



NILAI-NILAI KARAKTER DAN ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL INGKLING

Safarinda Tri Handayani¹, Suparni²

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, safarinda.handayani@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, suparni@uin-suka.ac.id

Article Info

Submitted : 26/01/2022

Revised : 13/03/2022

Accepted : 30/11/2022

Published : 01/11/2022

Abstract

Ethnomathematics based learning is a solution for children to instill character values as well as foster a sense of love for local culture in the midst of technological advances. This study aim to conduct a literature review related to ethnomathematics, namely the relationship between mathematics and culture, especially in Javanese culture, one of which is traditional games. The method used in this research is SLR (Systematic Literature Review). The data collection technique was carried out by documenting and reviewing five articles related to character values and ethnomathematics in the Ingkling traditional game published in the period 2017 to 2021 from the Googe Scholar database. The data analysis technique used is to identify, evaluate, and intepret all available in research. Based on the results of the study, it was found that there are ethnomathematics in the traditional game of Ingkling which has many roles, one of which can be used by junior high school students to understand the concept of opportunity. In addition, these traditional games also contain cultural values and character values in them.

*Correspondence:

suparni@uin-suka.ac.id

Keywords: *ethnomathematics, ingkling, character, traditional game*

Pendahuluan

Pada umumnya permainan tradisional adalah kebudayaan masyarakat sebagai sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dengan keinginan hati dan nantinya mendatangkan kegembiraan bagi para pemain. Permainan tradisional sangat mengasyikkan jika dimainkan bersama-sama. Dalam sebuah kebudayaan khususnya permainan tradisional tentu mengandung sebuah nilai budaya maupun karakter yang penuh akan makna. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2021), karakter adalah akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain atau bisa disebut dengan tabiat maupun watak. Nilai-nilai kebudayaan dalam permainan tradisional sudah seharusnya dapat dilestarikan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan dan pemanfaatan budaya masyarakat dalam pembelajaran kembali digunakan oleh para pendidik, salah satunya pembelajaran matematika (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019a). Hal tersebut terjadi karena untuk melatih peserta didik dalam kemampuan berhitung atau melatih kecakapan dalam bermain yang mana dapat menggunakan permainan tradisional untuk pembelajaran matematika sekaligus memperkenalkan budaya masyarakat daerah.

Hubungan matematika dan unsur budaya masyarakat daerah dinamakan dengan etnomatematika. Pada mulanya etnomatematika dikenalkan dari seorang matematikawan Brasil D'Ambrassio pada tahun 1997 (Susilo & Widodo, 2018). Menurut Rusliah (2016), etnomatematika merupakan sebuah pendekatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan

realitas hubungan antara budaya lingkungan dengan matematika. Sedangkan menurut Pusvita & Widada (2019), etnomatematika adalah suatu aktivitas yang melibatkan angka, pola geometri, hitungan, dan sebagainya yang mana dianggap sebagai aplikasi pengetahuan bidang matematika serta melibatkan budaya lokal. Sehingga etnomatematika dapat diartikan hubungan budaya lokal dengan matematika yang bertujuan untuk mentransformasikan nilai-nilai budaya dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep matematika.

Etnomatematika yang berkaitan dengan kebudayaan lokal misalnya dalam permainan tradisional itu seperti gobak sodor, petak umpet, kelereng atau gundu, congklak, egrang, lompat tali, engklek atau ingkling dan lain sebagainya sesuai budaya daerah (Mulyasari, 2020). Dalam penelitian ini peneliti tertarik dengan permainan tradisional engklek karena banyak peran maupun nilai-nilai kebudayaan yang dapat diambil dari permainan tersebut. Di Kabupaten Bantul daerah tempat tinggal peneliti nama permainan tradisional engklek biasa disebut dengan ingkling sama seperti di saerha Jawa Barat. Sebutan engklek atau ingkling sebenarnya berasal dari bahasa jawa dan akan berbeda di setiap daerahnya. Di beberapa daerah macam-macam nama engklek dikenal sebagai deprok di daerah Betawi, Setatak di daerah Riau, siki doka di daerah Nusa Tenggara Timur, Marsitekka di daerah Batak Toba, gala asin di daerah Kalimantan, teprok di daerah Bali, sonda di daerah Mojokerto dan lain sebagainya sebutan engklek di setiap daerah (Nurul Aini, 2020).

