

DAFTAR PUSTAKA

- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.
- Apriyono, F., Rosyidah, E. A., Purnomo, T., Sulityo, J., Munir, M. M., & Safitri, V. W. (2019). Eksplorasi Ethnomatematika Pada Permainan Tradisional Egrang Di Tanoker Ledokombo Jember. *Sigma*, 4(2), 51–58.
- Hasmawati, h., Usman, u., & Ahsan. (2022). Peningkatan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menjumlah Bilangan Pecahan Dengan Menggunakan Media Gambar Luas Daerah Di Kelas Vii Mts.n 1 Enrekang. *Journal Of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.35905/Jmlipare.v1i1.3259>
- Hodriani, H., Junaidi, J., & Alhudawi, U. (2023). Implementasi pembelajaran PPKn berbasis permainan tradisional pada mahasiswa PGSD. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1(1), 17–28. <https://doi.org/10.33830/jhce.v1i1.5778>.
- Husnul Fauzan, & Khairul Anshari. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 163–175. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2802>
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>
- Kholil, M., & Apriyono, F. (2018). Identifikasi Konsep Matematika Dalam Permainan Tradisional Di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember . *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 62–75.
- Kholisa, F. N. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Konsep Geometri pada Rumah Joglo Pati. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(02), 89–108. <https://doi.org/10.28918/circle.v1i02.4225>
- Koa, A. W., & Malessy, A. M. H. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Ingkau Di Bengkulu Dan Identifikasi Konsep Trigonometri Pada Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Matematika*, 3(1), 95–102.
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika [The

- importance of mathematical reasoning in improving mathematical literacy skills]. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Marfu, S. (2022). *Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. 5, 50–54.
- Martyanti, A., & Suhartini, S. (2018). Etnomatematika: Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya Dan Matematika. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i1.2212>
- Maryamah, E. (2016). Pengembangan Budaya Sekolah. *Tarbawi*, 2(02), 86–96.
- Merliza, P. (2021). Studi Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Matematika pada Permainan Tradisional Provinsi Lampung. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.12537>
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1085>
- Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19–33. <https://doi.org/10.33373/jhis.v4i1.1720>
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11405>
- Rohmatin, T. (2020). Etnomatematika permainan tradisional congklak sebagai teknik belajar matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 144–150. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rumiati, R., Handayani, R. D., & Mahardika, I. K. (2021). Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik Pada Permainan Tradisional Egrang Sebagai Bahan Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3570>
- Safitri, S. T. (2022). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Boy-Boyan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 13(2), 86–90. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/35995%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/viewFile/35995/18838>
- Santoso, E., Pamungkas, M. D., Rochmad, & Isnarto. (2021). Teori Behaviour (E . Thordike) dalam Pembelajaran Matematika. *Prisma*, 4, 174–178. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang

Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.

Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). 18454275. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 1(1), 113–118.

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>

**L
A
M
P
I
R
A
N**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

● Kampus I, Jl. Bali, Kampung Bali, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119
● fkip.umb.ac.id
● 22765
fkip@umb.ac.id
26161

☎ (0736)

☎ (0736)

SURAT REKOMENDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : 1. Selvi Riwayati, S. Si, M. Pd
2. Mardiah Syofiana, M. Pd

Sebagai Pembimbing atas nama :

Nama : Reana Oktavia
NPM : 2184202023
Judul Skripsi : Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu
Tengah Pada Konsep Matematika

Mengharapkan Kesiediaan Ibu :

1. Nama : Lizza Novianita, M. Pd
2. Pekerjaan : Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMB
3. Nama : Desventry Etmy, M. Pd
4. Pekerjaan : Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMB

Untuk memvalidasi perangkat penelitian (skripsi) mahasiswa tersebut. Adapun Perangkat yang divalidasi adalah **PEDOMAN OBSERVASI DAN PEDOMAN WAWANCARA**.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya, atas kesediaan bapak/ibu diucapkan terimakasih.

