana peneliti memilih topik-topik yang memiliki kesamaan dari data hasil wawancara. Setelah pengelompokan (kategorisasi), peneliti akan melakukan sintesisasi data dengan mencari kaitan antara kategori satu dengan yang lainnya. Terakhir peneliti menyusun hipotesis (kesimpulan) dari hasil setiap tahap pada analisis data.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan dari data hasil wawancara yang sudah didapatkan, maka peneliti memilih topik yang sesuai dengan aspek fundamental matematis dan didapatkan

sebanyak 6 topik untuk keseluruhan aspek tersebut. Selanjutnya, peneliti mengelompokkan (kategorisasi) topik-topik yang memiliki kesamaan. Berikut hasil dari topik yang sudah dikategorisasikan pada Tabel 1

**Tabel 1.** Kategorisasi Data

<b>Aspek Fundamental Matematis</b>	<b>Kategori</b>
<i>Counting</i>	Terdapat kegiatan operasi bilangan (penjumlahan dan pembagian) dalam menentukan jumlah umum pemain, jumlah anggota yang ingin bermain, jumlah nilai/poin yang diperoleh setiap tim, dan jumlah kotak yang harus dilewati oleh tim pemain pada permainan tradisional galasin ini.
<i>Measuring</i>	Terdapat kegiatan mengukur luas dan keliling arena bermain secara keseluruhan, serta mengukur luas dan keliling setiap kotak.
<i>Designing</i>	Ada aktivitas kekongruenan dalam menentukan bentuk dan ukuran setiap kotak permainan tradisional galasin.
<i>Locating</i>	Ada penerapan transformasi geometri, yakni translasi (pergeseran) dalam menentukan arah anggota tubuh tim penjaga saat permainan berlangsung. Ada penerapan transformasi geometri, yakni refleksi (pencerminan) dalam menentukan arena bermain yang sudah dibentuk bisa dibagi menjadi dua sama besar. Ada aktivitas menemukan hubungan antar garis pada arena bermain permainan tradisional galasin.
<i>Playing</i>	Terdapat strategi bermain untuk dapat memenangkan pertandingan. Terdapat aturan khusus atau aturan turun temurun dalam permainan tradisional galasin. Terdapat beberapa bentuk pelanggaran dalam permainan tradisional galasin.
<i>Explaining</i>	Ada penjelasan mengenai filosofi atau asal mula adanya permainan tradisional galasin. Ada penjelasan mengenai makna atau fungsi pada setiap bagian arena bermain. Ada penjelasan mengenai manfaat permainan tradisional galasin.

Setelah data dikelompokkan, maka peneliti selanjutnya melakukan sintesis data yang diperoleh pada Tabel 2.

Tabel 2. Sintesisasi Data

	<i>Counting</i>	<i>Measuring</i>	<i>Designing</i>	<i>Locating</i>	<i>Playing</i>	<i>Explaining</i>
Aturan bermain	✓	-	-	-	✓	-
Gerakan	-	-	-	✓	-	-
Arena bermain	✓	✓	✓	✓	-	✓

## B. Pembahasan

Permainan tradisional galasin merupakan permainan asal Pulau Jawa yang dimainkan secara berkelompok, dimana setiap kelompok/tim terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini dilakukan di lapangan berukuran  $15 \times 9m$ , yang dibagi menjadi 6 kotak sesuai anggota bermain. Berdasarkan data di atas, terdapat aspek fundamental matematis yang sudah tertuang dalam permainan tradisional galasin, diantaranya sebagai berikut:

### 1. *Counting*

Aspek *counting* yang terdapat dalam permainan tradisional galasin adalah operasi bilangan meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dalam permainan tradisional galasin terdapat unsur matematika berupa operasi bilangan tersebut. Aktivitas menghitung ini ditunjukkan dari menentukan jumlah pemain dalam permainan tradisional yang membutuhkan 3-5 orang dalam 1 tim. Jumlah anggota bermain yang dibagi menjadi 2 tim. Menentukan nilai/skor juga membutuhkan perhitungan, dengan aturan tim pemain mendapatkan poin 1 jika bisa melewati seluruh kotak tanpa tersentuh penjaga sampai ke garis belakang, tim pemain juga mendapatkan poin 1 jika bisa melewati seluruh kotak tanpa tersentuh penjaga sampai ke garis belakang dan balik lagi ke garis awal, dan tim penjaga mendapatkan poin 1 jika berhasil menyentuh anggota tubuh pemain. Poin-poin tersebut menjadi poin tim.

Aktivitas menghitung banyak kotak yang ingin dilalui juga membutuhkan perhitungan, untuk pemain berjumlah 5 orang dalam 1 tim, maka kotak akan dibagi menjadi 6. Tetapi jika pemain berjumlah 4 orang, maka kotak akan dibagi menjadi 4.

### 2. *Measuring*

Aspek *measuring* yang terdapat dalam permainan tradisional galasin adalah mengukur luas dan keliling pada bangun datar (persegi panjang) dan pada setiap kotak. Ukuran arena bermain pada permainan tradisional galasin adalah  $15 \times 9 m$  dibagi menjadi 6 kotak. Setiap kotak berukuran  $5 \times 4,5 m$ .

- a. Luas arena bermain

$$L = p \times l$$

$$L = 15 \text{ m} \times 9 \text{ m}$$

$$L = 135 \text{ m}^2$$

- b. Keliling arena bermain

$$K = 2p + 2l = 2(p + l)$$

$$K = 2(15 \text{ m} + 9 \text{ m})$$

$$K = 48 \text{ m}$$

- c. Luas kotak pada arena bermain

$$L = p \times l$$

$$L = 5 \text{ m} \times 4,5 \text{ m}$$

$$L = 22,5 \text{ m}^2$$

- d. Keliling kotak pada arena bermain

$$K = 2p + 2l = 2(p + l)$$

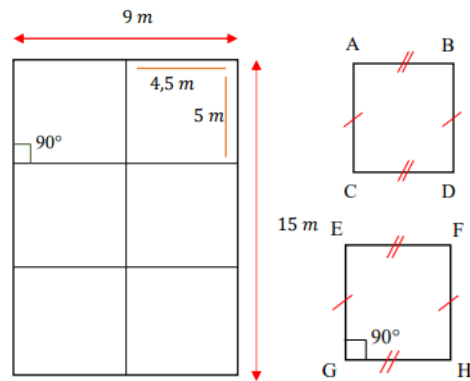
$$K = 2(5 \text{ m} + 4,5 \text{ m})$$

$$K = 19 \text{ m}$$

Arena bermain pada permainan tradisional galasin berbentuk persegi panjang yang dengan ukuran tersebut dibagi menjadi 6 kotak, dengan panjang yang dibagi menjadi 3 bagian dan lebar dibagi menjadi 2 bagian. Maka di dapat panjang setiap kotak  $15 \text{ m} \div 3 = 5 \text{ m}$  dan lebar setiap kotak  $9 \text{ m} \div 2 = 4,5 \text{ m}$ . Untuk menghitung setiap kotak pada arena bermain, juga dibutuhkan operasi pembagian.

### 3. *Designing*

Pada permainan tradisional galasin terdapat unsur matematika kekongruenan, untuk melihat bentuk dan ukuran yang sama pada setiap kotak arena bermain. Kongruen dalam matematika adalah suatu keadaan dimana bentuk bangun datar memiliki ukuran yang sama dan dikatakan sebangun. Syarat dari kongruen adalah sudut-sudut yang bersesuaian sama besar dan sisi-sisi yang bersesuaian sama panjang. Berikut unsur kekongruenan dalam permainan tradisional galasin, jika dilihat dari syarat kongruen.