Ingkling adalah permainan yang dimainkan dengan cara lompat-lompat dengan satu kaki pada bidang bangun datar yang digambar (Rianto & Yulianingsih, 2021). Permainan tradisional ingkling termasuk dalam budaya masyarakat yang kerap dimainkan anak-anak sekitar umur 7 sampai 15 tahun. Awal mula sejarah permainan ingkling bernama sunda manda dari Jawa Barat yang diperkirakan permainan ini berasal dari “*zondag-mandaag*” dari Bangsa Belanda sehingga menimbulkan asumsi bahwa permainan ini masuk pada masa penjajahan Belanda, namun dari sumber lain menyebutkan permainan ini berasal dari Roma Italia dengan permainannya yang bernama *hopscotch*, dimana awal mulanya digunakan tentara Roma sebagai media latihan perang dengan ukuran lebih besar (Mulyasari, 2020). Adapun filosofi dari permainan ini ialah simbol bahwa manusia membangun rumah, simbol mencapai kekuasaan dengan tidak melanggar aturan yang ada (Hariyani, 2018). Permainan ini sangat mengasyikkan, menghibur, serta mudah dilakukan dan dibuat. Manfaat lain yang bisa diambil dari permainan ini adalah dapat melatih fisik dan keseimbangan anak-anak karena lompat-lompat, melatih konsentrasi, melatih kecerdasan, melatih untuk mentaati aturan dalam permainan, melatih sportivitas dalam bermain, serta melatih kreativitas mereka (Mahmud, 2019). Sehingga permainan ini menyehatkan untuk badan dan dapat menyongsong logika para pemain (Butsi, 2015).

Kemudian berikut alat yang dapat digunakan untuk menggambar ingkling, yaitu: (1) intuk menggambar petak engklek tersebut bisa menggunakan kapur, namun jika ingin bermain di atas tanah bisa menggunakan batu untuk menggambarnya, (2) gaco yang digunakan bisa menggunakan pecahan genting atau “kereweng”. Kemudian cara bermain dan aturan bermain dalam permainan tradisional ingkling yaitu (1) pemain menentukan urutan dalam bermain dengan *hompimpa*, (2) pemain pertama memulai melempar gaco miliknya ke dalam petak pertama, (3) pemain melompati di dalam petak-petak ingkling dengan satu kaki ditekuk satu, (4) pemain tidak boleh menginjak garis pada petak ingkling, (5) petak yang ada gaco harus

dilompati atau tidak boleh diinjak oleh pemain, (6) setelah berhasil melewati semua petak kemudian pemain membungkuk mengambil gaco lalu lompat keluar petak ingkling tersebut, (7) lakukan hal tersebut secara urut sesuai nomor yang tertera di petak-petak ingkling, (8) setelah para pemain yang berhasil melempar gaco di semua petak maka tugasnya pemain tersebut memiliki daerah kekuasaan atau rumah. Dengan cara, pemain berdiri membelakangi petak ingkling nomor satu, lalu melempar gaco melewati atas kepalanya yang diarahkan pada salah satu petak ingkling. Jika hal tersebut berhasil tepat masuk ke salah satu petak ingkling maka pemain berhak memberi tanda rumah atau daerah kekuasaannya pada petak yang terdapat gaco lemparannya tadi, (9) pemain yang memiliki tanda rumah atau daerah kekuasaan pada petak ingkling maka berhak menginjak petak tersebut dengan dua kakinya, (10) akhir dari permainan ini jika semua petak sudah diberi tanda miliknya. Maka pemain yang banyak memiliki tanda rumah atau daerah kekuasaan dapat dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan, maka telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Sehingga mulai tahun 2011 seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan karakter dalam proses belajarnya, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (Hartono, 2014). Sejatinya nilai karakter merupakan usaha bersama untuk mengembangkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa. Pengembangan nilai karakter ini salah satunya dapat melalui kebudayaan daerah baik berupa permainan, adat istiadat, peninggalan sejarah dan yang lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Rukiyah (2019) yang menyatakan bahwa penanaman nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional seperti engklek, cublak-cublak suweng, dakon, dan mul-mulan.

Berdasarkan pemaparan diatas dan beberapa penelitian etnomatematika pada permainan tradisional banyak memiliki unsur geometri. Salah satunya pada permainan tradisional ingkling yang terdapat unsur geometri dan juga materi peluang. Hal ini sejalan dengan penelitian Annisa, Fauziah, & Erawati (2020) yang menyatakan permainan tradisional engklek memiliki unsur geometri dan peluang. Hal tersebut membuat peneliti tertarik menggali lebih dalam mengenai etnomatematika pada permainan tradisional ingkling bagi siswa pada materi peluang bagi siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama). Peneliti ingin mengetahui konsep peluang dalam permainan tradisional ingkling, sehingga nanti dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa agar lebih mudah memahami konsep matematika sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional serta mengembangkan nilai karakter berdasarkan 18 nilai karakter di kalangan siswa SMP saat ini. Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang, tujuan penelitian, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, dan hipotesis. Di dalam format artikel ilmiah tidak diperkenankan adanya tinjauan pustaka sebagaimana di laporan penelitian, tetapi diwujudkan dalam bentuk kajian literatur terdahulu (*state of the art*) untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel tersebut.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review). Teknik pengumpulan data peneliti yaitu mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar

dengan rentang waktu publikasi tahun 2017 hingga 2021. Kata kunci yang digunakan adalah etomatematika, ingkling, karakter, dan permainan tradisional. Dari berbagai artikel, peneliti memilih lima artikel yang terkait dengan kata kunci yang digunakan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu mengidentifikasi, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Langkah selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan untuk mencapai tujuan penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait etnomatematika dalam permainan tradisional ingkling, yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Ingkling

