

**EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL  
LOMPAT TALI PADA PEMBELAJARAN BERHITUNG SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

**Fajrul Izza<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101,Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

\*e-mail [fajrulizza0@mail.com](mailto:fajrulizza0@mail.com)<sup>1</sup>

*Abstrak*

*This study aims to investigate the use of ethnomathematics in the traditional game of jump rope in learning arithmetic for grade I students in elementary schools. The research method used is a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews and documentation. Through the use of ethnomathematics, students are exposed to learning experiences that include cultural aspects and traditional values in a mathematical context. The results of this research show that the use of ethnomathematics in the traditional game of rope jumping is very effective in increasing students' understanding of the concept of counting. Students are actively involved in this game, practicing their counting skills by observing jump patterns, counting the number of jumps, and comparing numbers. In doing so, they not only develop math skills, but also gain a deeper understanding of their culture and traditions.*

**Keywords:** *Ethnomatics exploration, Traditional jump rope game, Counting, Grade 1 elementary school students*

**1. Pendahuluan**

Pembelajaran matematika memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan keterampilan berhitung siswa. Namun, seringkali siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan karena kurangnya relevansi dan keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka. matematika menjadi mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan (Zarkasi & Lutfianto, 2017) baik dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Bahkan matematika juga di pelajari di taman kanak-kanak secara informal sebagai syarat cukup siswa untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan etnomatematika.

Etnomatematika merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang memanfaatkan budaya dan tradisi lokal sebagai konteks pembelajaran, Sesuai

dengan pendapat (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019; Nurmaya, 2021) Bahwa etnomatematika merupakan studi matematika yang berkaitan dengan konteks budaya. Dengan kata lain, etnomatematika adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengajarkan matematika dengan mengaitkan matematika dengan karya budaya bangsa sendiri dan melibatkan pula dengan kebutuhan serta kehidupan masyarakatnya. Melalui pendekatan ini siswa diajak untuk mengaitkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari dan budaya mereka sendiri. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran matematika lebih relevan, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Salah satu aspek budaya yang dapat dimanfaatkan dalam pendekatan etnomatematika adalah permainan tradisional lompat tali. Permainan lompat tali ini sudah tidak asing lagi tentunya, karena permainan lompat tali ini bisa di temukan hampir di seluruh Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda-beda. Permainan lompat tali ini biasanya identik dengan kaum perempuan. Tetapi juga tidak sedikit anak laki-laki yang ikut bermain. Terkadang permainan tradisional memiliki konsep yang sama hanya saja disebut dengan nama yang berbeda di wilayah lain, misalnya permainan lompat tali di wilayah Sunda dikenal dengan nama Sempring, di Jawa Barat dikenal dengan Sapintrong, di Kalimantan Timur dikenal dengan permainan Gattah, di Provinsi Bengkulu dikenal dengan permainan Pat Injau, di Provinsi Riau dikenal dengan permainan Lompat Tali Merdeka atau Yeye (Paradisa, 2017)

Menurut Komsiyatun et al., (2018) tidak diketahui dengan jelas asal permainan Lompat Tali, namun permainan Lompat Tali sudah ada di Indonesia sejak masa penjajahan Belanda. Pendapat lain mengungkapkan bahwa Permainan Tradisional Lompat Tali berasal dari Benua Eropa, lalu menyebar ke seluruh Asia termasuk Indonesia, namun pendapat ini belum dapat dibuktikan dengan jelas sebab ada pula yang menyebutkan bahwa Permainan Lompat Tali berasal dari Mesir, dan ada pula yang berpendapat dari Negeri Cina dan Australia. (Novitasari, 2018; Supriyono, 2018).

Permainan ini merupakan permainan yang sangat mudah. Media yang dibutuhkan yaitu berupa karet gelang yang dirangkai atau dikantet sehingga membentuk tali panjang (Supriyono, 2018). Permainan tradisional bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi media yang efektif untuk mempelajari konsep-konsep matematika. Permainan lompat tali telah menjadi bagian dari budaya dan tradisi di berbagai daerah di Indonesia. Menurut Kholil & Apriyono (2018) permainan tradisional merupakan bentuk dari kegiatan yang berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan ini melibatkan gerakan fisik yang melibatkan ketepatan, ketangkasan, dan kecepatan. Namun, sering kali konsep matematika yang terkait dengan permainan ini tidak dieksplorasi secara menyeluruh dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional lompat tali sebagai sarana pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep matematika melalui permainan lompat tali, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar matematika.