Gambar 1. Kekongruenan arena bermain

Sisi-sisi yang bersesuaian:

$$AB = EF$$

$$AC = EG$$

$$BD = FH$$

$$CD = GH$$

Maka, bangun  $ABCD \cong EFGH$

Sudut-sudut yang bersesuaian:

$$\angle A = \angle E = 90^\circ$$

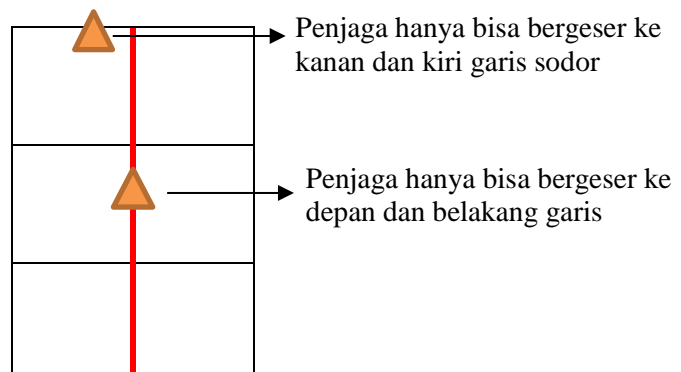
$$\angle B = \angle F = 90^\circ$$

$$\angle C = \angle G = 90^\circ$$

$$\angle D = \angle H = 90^\circ$$

#### 4. Locating

##### a. Translasi (pergeseran)

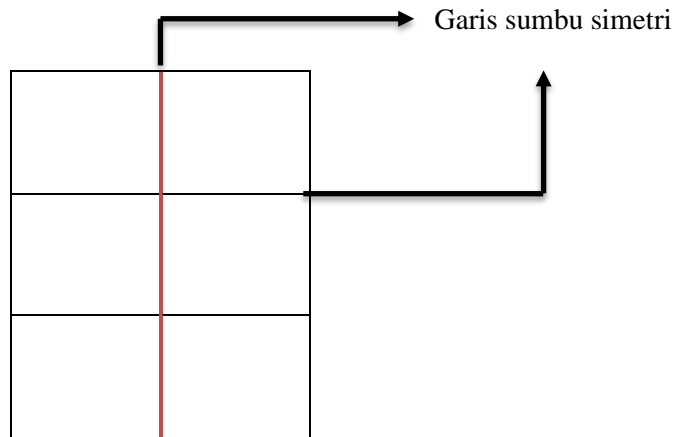


Gambar 2. Pergeseran tim penjaga

Pada gambar 2 terdapat unsur matematika transformasi geometri yaitu translasi (pergeseran). Pergeseran ini dapat dilakukan oleh tim penjaga yang hanya bisa menjaga dengan bergeser ke kiri dan ke kanan dari garis yang dijaga (garis horizontal), serta ke depan dan ke belakang dari garis sodor (garis vertikal).



b. Refleksi (Pencerminan)