Bengkulu, 10 Februari 2025

Dosen Pembimbing 1

Selvi Riwayati, S. Si, M. Pd
NIDN. 0226068404

Dosen Pembimbing 2

Mardiah Syofiana, M.Pd
NIDN. 0220038501

● umb.ac.id
● humas@umb.ac.
● id 0822-3546-

● um
● bengkulu
● um

● um bengkulu
● umb tv
● Radio Jazirah FM 104,3

INSTRUMEN PENELITIAN

ALAT PENGUMPULAN DATA



Reana Oktavia
NPM. 2184202023

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

2025

Validitas Isi

Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah Pada Konsep Matematika



Reana Oktavia
NPM. 2184202023

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Validator

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir, saya sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu dan memberi saran terhadap instrumen penelitian yang saya kembangkan dalam rangka penelitian "(Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Di Bengkulu Tengah Pada Konsep Matematika)".

Hasil penilaian dari Bapak/Ibu merupakan bantuan yang tak terhingga nilainya dalam rangka penulisan tugas akhir. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia dan rahmatNya kepada Bapak/Ibu beserta keluarga.

Atas partisipasi Bapak/Ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

Judul Skripsi : Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di
Bengkulu Tengah Pada Konsep Matematika

Nama : Reana Oktavia

NPM : 2184202023

Program Studi : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Selvi Riwayati, S. Si, M.Pd

Pembimbing II : Mardiah Syofiana, M. Pd

LEMBAR VALIDASI

PEDOMAN OBSERVASI DAN PEDOMAN WAWANCARA

Nama Validator : Lizza Novianita, M. Pd. Mat.

Pekerjaan : Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMB

Petunjuk :

- 1 Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu, berilah checklist (v) pada kolom yang sesuai dengan kriteria.
- 2 Mohon menulislah kesimpulan pada tempat yang tersedia dengan memilih salah satu kategori yang sesuai.
- 3 Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada tempat yang tersedia.

No.	Elemen yang Divalidasi	Kriteria			
		SLD	LD	TLD	STLD
1.	Format pedoman observasi		✓		
2.	Format pedoman wawancara		✓		
3.	Kesesuaian petunjuk penilaian pada pedoman observasi dan pedoman wawancara		✓		
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami	✓			
5.	Kesesuaian pedoman dokumentasi		✓		

Catatan:

Sudah bisa digunakan untuk penelitian

Untuk kesimpulan layak digunakan lembar observasi dan wawancara

Keterangan:

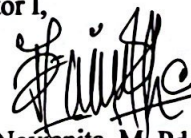
SLD = Sangat Layak Digunakan

LD = Layak Digunakan

TLD = Tidak Layak Digunakan

STLD = Sangat Tidak Layak Digunakan

Bengkulu, Februari 2025
Validator I,



Lizza Novianita, M. Pd. Mat.

**LEMBAR VALIDASI
PEDOMAN OBSERVASI DAN PEDOMAN WAWANCARA**

Nama Validator : Desventri Etmy, M. Pd

Pekerjaan : Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMB

Petunjuk :

- 1 Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu, berilah checklist (v) pada kolom yang sesuai dengan kriteria.
- 2 Mohon menuliskan kesimpulan pada tempat yang tersedia dengan memilih salah satu kategori yang sesuai.
- 3 Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada tempat yang tersedia.

No.	Elemen yang Divalidasi	Kriteria			
		SLD	LD	TLD	STLD
1.	Format pedoman observasi		✓		
2.	Format pedoman wawancara		✓		
3.	Kesesuaian petunjuk penilaian pada pedoman observasi dan pedoman wawancara		✓		
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami		✓		
5.	Kesesuaian pedoman dokumentasi		✓		

Catatan:

..... Sudah layak digunakan untuk melakukan penelitian

Untuk kesimpulan layak digunakan lembar observasi dan wawancara

Keterangan:

SLD = Sangat Layak Digunakan

LD = Layak Digunakan

TLD = Tidak Layak Digunakan

STLD = Sangat Tidak Layak Digunakan

Bengkulu, Februari 2025
Validator II,



Desventri Etmy, M. Pd

NIDN. 0808128703

PEDOMAN OBSERVASI

1. Identitas observasi

- a. Kegiatan yang diamati : Aktivitas Pada Permainan Tradisional Ingkau
- b. Hari, tanggal : 29 Maret 2025
- c. Waktu :

2. Petunjuk :

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi terhadap aktivitas etnomatematika yang ditemukan dalam permainan tradisional ingkau.
2. Observer mencatat segala aktivitas etnomatematika dan konsep matematika yang ditemukan beserta keterangan yang terdapat pada permainan ingkau.
3. Pedoman observasi diisi berdasarkan hasil observasi dalam bentuk deskripsi pada kolom catatan sesuai dengan indikator yang dibuat.