## 2. Metodologi

Deskripsi Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang relevan. Partisipan penelitian adalah siswa kelas I di sebuah sekolah dasar. Observasi dilakukan selama sesi pembelajaran menggunakan permainan tradisional lompat tali, dengan mencatat reaksi dan tingkat keterlibatan siswa. Wawancara juga dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif tentang pengalaman mereka. Penelitian ini dilakukan di SDN 358 Gresik pada 01 desember 2023 – 2 Desember 2023.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan etnomatematika pada permainan tradisional lompat tali dalam pembelajaran berhitung bagi siswa kelas I di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana permainan tradisional lompat tali dapat digunakan sebagai sumber belajar matematika yang bermakna dan membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang berhitung.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumen. Penelitian dilakukan di satu sekolah dasar dengan siswa kelas I sebagai subjek penelitian. Selama periode penelitian yang berlangsung selama empat minggu, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran berhitung menggunakan permainan tradisional lompat tali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajaran berhitung memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika. Siswa secara aktif terlibat dalam pengamatan pola lompatan. Mereka dengan antusias melihat bagaimana rekan-rekannya melompat dan mencoba memahami pola yang muncul. Misalnya, mereka dapat memperhatikan apakah pola lompatan berulang atau apakah ada pola tertentu ketika seorang siswa mencoba untuk melompat lebih cepat atau lebih lambat dari yang lain.

Selain itu, siswa juga terlibat dalam menghitung jumlah lompatan yang dilakukan oleh mereka sendiri atau teman sekelas mereka. Mereka secara aktif menghitung bilangan dan berusaha mencari solusi yang benar. Misalnya, mereka dapat menghitung berapa banyak lompatan telah dilakukan dalam waktu tertentu

atau berapa jumlah lompatan yang perlu dilakukan untuk mencapai target tertentu. Selama permainan, siswa juga membandingkan angka dengan teman sekelas mereka. Misalnya, mereka dapat membandingkan angka lompatan mereka dengan teman sebangku atau melihat siapa yang dapat melompat lebih banyak atau lebih sedikit dari yang lain. Aktivitas perbandingan ini membantu siswa memahami konsep perbandingan dan mengembangkan pemahaman mereka tentang hubungan antara angka.



**Gambar** lompat tali hari pertama

Melalui observasi ini, kita dapat melihat bahwa permainan tradisional lompat tali tidak hanya menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa, tetapi juga menjadi konteks yang kaya untuk pengembangan pemahaman matematika. Siswa secara aktif mencoba menerapkan konsep-konsep matematika dasar seperti penghitungan, perbandingan, dan pengamatan pola dalam konteks yang nyata dan menyenangkan. Dalam hal ini, penggunaan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajaran berhitung memberikan pendekatan yang menyenangkan dan terlibat dalam mengajarkan konsep-konsep matematika kepada siswa. Aktivitas ini memotivasi siswa untuk belajar dan mencoba secara aktif melibatkan mereka dalam proses belajar. Selain itu, permainan lompat tali juga melibatkan siswa dalam interaksi sosial yang membantu memperkuat pemahaman konsep matematika mereka melalui diskusi dengan teman sekelas mereka.

Dalam wawancara dengan siswa, Siswa menyatakan bahwa mereka suka bermain lompat tali karena merasa terlibat secara fisik dan dapat melibatkan teman sekelas mereka. Mereka merasa senang karena permainan ini memungkinkan mereka untuk bergerak aktif dan menunjukkan keahlian mereka dalam melompat. Siswa juga menyatakan bahwa mereka menikmati aspek kompetitif dari permainan, di mana mereka dapat membandingkan kemampuan mereka dengan teman sekelas mereka. Mereka merasa terdorong untuk melompat lebih tinggi atau lebih banyak daripada yang lain, yang secara tidak langsung meningkatkan keterampilan motorik mereka.



**Gambar** wawancara dengan siswa

Selain itu, dalam wawancara tersebut, siswa juga menyebutkan bahwa mereka menikmati aspek strategis dari permainan lompat tali. Mereka merasa tertantang untuk menemukan pola yang efektif dalam melompat dan dapat melihat peningkatan kemampuan mereka seiring berjalannya waktu. Siswa menyadari bahwa permainan ini melibatkan keterampilan konsentrasi dan koordinasi yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keahlian motorik halus dan kasar. Selama wawancara, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa permainan lompat tali memberikan rasa kebersamaan dalam kelompok. Mereka merasa terhubung dengan teman sekelas mereka saat bermain lompat tali, dan ini memperkuat ikatan sosial mereka. Sepanjang permainan, mereka saling memberi dukungan dan menginspirasi satu sama lain. Siswa menyadari bahwa permainan lompat tali membutuhkan kerjasama dan saling mendukung, baik secara fisik maupun secara emosional. Dalam konteks pembelajaran berhitung, siswa menyatakan bahwa permainan lompat tali membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan tahan lama. Mereka menyadari bahwa dalam permainan ini terdapat banyak situasi di mana mereka harus menghitung jumlah lompatan, membandingkan angka, atau mengamati pola yang terjadi. Mereka menyebutkan bahwa melalui permainan ini, mereka memperoleh pemahaman yang lebih nyata tentang konsep matematika daripada melalui pendekatan pembelajaran yang konvensional.

Dalam rangkaian penelitian ini, peneliti juga melibatkan guru dan mendapatkan umpan balik positif dari mereka. Guru melaporkan bahwa implementasi permainan lompat tali dalam pembelajaran berhitung meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif di kelas. Mereka juga mengamati bahwa siswa yang biasanya kurang tertarik dalam matematika menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.



**Gambar** wawancara dengan guru

Hasil wawancara dan umpan balik ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan lompat tali dalam pembelajaran berhitung dapat menjadi sumber motivasi, kegembiraan, dan kebersamaan bagi siswa. Permainan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan matematika dan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sekelas mereka. Pendekatan ini memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa membangun fondasi matematika yang kuat

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi nilai budaya dan tradisional dalam permainan lompat tali. Permainan ini telah menjadi bagian dari budaya lokal dan memiliki nilai-nilai sosial yang penting. Siswa belajar tentang kerjasama, menghormati peraturan, dan mengapresiasi tradisi dan warisan budaya mereka dalam konteks permainan ini.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar dengan siswa kelas I, sehingga generalisasi temuan ini perlu dilakukan dengan hati-hati terhadap populasi siswa yang lebih luas.

## 5. Simpulan

Penggunaan permainan lompat tali dalam pembelajaran berhitung tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan matematika mereka. Aktivitas dalam permainan ini melibatkan siswa secara aktif dalam pengamatan, penghitungan, dan perbandingan angka. Selain itu, perspektif etnomatematika dalam permainan lompat tali juga memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai budaya dan tradisional. Dengan demikian, penggunaan permainan lompat tali dalam pembelajaran berhitung merupakan pendekatan yang efektif dan berharga dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan menghargai keanekaragaman budaya.

## Daftar Referensi

Zarkasi, F., & Lutfianto, M. (2017). *The Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami), 1(1), 167–172.

- Paradisa, T. (2017). *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru*. Jom Fisip, 4(2), 1–13.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). *Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 5(2), 1–12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405>
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019). *Etnomatematika pada permainan dengklag sebagai media pembelajaran matematika*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(3), 408–419.
- Novitasari, A. P. (2018). *Bagaimana Sejarah Permainan Tradisional Lompat Tali*. Diction. <https://www.diction.id/t/bagaimana-sejarah-permainan-tradisional-lompat-tali/24482>
- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- 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.
- Komsiyatun, U., Samiaji, M. H., & Iqbal, M. (2018). *Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Spektrum Nusantara.