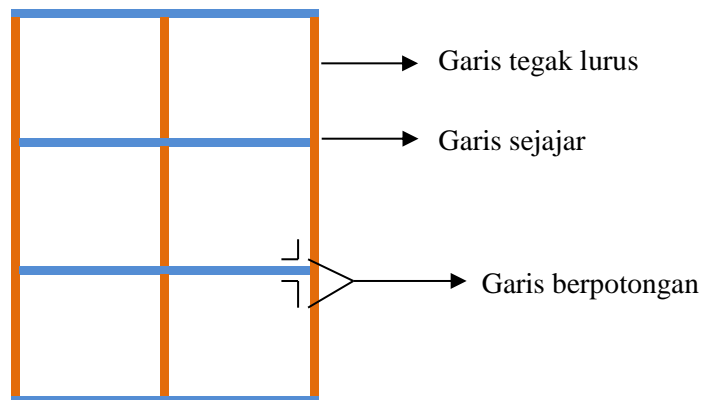


**Gambar 3.** Pencerminan pada Garis Sodor

Pada gambar 3 terdapat unsur matematika transformasi geometri, yaitu refleksi (pencerminan). Pencerminan ini dapat dilihat dari garis sodor atau vertikal yang dianggap sebagai garis sumbu simetri. Jika pada arena bermain di gambar garis sumbu simetri, maka menghasilkan bangun datar yang sama. Garis sodor yang ditarik dari depan ke belakang menghasilkan kotak kanan dan kiri, sebaliknya jika garis sodor ditarik dari kanan ke kiri membagi kotak depan dan belakang yang sama panjang.

c. Hubungan Antar Garis

Pada permainan tradisional galasin terdapat unsur matematika yaitu hubungan antar garis. Hubungan antar garis ini dibentuk dari garis horizontal dan garis vertikal pada arena bermain, seperti garis sejajar, tegak lurus dan berpotongan.



**Gambar 4.** Hubungan Antar Garis pada Garis Sodor

5. *Playing*

a. Strategi Bermain

Kefokusan oleh setiap tim dalam bermain menjadi strategi awal yang dapat digunakan untuk memenangkan pertandingan. Sebagai tim pemain, strategi yang dapat dilakukan adalah mencoba mengecoh atau menggertak tim penjaga dengan mengandalkan kegesitan anggota, dengan bergeser ke kiri dan kanan agar dapat masuk ke kotak-kotak berikutnya sampai balik ke garis start.

Tim penjaga dapat menggunakan strategi menempatkan anggota yang memiliki skill fisik yang bagus untuk berjaga di garis paling depan, guna dapat menangkap pemain yang ingin mencoba masuk ke dalam kotak.

b. Aturan Bermain

Permainan tradisional galasin memiliki aturan dalam cara bermainnya, yakni dengan membentuk 2 tim/kelompok (tim penjaga dan tim pemain) dengan masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Kemudian, tim penjaga hanya boleh bergeser/bergerak ke kanan dan kiri untuk bisa menyentuh pemain tetapi tidak boleh keluar dari garis yang dijaganya. Selain itu, tim pemain yang berhasil melewati garis akhir, maka harus kembali lagi ke garis start atau garis awal. Tim penjaga tidak boleh menyentuh pemain secara berlebihan maksudnya sampai menyakiti tim pemain, kemudian apabila salah satu anggota tim pemain tersentuh oleh tim penjaga maka tim pemain dinyatakan kalah.

c. Bentuk Pelanggaran

Ada beberapa bentuk pelanggaran dalam permainan tradisional galasin. Seperti, tim penjaga yang keluar dari garis yang dijaganya untuk bisa menyentuh tim pemain, kemudian tim pemain yang keluar dari garis atau kotak yang sudah ditentukan. Selain itu, terdapat tim penjaga yang tidak jujur dalam bermain.

6. *Explaining*

a. Filosofi

Permainan tradisional galasin berasal dari Pulau Jawa. Permainan ini terjadi karena dahulu kala prajurit memainkan permainan yang bernama sodoran untuk melatih kemampuan berperang dengan tombak. Beberapa daerah mempunyai nama masing-masing, Misal di Jawa Barat mereka menyebutnya dengan galasin, kemudian di Jawa Tengah menyebutnya gobak sodor. Penyebutan gobak sodor sendiri berasal dari kata *go back through the door*, artinya menembus pintu. Namun, karena penyebutannya dianggap susah maka masyarakat merubahnya menjadi gobak sodor.

