

**ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL INGKAU DI
BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
serjana Pendidikan Matematika



DISUSUN OLEH :

REANA OKTAVIA

NPM 2184202023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL INGKAU DI
BENGKULU TENGAH**



DISUSUN OLEH :

REANA OKTAVIA

NPM 2184202023

Disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Selvi Riwayat

Selvi Riwayat, S.Si, M.Pd

NIDN. 0226068404

Mardiah Syofiana

Mardiah Syofiana, M.Pd

NIDN. 0220038501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Drs. Santoso

Drs. Santoso, M.Si

NIP.196706151993031004

ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL INGKAU

DI BENGKULU TENGAH

Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Ujian Dilaksanakan Pada:

Pada Hari : Sabtu

Tanggal : 05 Juli 2025

Tempat : Ruang FKIP UMB

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Dr. Kashardi, M.Pd

Ketua

2. Dr. Winda Ramadianti, M.Pd

Anggota

3. Selvi Riwayati, S.Si, M.Pd

Anggota

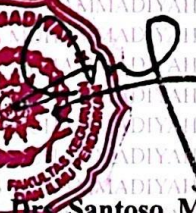
4. Mardiah Syofiana, M.Pd

Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Bengkulu


Dr. Santoso, M.Si

NIP.196706151993031004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Reana Oktavia
Npm : 2184202023
Program Studi : Pendidikan Matematika
Angkatan : 2021
Jenjang : S1

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul : **“Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah”**.

Apabila suatu saat saya terbukti melakukan Tindakan tersebut (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi yang sudah di tetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bengkulu, 25 Juli 2025

Penulis



Reana Oktavia

2184202023



MOTTO

“Allah tau prosesmu, Allah memahami ketulusan niatmu, maka tenanglah Allah pasti bantu. Tidak ada satupu daun yang jatuh tidak diketahui-Nya.”

(Reana Oktavia)

“Saat terasa berat-beratnya, ku tau kaupun berjuang juga, hadapi semuanya langsung dimuka, apapun yang terjadi, tidak apa”

(Hindia)

“Opo wae tak tabrak yang menjadi penghalang”

(Ndx aka)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan atas dukungan dari orang-orang tercinta akhirnya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan Bahagia skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Supardi, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan. Namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai serjana. Sehat selalu dan panjang umur Bapak.
2. Pintu surgaku, Ibunda Pini, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan serta memberikan motivasi serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai serjana. Semoga Mamak selalu diberikan kesehatan dan dipanjangkan umurnya, aamiin.
3. Saudariku satu-satunya, Ayuk Leka Arni dan saudara iparku Pranoto, terimakasih sudah menjadi bagian dalam proses penyusunan tugas akhir ini, terimakasih atas dukungan dan nasehat-nasehat bijaknya.
4. Keponakanku tercinta, Tiara Nur Anggraini, Reefzan Hafriyansyah, dan David Tantri, terimakasih selalu memberikan semangat kepada penulis.
5. Sahabat terbaikku, Lisa Dwi Juniarty, Delia Dwi Anjelia, Renawati, terima kasih selalu menemani, memberikan motivasi dan semangat yang luar biasa. Terima kasih telah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan sudah seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta yang senantiasa selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
6. Sahabat tersayangku sedari kecil, Ratna Rahayu yang senantiasa menemani penulis. Terima kasih selalu memberikan dukungan serta motivasi, dan memberikan do'a setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

7. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2021 pendidikan matematika, Widya, Ragilvi, Vickha, Enjel, Atika dan semua yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu. Terima kasih atas suka dan duka yang telah kita lalui, semoga kita semua menjadi orang yang sukses.
8. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri, Reana Oktavia. Terima kasih sudah bertahan disini, terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun jalannya dan terima kasih sudah berusaha menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Mungkin aku belum sehebat orang lain tapi aku bangga aku tetap mau berusaha. Mungkin banyak hal yang bisa membuatku menyerah tapi aku bangga ternyata aku bisa melewatinya. Aku bangga untuk setiap langkah kecilku.

Besar harapan penulis untuk terus mempelajari dan memperbaiki kekurangan-kekurangan karena skripsi ini masih jauh dari harapan kita semua. Semoga ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya khalayak ramai pada umumnya.