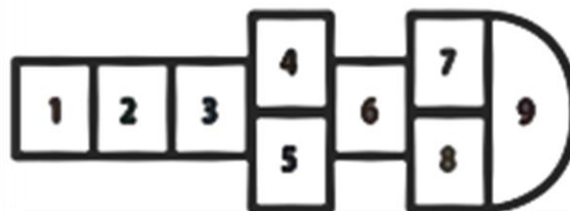
Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Fitriyah & Khaerunisa, 2018)	Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Kesimpulan yang didapat adalah modifikasi dari permainan engklek yang disusun dari sekumpulan bangun datar. Hasil ekeperimen menunjukkan bahwa permainan engklek yang dimodifikasi dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII .
(Febriyanti, Prasetya, & Irawan, 2018)	Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan	Penelitian ini adalah penelitian survey eksplorasi dengan pendekatan kualitatif. Kesimpulan yang didapat adalah dalam permainan engklek terdapat unsur matematika berupa geometri datar, pembilang 1-9 pada tiap petakan, serta melatih karakter siswa seperti kejujuran, kebersamaan, menunggu giliran, dan juga melatih motorik anak.
(Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019)	AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat unsur-unsur matematika pada permainan dengklag berupa geometri bidang, konsep hubungan antar sudut seperti sudut bertolak belakang, sudut berpelurus, sudut bersebrangan, kemudian jaring-jaring kubus, konsep refleksi, konsep logika matematika, dan konsep peluang.
(Aprilia, Trapsilasiwi, & Setiawan, 2019)	KadikmA	Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi, hasil penelitian menunjukkan etnomatematika pada permainan engklek terletak pada bentuk, ukuran, serta jumlah petak dengan unsur bangun datar, refleksi, kekongruenan, jaring-jaring, dan

(Rianto & Yulianingsih, 2021) Edukasi: Jurnal Pendidikan

membilang. Sedangkan aturan bermain memiliki unsur logika matematika.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan kesimpulan nilai karakter yang terbentuk dari permainan tradisional diantaranya adalah menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi, sikap sabar dalam menunggu giliran bermain, sikap mematuhi peraturan permainan, serta semangat kerja keras.

Dari hasil penelitian dan berdasarkan tujuan peneliti, maka dilakukan pembahasan lebih mendalam terkait peranan etnomatematika pada permainan tradisional ingkling yaitu memahami konsep peluang. Permainan ingkling mempunyai konsep peluang pada para pemain. Peluang dalam menentukan urutan bermain misalnya terdapat tiga pemain A, B, dan C. Kemudian mereka melakukan *hompimpa* (cara untuk menentukan urutan) atau bisa juga dengan suit untuk menentukan urutan. Hal ini akan memperoleh banyak cara menentukan pola urutan pemain, dengan tiga pemain tadi maka akan terdapat 6 cara pola urutan pemain yaitu $\{(ABC), (ACB), (BAC), (BCA), (CAB), (CBA)\}$. Peluang mendapatkan daerah kekuasaan diperoleh ketika salah satu pemain terlebih dulu menyelesaikan putaran pertama pada permainan ingkling, pemain berhak mendapat satu rumah atau daerah kekuasaan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019b) mengenai konsep peluang pada pemain untuk saat bermain ingkling. Misalnya pada ingkling gunung yang memiliki sembilan petak maka peluang pemain mendapatkan rumah atau daerah kekuasaan yaitu 1:9. Gambar pola atau area ingkling gunung disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pola Ingkling Gunung

Kemudian dalam bermain ingkling anak-anak dapat menentukan peluang dalam penggunaan pelemparan gaco ataupun salah aturan bermain untuk menentukan mati atau lanjutnya permainan. Misal dari tiga pemain tadi siswa A melempar gaco tepat pada petak pertama jadi siswa A lanjut dalam permainan. Kemudian siswa A dalam melompat menginjak garis pada petak maka ia harus berhenti atau tidak dapat lanjut dalam permainan dan harus bergantian dengan pemain setelahnya.