3. Aspek yang diamati

No	Kegiatan	Indikator	Catatan
1	Mengamati aktivitas etnomatematika dalam pemilihan bambu untuk ingkau	Pengukuran (panjang dan tinggi bambu)	terdapat konsep pengukuran dari memotong, mengukur panjang tinggi bambu, panjang tumpuan kaki dan juga perbandingan antar tingginya tumpuan kaki dari tanah dan tumpuan kaki dari atas bambu.
2	Mengamati bentuk dari pembuatan ingkau	Konsep Matematika (geometri, pythagoras dan perbandingan)	terdapat konsep Pythagoras pada tumpuan kaki ingkau yang berbentuk segitiga siku-siku dan terdapat pula konsep perbandingan pada jarak tumpuan kaki dari tanah / dari atas.
3	Mengamati aktivitas etnomatematika dalam bermain permainan ingkau	Konsep Matematika (kesejajaran, sudut, menghitung)	Saat memainkan ingkau terlihat adanya konsep kesejajaran saat pemain mencondongkan badannya saat memainkan ingkau. terus terdapat juga konsep sudut apabila pemain condong kedepan dan juga dik hitung tumpuan kaki juga. Terdapat konsep Menghitung Saat memainkan atau Menjalankan Permainan ingkau supaya tau berapa kecepatan dan kelincaran Pemain.

LEMBAR WAWANCARA

Nama Responden : Bapak Nasrun
Jabatan : Ketua Adat
Hari/Tanggal : 24 Maret 2025 / Senin
Waktu : 15.26 WIB

1. Bagaimana yang anda ketahui sejarah permainan tradisional ingkau di Bengkulu Tengah?
2. Menurut Anda, nilai-nilai budaya apa yang dapat dipelajari dari permainan ingkau?
3. Apa makna budaya dari permainan ingkau? Apakah permainan ini memiliki hubungan dengan tradisi atau festival tertentu?
4. Apa bahan atau alat yang diperlukan untuk membuat permainan ingkau?
5. Apakah semua jenis bambu bisa di buat ingkau?
6. Bagaimana ukuran yang sesuai untuk pembuatan ingkau?
7. Apakah ada ukuran khusus yang disesuaikan dengan pemakai atau tinggi badan bambunya untuk tumpuan kaki?
8. Bagaimana langkah - langkah pembuatan ingkau?
9. Apakah Anda pernah bermain ingkau? Jika ya, bisa ceritakan pengalaman Anda saat bermain?
10. Apa aturan dasar dalam permainan ingkau?
11. Bagaimana posisi pemain saat bermain ingkau?
12. Apa tahapan yang harus dilalui dalam permainan ingkau?
13. Bagaimana alur permainan ingkau?
14. Apakah ada strategi tertentu yang digunakan oleh pemain untuk memenangkan permainan?
15. Berapakah jumlah pemain yang ideal untuk bermain ingkau?

LEMBAR WAWANCARA

Nama Responden : Puar
Jabatan : Masyarakat Lokal
Hari/Tanggal : Selasa, 8 April 2025
Waktu : 13.42 WIB.

1. Bagaimana yang anda ketahui sejarah permainan tradisional ingkau di Bengkulu Tengah?
2. Menurut Anda, nilai-nilai budaya apa yang dapat dipelajari dari permainan ingkau?
3. Apa makna budaya dari permainan ingkau? Apakah permainan ini memiliki hubungan dengan tradisi atau festival tertentu?
4. Apa bahan atau alat yang diperlukan untuk membuat permainan ingkau?
5. Apakah semua jenis bambu bisa di buat ingkau?
6. Bagaimana ukuran yang sesuai untuk pembuatan ingkau?
7. Apakah ada ukuran khusus yang disesuaikan dengan pemakai atau tinggi badan bambunya untuk tumpuan kaki?
8. Bagaimana langkah - langkah pembuatan ingkau?
9. Apakah Anda pernah bermain ingkau? Jika ya, bisa ceritakan pengalaman Anda saat bermain?
10. Apa aturan dasar dalam permainan ingkau?
11. Bagaimana posisi pemain saat bermain ingkau?
12. Apa tahapan yang harus dilalui dalam permainan ingkau?
13. Bagaimana alur permainan ingkau?
14. Apakah ada strategi tertentu yang digunakan oleh pemain untuk memenangkan permainan?
15. Berapakah jumlah pemain yang ideal untuk bermain ingkau?