Bengkulu, Juli 2025

Penulis

Reana Oktavia

NPM. 2184202023

ABSTRAK

Reana Oktavia, 2025. “Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing 1) Selvi Riwayati, S.Si, M.Pd, 2) Mardiah Syofiana, M.Pd

Etnomatematika merupakan unsur budaya yang terdapat pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep etnomatematika yang terdapat dalam permainan tradisional ingkau yang berasal dari Bengkulu Tengah, Desa Taba Lagan. Permainan ini merupakan bagian dari budaya lokal yang telah ada sejak lama dan diturunkan dari generasi ke generasi. Dalam konteks ini, etnomatematika merujuk pada cara-cara di mana budaya dan tradisi mempengaruhi pemahaman dan praktik matematika dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ingkau, yang juga dikenal sebagai permainan sepatu bambu, melibatkan keterampilan menjaga keseimbangan tubuh. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode etnografi. Informasi dari penelitian ini adalah ketua adat dan masyarakat lokal Desa Taba Lagan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap masyarakat, terutama ketua adat dan tokoh pemain. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan kesimpulan. Melalui observasi dan wawancara dengan masyarakat dan ketua adat, penelitian ini mengidentifikasi berbagai konsep matematika yang terlibat, seperti pengukuran, satuan panjang, perbandingan, segitiga siku-siku, pythagoras, kesejajaran, dan sudut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengajarkan dan memahami konsep-konsep matematika secara mudah. Dengan demikian, permainan tradisional seperti ingkau dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan matematika, menghubungkan teori dengan praktik dan memperdalam pengalaman belajar siswa. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan relevan dengan budaya lokal, serta mendorong pengenalan lebih lanjut tentang etnomatematika. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara budaya dan matematika diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Etnomatematika, Permainan Tradisional Ingkau, Konsep Matematika.

ABSTRACT

Reana Oktavia, 2025. “*Ethnomathematics in the Traditional Game of Ingkau in Central Bengkulu*”. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
Advisors:
1) Selvi Riwayati, S.Si. M.Pd, 2) Mardiah Syofiana, M.Pd.

Ethnomathematics refers to cultural elements found in the learning of mathematics. This research aims to explore ethnomathematical concepts found in the traditional game Ingkau, originating from Taba Lagan Village, Central Bengkulu. This game, also known as the bamboo shoe game, is part of the local cultural heritage that has been passed down through generations and involves body balance skills. In this context, ethnomathematics refers to how culture and tradition influence the understanding and practice of mathematics in everyday life. This study employed a qualitative approach using ethnographic methods. The research informants included local community members and the village customary leader of Taba Lagan. The data collection techniques involved observation, interviews, and documentation focusing particularly on the customary leader and traditional players. The data analysis techniques included data collection, reduction, presentation, verification, and conclusion drawing. Through observation and interviews, the study identified various mathematical concepts embedded in the game, such as measurement, units of length, comparison, right-angled triangles, the Pythagorean theorem, parallelism, and angles. The results show that this traditional game serves not only as a form of entertainment but also as a medium for teaching and understanding mathematical concepts in an accessible way. Therefore, traditional games like Ingkau have the potential to become effective tools in mathematics education, connecting theory with real-life practice and enriching students' learning experiences. This research contributes to the development of more contextual and culturally relevant mathematics education and supports the broader introduction of ethnomathematics. A better understanding of the connection between culture and mathematics is expected to help students grasp and apply mathematical concepts more easily in daily life.

Keywords: Ethnomathematics, Ingkau Traditional Game, Mathematical Concepts.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah”*** ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Bapak Rahmat Jumri, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
4. Ibu Selvi Riwayati, S.Si, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing 1 Dan Ibu Mardiah Syofiana, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, arahan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Lizza Novianita, M.Pd dan Ibu Desventri Etmy, M.Pd yang telah bersedia memberikan kritik dan sarannya serta meluangkan waktunya untuk memeriksa dan memberikan saran perbaikan instrument penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen Serta Staff Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.
7. Bapak Nasrun Selaku Ketua Adat di Desa Taba Lagan, Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.

8. Bapak Rudi Selaku Masyarakat Lokal Desa Taba Lagan, Bengkulu Tengah yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian.
9. Bapak Supardi dan Ibu Pini yang telah menjadi rumah terhangat dalam setiap langkah hidup penulis. Terimakasih yang tak terhingga atas cinta tanpa syarat, do'a yang tak pernah putus, serta keyakinan yang begitu besar terhadap setiap pilihan dan mimpi-mimpi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan kekurangan didalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi pembaca.