Berdasarkan dari hasil review diatas diperoleh nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional ingkling yang berdasarkan dengan nilai 18 karakter menurut pendidikan nasional dalam tingkat satuan pendidikan. Dari dalam permainan tradisional ingkling anak-anak dapat dikembangkan dan ditanamkan nilai-nilai karakter, terdapat delapan nilai karakter yang dapat diambil dari 18 nilai-nilai karakter tersebut, diantaranya yaitu (1) Nilai religius yaitu para pemain bisa saling menghormati dari penganut agama yang berbeda karena sifatnya permainan tradisional ini bisa dimainkan oleh siapa saja. (2) Nilai jujur yaitu pemain berlaku jujur atau tidak curang dalam bermain. (3) Nilai disiplin ditujukan secara tidak langsung saat pemain ingin mematuhi peraturan seperti menunggu giliran saat bermain ingkling. (4) Nilai toleransi yakni menghargai sesama teman dalam bermain. (5) Nilai kerja keras yaitu para pemain bekerja keras untuk mendapatkan rumah atau daerah kekuasaan agar menjadi pemenang. (6) Nilai cinta tanah air karena dengan bermain permainan tradisional dapat melestarikan budaya daerah setempat. (7) Nilai menghargai prestasi yaitu menghargai teman yang berhasil atau menang. (8) Nilai peduli sosial, karena bermain ingkling dilakukan secara berkelompok sehingga mau tidak mau mereka harus berkomunikasi dan bersosialisasi satu sama lain. Ditambah satu lagi yaitu nilai ketangkasan yang mana saat gerak melompat-lompat dengan satu kaki dapat melatih keseimbangan. Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional ini juga sejalan dengan penelitian Nadziroh, Chairiyah, & Wachid Pratomo (2019) yang menyatakan terdapat tiga nilai karakter dalam permainan tradisional ingkling yaitu nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan, dan nilai sosial.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, namun memiliki nilai edukasi yang dapat membentuk karakter anak-anak serta terdapat unsur materi matematika bagi siswa SMP salah satunya konsep peluang bagi para pemain. Nilai karakter yang dapat dikembangkan dan ditanamkan yaitu nilai religius, jujur, disiplin, toleransi, kerja keras, cinta tanah air, menghargai, peduli sosial dan ketangkasan. Di sisi lain siswa juga dapat sekaligus melestarikan budaya permainan tersebut. Selain itu, peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan atau mengkaji lebih dalam lagi tentang sebagian materi pada permainan ingkling. Peneliti lain juga bisa melakukan eksperimen kepada siswa SMP serta mengembangkan nilai-nilai karakter dari dalam permainan tradisional agar dapat membantu dan mencapai tujuan dari 18 nilai karakter dalam tingkat satuan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Annisa, C., Fauziah, A., & Erawati, E. (2020). Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika). *Factor M: Focus ACTion Of Research Mathematic*, 3(1), 33–48. <https://doi.org/10.30762/f.m.v3i1.2499>
- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. (2019). ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK BESERTA ALATNYA SEBAGAI BAHAN AJAR. *KadikmA*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.19184/kdma.v10i1.11735>

- Butsi, E. (2015). Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 155–162. <https://doi.org/10.30653/003.201512.23>
- Dewi, S. (2016). Engklek, Permainan Tradisional yang Saya Sukai (Online), <http://www.santidei.com/2016/01/engklek-permainan-tradisional-yang-saya.html?m=1>
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019a). Etnomatematika pada Permainan Dengklaq sebagai Media Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408–419. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019b). ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN DENGKLAQ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267–277. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Hariyani, I. T. (2018). *PENGEMBANGAN PERMAINAN ENGGLEK MODERN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA MENGURANGI KECANDUAN GAME DI SMARTPHONE*. 16.
- Hartono. (2014). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Jnana Budaya*, 19(2), 259–268.
- Mahmud, B. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Ya Bunayya*, 1(1).
- Mulyasari, D. W. (2020). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA “PERMAINAN ENGGLEK” TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP GEOMETRI DAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS 3 SDN 4 SEPANJANG GLENMORE*. 218. SKRIPSI TIDAK DITERBITKAN. JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2020
- Nadziroh, Chairiyah, & Wachid Pratomo. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3), 661–666.
- Nurul Aini. (2020). *Nilai-Nilai Karakter Islami pada Permainan Tradisional Anak di Desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pusvita, Y., & Widada, W. (2019). Etnomatematika Kota Bengkulu: Eksplorasi Makanan Khas Kota Bengkulu 'Bay Tat. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(2), 185–193.
- Rianto, H. & Yulianingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>

- Rukiyah. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi.*, 3(1), 65–70. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.1.65-70>
- Rusliah, N. (2016). Pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anak di wilayah kerapatan Adat Koto Tengah Kota Sungai Penuh Propinsi Jambi. *Proceeding of the International Conference on University-Community Engagement*, 715–726.
- Susilo, B. E., & Widodo, S. A. (2018). Kajian Etnomatematika Dan Jati Diri Bangsa. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 121. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2886>