PEDOMAN DOKUMENTASI

No.	Nama Dokumen	Keberadaan	
		Ada	Tidak Ada
1.	Sejarah ingkau	✓	
2.	Properti yang digunakan dalam permainan ingkau	✓	
3.	Peserta dalam permainan ingkau	✓	
4.	Gerakkan dalam bermain ingkau	✓	
5.	Proses pengambilan data etnomatematika pada ingkau	✓	
6.	Konsep Matematika pada ingkau	✓	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

● Kampus 1, Jl. Bali, Kampung Bali, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119
● fkip.umb.ac.id
● fkip@umb.ac.id

☎ (0736) 22765
☎ (0736) 26161

Nomor : 147 /SI/DF.01/11.3.AU/C/2025
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Prihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Kepala Desa Taba Lagan Kec. Semidang Lagan
Di

Kab. Bengkulu Tengah

Assalamualaikum Wr.Wb

Dalam rangka memperoleh data untuk penyusunan skripsi, kami mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Reana Oktavia
NPM : 2184202023
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi:

"Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Ingkau di Bengkulu Tengah pada Konsep Matematika".

Tempat Penelitian : Desa Taba Lagan Kec. Semidang Lagan Kab. Bengkulu Tengah
Objek Penelitian : Permainan Tradisional Ingkau
Lama Penelitian : 20 Februari 2025 s/d 20 Maret 2025

Sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan proposal skripsi yang telah disetujui oleh pembimbing.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Bengkulu, 11 Februari 2025

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Tomi Hidayat, M.Pd
NBK. 1501089141

umb.ac.id
humas@umb.ac.id
0822-3546-1991

um bengkulu
um bengkulu
um bengkulu

um bengkulu
umb tv
Radio Jazirah FM 104,3 M.Hz

Lampiran 4

Nama : Nasrun

Jabatan : Ketua Adat Desa Taba Lagan

Hari/Tanggal : Senin, 24 Maret 2025

Waktu : 15.26 WIB

1	Peneliti:	<i>Ape yang bapak tau tentang sejarah e permaenan ingkau kak pak?</i> (Apa yang bapak ketahui tentang sejarah permainan tradisional ingkau ini?)
	Informan:	<i>Mon sejarah eh nian nah die tau ku tapi dulu kami iseng-iseng buat jadi ngot kini jadi permainan toron-temoron emang permaenan ikak kak ade jak belek kak dan juek apir di gale daerah banyak yang maen ke man tula name eh beda-beda di setiap daerah nah.</i> (Kalau untuk sejarahnya, saya kurang tahu, tetapi permainan ini dulu kami buatnya secara tidak disengaja dan akhirnya permainan ini berkembang sampe sekarang jadi permainan ini merupakan permainan turun-temurun dan memang sudah ada sejak dulu. Hampir di setiap daerah, permainan ingkau ini dimainkan, meskipun dengan nama yang berbeda-beda di masing-masing daerah.)
2	Peneliti:	<i>Permainan ingkau name e emang jak Taba Lagan ape ade name laen e Pak? Ngape name e ingkau? Ngape die name yang laen Pak?</i>
	Informan:	<i>Name ingkau nah sebutan galak wang didoson kak lah lebih tepat e didaerah Bengkulu wang nyebut e ingkau</i>