Permainan ini dimainkan secara berkelompok, yakni 2 tim (tim penjaga dan tim pemain) masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini membutuhkan kefokusan, kecepatan, dan kelincahan (gesit).

b. Fungsi pada Setiap Bagian Arena Bermain

Arena bermain dalam permainan tradisional galasin ini, terdiri dari 4 bagian. Ada garis pangkal, untuk berkumpulnya tim penjaga saat permainan akan berlangsung. Garis vertikal atau garis sodor, untuk tempat berdirinya tim penjaga yang disesuaikan dengan anggota tim penjaga itu sendiri. Garis horizontal, untuk tempat berdirinya tim penjaga sebanyak 1 orang. Kotak pada arena bermain, sebagai tempat untuk tim pemain

c. Manfaat Permainan Tradisional Galasin

Beberapa manfaat yang dapat dimiliki anak-anak dalam bermain permainan tradisional galasin, diantaranya adalah dapat melatih skill fisik, seperti kelincahan, kefokusan, dan kecepatan, meningkatkan sikap adil dan jujur (sportivitas), melatih psikomotorik dan kekompakan dalam tim.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Peneliti menyimpulkan terdapat unsur matematika pada permainan tradisional galasin yang difokuskan dalam aspek fundamental matematis. Aspek *counting* yakni operasi bilangan (penjumlahan dan pembagian). Terdapat aspek *measuring* meliputi ukuran luas dan keliling bangun datar (persegi panjang) dan kotak pada arena bermain. Terdapat aspek *designing* pada aktivitas kekongruenan dalam menentukan bentuk dan ukuran setiap kotak. Terdapat aspek *locating* meliputi transformasi geometri yakni translasi dan refleksi, serta hubungan antar garis. Aspek *playing* meliputi strategi, aturan, dan bentuk pelanggaran dalam permainan. Aspek *explaining* meliputi filosofi, makna, dan manfaat permainan tradisional galasin. Sebagai saran, penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain dengan memodifikasinya agar dapat dilihat perbandingan pada hasil. Selain itu, dapat menerapkan permasalahan kontekstual matematika pada permainan tradisional galasin.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hardiarti, S. (2017). Etnomatematika : Aplikasi Bangun Datar. *Aksioma*, 8(2), 99–110.
- Herdian, F., Widada, W., & Herawaty, D. (2019). Level berpikir siswa dalam memahami

- konsep dan prinsip bangun ruang dengan pendekatan pembelajaran etnomatematika berdasarkan teori APOS. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04(02), 111–119.
- Imaniyah, A., & Zuroida, R. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Konsep Geometri dan Bilangan dalam Permainan Gobak Sodor. ... *Matematika Dan Matematika*, 2(2721), 1–9. <http://prosiding.himatikauny.org/index.php/prosidinglsm/article/view/96>
- Lubis, A. N. M. T., & Widada, W. (2020). Kemampuan Problem Solving Siswa melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik Berorientasi Etnomatematika Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 127–133.
- Muzakki, M., & Fauziah, P. Y. (2015). Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di PAUD full day school. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>
- Puspasari, R., Rinawati, A., & Pujisaputra, A. (2021). *Pengungkapan Aspek Matematis pada Aktivitas Etnomatematika Produksi Ecoprint di Butik El Hijaaz Mosharafa*: *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(September), 379–390.
- Sucipto, L., & Mauliddin, M. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Dalam Memahami Konsep Bilangan Real. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 197. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.37>
- Sumiyati, & Purwati. (2022). Implementasi Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional “Gobak Sodor” Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(2), 77–84. <https://doi.org/10.33222/jlp.v7i2.1717>
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2017). Pembelajaran Etnomatematika Untuk Menurunkan Kecemasan Matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 16–23. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.295>
- Widyastuti, M. (2021). Peran Kebudayaan Dalam Dunia Pendidikan THE ROLE OF CULTURE IN THE WORLD OF EDUCATION. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(1), 54–64. <https://doi.org/10.30998/jagaddhita.v1i1.810>
- Zaenuri, & Dwidayati, N. (2018). Exploring ethnomathematics: mathematics as a cultural product. Prisma, proceedings of the national mathematics seminar,. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 471–476. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa>

ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/249%0Ahttps://sinta.ristekbrin.go.id/journals/detail?id=146