Bengkulu, Juli 2025

Reana Oktavia
NPM.2184202023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Praktis	3
E. Definisi Operasional Istilah	4

BAB II STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritis.....	5
a. Budaya	5
b. Etnomatematika	6
c. Permainan Tradisional Ingkau	7
d. Konsep Matematika	9

B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	14
---------------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Data dan Sumber Data	15
D. Metode Pengumpulan Data	16
E. Instrument Penelitian.....	17
F. Teknik Analisis Data.....	17
G. Keabsahan Data	18
H. Prosedur Penelitian	19

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Tempat Penelitian	20
B. Deskripsi Hasil Penelitian	21
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	35

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	42
B. Saran	43

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Permainan Ingkau.....	9
Gambar 2.2 : Segitiga Siku-siku	12
Gambar 2.3 : Garis Sejajar Yang Dipotong	14
Gambar 2.4 : Kesejajaran	15
Gambar 2.5 : Sudut Lancip.....	15
Gambar 2.6 : Sudut Siku-siku	16
Gambar 4.2: Observasi Pembuatan Ingkau	23
Gambar 4.3 : Pengukuran Bambu Pijakan Ingkau	23
Gambar 4.4 : Pengukuran Bambu Pijakan Ingkau	24
Gambar 4.5 : Pemotongan Bambu	24
Gambar 4.6 : Pelubangan Bambu Pijakan Kaki	25
Gambar 4.7 : Pengukuran Tinggi Pijakan Kaki	25
Gambar 4.8 : Pembuatan Penyanggah Pijakan Kaki.....	25
Gambar 4.9 : Pemasangan Pijakan Kaki	26
Gambar 4.10 : Pengkokohan Pijakan Kaki	26
Gambar 4.11 : Permainan Tradisional Ingkau.....	27
Gambar 4.12 : Wawancara Informan 1	28
Gambar 4.13 : Wawancara Informan 2	31
Gambar 4.14 : Konsep Pengukuran Bambu Ingkau	38
Gambar 4.15 : Konsep Segitiga Siku-Siku Pada Pijakan Kaki	39
Gambar 4.16 : Pengukuran Segitiga Siku-Siku.....	39

Gambar 4.17 : Konsep Kesejajaran Pada Ingkau	40
Gambar 4.19 : Konsep Tabung Pada Bambu Ingkau	41
Gambar 4.20 : Pengukuran Kedua Alas Bambu Ingkau	41
Gambar 4.21 : Konsep Sudut Siku-Siku Pada Pijakan Ingkau.....	42
Gambar 4.22 : Pengukuran Sudut Siku-Siku Pada Pijakan Ingkau.....	42
Gambar 4.23 : Konsep Sudut Siku-Siku Saat Memainkan Ingkau	43
Gambar 4.24 : Konsep Sudut Lancip Pada Pijakan Ingkau	43
Gambar 4.25 : Pengukuran Sudut Lancip Pada Pijakan Ingkau.....	44
Gambar 4.26 : Konsep Sudut Lancip Pada Saat Memainkan Ingkau	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	17
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Rekomendasi Validasi

Lampiran 2: Instrumen Penelitian

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian

Lampiran 4: Hasil Wawancara Informan 1

Lampiran 5: Hasil Wawancara Informan 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan merupakan proses yang terstruktur yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, serta sikap yang mendukung pembentukan kepribadian secara baik. Tidak hanya sebatas penyampaian informasi, Pendidikan juga mencakup hubungan interaktif antara pendidik dan peserta didik, penerapan strategi pembelajaran yang sesuai, serta terciptanya suasana belajar yang kondusif (Husnul Fauzan & Khairul Anshari, 2024). Salah satu bidang yang penting dalam dunia pendidikan adalah matematika.

Matematika dikenal sebagai ilmu yang bersifat universal dan menjadi fondasi bagi berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam perkembangan teknologi, budaya dan ilmu pengetahuan. Matematika dapat juga diartikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan bilangan, pola, dan bentuk (Santoso et al., 2021).

Matematika selalu dikaitkan dengan angka, bilangan, serta perhitungan. Namun kenyataannya, matematika dan budaya merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Budaya merupakan suatu system yang menyatu dan menyeluruh dalam kehidupan masyarakat, sedangkan matematika berfungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih menariknya, dalam berbagai bentuk kebudayaan lokal yang telah berkembang jauh sebelum masyarakat mengenal matematika secara formal, ternyata telah mengandung berbagai konsep matematika didalamnya. Matematika dipandang sebagai pembelajaran yang tidak mudah dimengerti karena sifat matematika yang cenderung abstrak dan kurang memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran harus dibuat dengan semenarik dan seasyik mungkin bagi peserta didik (Hasmawati

et al., 2022). Salah satu cara untuk membuat pembelajaran matematika mudah dimengerti dan menarik adalah dengan cara mengaitkannya pada kehidupan nyata melalui pendekatan berbasis budaya (Kholisa, 2021).

Matematika dan budaya tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena keduanya saling terhubung dan saling memengaruhi dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Pembelajaran yang menghubungkan matematika dengan budaya yaitu melalui etnomatematika.