		<i>tapi di beberape daerah ade sebutan laen pule, jadi asal osol e nian name kak aku diye tau karne memang jek dulu wang nyebut e ingkau jadi toron temoron bae wang nyebut e ingkau nah.</i>
3	Peneliti:	<i>Menorot Bapak ade die kekire nilai-nilai budaya yang pacak dipelajar ke jak permaenan ingkau dah?</i>
	Informan:	<i>Kalo untuk nilai budaya e permaenan ingkau kak merupeke permaenan toron-temoron jak wang tue ngot ke anak-anak cucung e jadi lah jadi permaenan khas disikak.</i>
4	Peneliti:	<i>Ape bae bahan dan alat yang diperlu ke pas buat permainan ingkau kak pak?</i>
	Informan:	<i>Bolo, kayu, badek, pisau, paku kadang nah ade yang makai gergaji pule.</i>
5	Peneliti:	<i>Ape segale jenis bolo nah pacak dibuat ingkau pak?</i>
	Informan:	<i>Die gale bolo pacak, nye nak bolo tebal amak make die pecah pas ngelubang dilek cak upek bolo dabok.</i>
6	Peneliti:	<i>Cak mane make ukuran e sesuai bakal buat ingkau dah?</i>
	Informan:	<i>Di okor kudai Semak mane nak tinggi e tapi kadang nah tegatong tinggi badan pemaen setau ku.</i>
7	Peneliti:	<i>Ape ade ukuran khusus make nye sesuai ngan tinggi badan pemakai mon die nah tinggi bolo e bakal tumpuan kaki eh nah pak?</i>

	Informan:	<i>Mon ontok tinggi bolo e biaso e dienne okoran khusus tapi mon tinggi tiat e nah pokok e biaso e sesuai kek badan pemaen tula.</i>
8	Peneliti:	<i>Cak mane tahapan buat permainan ingkau nah pak?</i>
	Informan:	<i>Pertame diokor bolo nye same besu ngan tiat e juek di okor same besu udem diokor repat bolo e terus tetak sesuai okoran, dem tu lubang bakal tapan tiat ngan badek lah udem dilubang masukke bolo tiat tadi kelubang nah sudem itu buat tupang bawah tiat dan paku ke, make tiat eh die mudah patah.</i>
9	Peneliti:	<i>Menorot Bapak ade die bentuk matematika e di ingkau kak?</i>
	Informan:	<i>Mon di jingok sekilas di tapan pijakkan e nah upek segitiga.</i>
10	Peneliti:	<i>Ape bae aturan dasar pas main ingkau nah pak?</i>
	Informan:	<i>Atoran eh sesuai kesepakatan kelompok pas maen ke cak misal simang gancang ngan jage keseimbangan mon die seimbang uman mon uman lah pasti kalah.</i>
11	Peneliti:	<i>Cak mane posisi pemaen pas maen ke ingkau nah pak?</i>
	Informan:	<i>Awal eh tegak lurus nyeimbangke badan dem nah make ninjak make posisi e otomatis bakal nyondong kedepan badan e ken.</i>
12	Peneliti:	<i>Cak mane alur bermain ingkau kak pak?</i>
	Informan:	<i>Mulai tegak jak star dem nah simang gancang sape nulu</i>

		<i>nyapai finish jangan sapai uman, mon uman sekali dem berarti nye gogor</i>
13	Peneliti:	<i>Berape omor pas main ke ingkau kak pak?</i>
	Informan:	<i>Untuk omor die ade ketentuan siape bae bebas maen ke ingkau jak di anak-anak, remaja, sapai ngan wang tue asak nye gi kuat maen e.</i>

Lampiran 5

Nama : Rudi
 Jabatan : Masyarakat local Desa Taba Lagan
 Hari/Tanggal : Selasa, 8 April 2025
 Waktu : 13.42 WIB

1	Peneliti:	<i>Ape yang doo tau tentang sejarah e permainan ingkau kak do?</i> <i>(Apa yang do ketahui tentang sejarah permainan tradisional ingkau ini?)</i>
	Informan:	<i>Kalua asal usul e die tau jak karne tiap daerah itu ade gale permainan ingkau nah tapi beda name e bae.</i> <i>(Kalau asal usulnya itu saya tidak tau dari mana karena disetiap daerah permainan ingkau ini ada tapi beda Namanya saja.)</i>
2	Peneliti:	<i>Name permainan ingkau nah emang jak Taba Lagan ape ade name laen e Doo? Ngape name e nah ingkau?</i>

		<i>Ngape die name yang laen Doo?</i>
	Informan:	<i>Asal osol name e nah Doo diye paham ige karne denye juek cerite e jak mane, man jek dulu sebutan permaenan tu disikak wang nyebute ingkau lah tapi mon di daerah wang banyak ragam e name e nah.</i>
3	Peneliti:	<i>Menorot Doo ade die kekire nilai-nilai budaya yang pacak dipelajar ke jak permaenan ingkau dah?</i>
	Informan:	<i>Ade karne ikak lah jadi permaenan toron-temoron tapi nye di sacral cuma permaenan tradisional biaso bae.</i>
4	Peneliti:	<i>Ape bae bahan dan alat yang diperlu ke pas buat permainan ingkau kak Doo?</i>
	Informan:	<i>Badek, gergaji, paku, bolo, ade juek jak dikayu</i>
5	Peneliti:	<i>Ape segale jenis bolo nah pacak dibuat ingkau Doo?</i>
	Informan:	<i>Die gale bolo khusus e bolo-bolo yang agak tebal dem tu agak tue salah satu e nah bolo ao atau kalo Bahasa Indonesia e aur dengan bolo dabok.</i>
6	Peneliti:	<i>Cak mane make ukuran e sesuai bakal buat ingkau dah Doo?</i>
	Informan:	<i>kalu tinggi bolo e nah minimal e 100 cm tergantung tinggi badan pemaen.</i>
7	Peneliti:	<i>Ape ade ukuran khusus make nye sesuai ngan tinggi badan pemakai mon die nah tinggi bolo e bakal tumpuan kaki eh nah Doo?</i>

	Informan:	<i>Die ade karne die ade aturan khusus e, tapi mon ontok panjang tiat e nah sesuai kek kaki pemaen tula mon tinggi tiat eh minimal lah seperepat jak bolo mon die nah setinggi lotot pemaen e tula.</i>
8	Peneliti:	<i>Cak mane tahapan buat permainan ingkau nah Doo?</i>
	Informan:	<i>Yang pertame kite perlu bolo dem nah siapke alat yang diperluke upek badek, pisau, gergaji, kayu, paku dan tokol dem nah kite tetak bolo ngan bakal tiat e sesuai ngan okoran dem nah kite ngelubang bolo bakal tapan tiat e, lah dem dilubang pasang tiat e melitang ngan bolo dem nah paku ke kayu bakal penahan tiat e nah makenye kokoh amak.</i>
9	Peneliti:	<i>Menorot Doo ade die bentuk matematika e di ingkau kak?</i>
	Informan:	<i>Hmm, mon di jingok cak tapan pijakkan e nah dak upek segitiga cak eh cuma itu lah.</i>
10	Peneliti:	<i>Ape bae aturan dasar pas main ingkau nah Doo?</i>
	Informan:	<i>Aturan dasar e yang Doo tau nah upek pas jalan ke ingkau nah jage keseimbangan jangan sapai uman.</i>
11	Peneliti:	<i>Cak mane posisi pemaen pas maen ke ingkau nah Doo?</i>
	Informan:	<i>Yang pertame tegak lurus dem nah naek ke tiat eh nah dan jage keseimbangan badan terus pas mulai jalan nah badan agak condong ke depan terus dalak lokasi yang datar karne mon Lokasi e miring nah lek umban</i>

12	Peneliti:	<i>Cak mane alur bermaen ingkau kak Doo?</i>
	Informan:	<i>Nak jage keseimbangan kek kelincahan pemaen eh bae.</i>
13	Peneliti:	<i>Berape omor pas main ke ingkau kak Doo?</i>
	Informan:	<i>Mayoritas e yang main ke kak anak-anak cuma sebeno e bebas col ade larangan umor dan yang maen ke jugek nak lanang nak tene boleh gale.</i>

RIWAYAT HIDUP



REANA OKTAVIA, dilahirkan di Taba Lagan pada tanggal 22 Oktober 2002. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara oleh pasangan Bapak Supardi dan Ibu Pini. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 05 Talang Empat pada tahun 2015. Selanjutnya penulis menyelesaikan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 06 Talang Empat pada tahun 2018 dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 2021 di SMK Negeri 1 Kota Bengkulu. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan program studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Segala puji Allah SWT yang telah memberikan daya kepada penulis, serta motivasi dari orang tua dan dukungan dari orang terdekat sehingga penulis mampu menuntut ilmu dan terus berproses untuk menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan, semoga dapat bermanfaat bagi sesama.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan rasa syukur atas selesainya skripsi ini dengan judul “Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkau Di Bengkulu Tengah”.