Etnomatematika adalah bagian dari budaya yang mencerminkan konsep-konsep dalam pembelajaran matematika. Etnomatematika adalah pendekatan matematika yang berkembang berdasarkan konteks budaya. Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika sekaligus memperkuat kecintaan mereka terhadap budaya, serta mempermudah pendidik dalam menanamkan nilai-nilai budaya yang menjadi dasar pembentukan karakter peserta didik sejak dini (Andriono, 2021).

Etnomatematika bertujuan untuk menggali dan memahami bagaimana konsep matematika yang diterapkan secara alami dalam aktivitas sehari-hari. Dalam budaya Indonesia yang kaya akan tradisi, banyak aktivitas tradisional, termasuk permainan tradisional, kerajinan tradisional dan aktivitas budaya lainnya yang secara tidak langsung mencerminkan penggunaan konsep-konsep matematika. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan kajian tentang etnomatematika pada permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak lama dan diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional ini merupakan bagian budaya, nah salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia yaitu permainan tradisional ingkau. Permainan ingkau merupakan salah satu permainan khas masyarakat Bengkulu atau dalam bahasa Indonesianya sering di sebut dengan permainan sepatu bambu. Permainan ingkau ini tidak diketahui dari daerah mana asal usul daerah nya tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Permainan

tradisional ingkau ini terbuat dari bambu yang besarnya kurang lebih sebesar lengah orang dewasa. Permainan ini sudah lama berkembang dan sejak dari dulu bentuk dan cara bermainnya tetap sama (Koa & Malessy, 2021).

Jika kita perhatikan dengan seksama permainan tradisional ingkau ini mengandung konsep matematika. Penelitian mengenai etnomatematika dalam permainan tradisional ingkau ini telah dilakukan, seperti penelitian oleh Koa & Malessy (2021), Kholil & Apriyono (2018) serta Apriyono et al. (2019) yang mengungkapkan adanya konsep matematika pada alat permainan egrang atau ingkau. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat konsep satuan panjang, segitiga siku-siku, kesejajaran dan sudut. Berdasarkan artikel penelitian-penelitian terdahulu belum dijelaskan bagaimana aktivitas matematika yang dapat mengevaluasi konsep-konsep matematika tersebut. Penelitian ini juga menampilkan bukti lapangan berupa hasil pengukuran aktual, seperti panjang bambu, tinggi pijakan, dan besar sudut yang diukur menggunakan alat ukur matematika yaitu busur, serta didukung oleh dokumentasi visual yang memperkuat data.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini mengkaji lebih lanjut tentang keterkaitan antara permainan tradisional ingkau dengan konsep matematika serta aktivitas etnomatematikanya. Dengan itu perlu dilakukannya penelitian lebih mendalam mengenai “Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah”.

B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan penulis maka rumusan penelitian ini sebagai berikut:

1. Aktivitas etnomatematika apa saja yang terdapat pada permainan tradisional ingkau?
2. Konsep matematika apa saja yang terdapat pada permainan tradisional ingkau?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan aktivitas etnomatematika pada permainan tradisional ingkau
2. Mendeskripsikan konsep matematika pada permainan tradisional ingkau

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang sama dibidang etnomatematika.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan pembelajaran matematika berbasis budaya.

2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat menjadi salah satu inspirasi untuk melaksanakan penelitian lainnya yang berkaitan dengan etnomatematika.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam bidang etnomatematika, khususnya mengenai hubungan antara budaya dan matematika yang berhubungan dengan permainan tradisional.

E. Definisi Operasional Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang sesuai dengan istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca, terdapat beberapa istilah yang perlu diberi penegasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Etnomatematika merupakan kajian tentang cara matematika diterapkan, dikembangkan, dan dipahami dalam konteks budaya tertentu. Istilah ini menggabungkan dua konsep: "etno" (yang merujuk pada budaya, tradisi,

atau komunitas) dan "matematika" (yang mencakup pola, logika, angka, dan bentuk).

2. Permainan tradisional ingkau merupakan permainan tradisional khas Bengkulu yang mengandung konsep-konsep matematika, permainan tradisional ini belum tau pasti dari mana asal usulnya tapi di berbagai daerah dapat dijumpai dengan nama yang berbeda beda.
3. Bengkulu Tengah merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Bengkulu, Indonesia. Kabupaten ini terletak di bagian tengah provinsi dan berbatasan dengan beberapa wilayah.
4. Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi dasar dari ilmu lain, sehingga matematika itu saling berkaitan dengan ilmu lainnya. Matematika merupakan suatu perhitungan angka-angka yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia.