

Alfin Nur Jiyanti. 2022. *Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Srampangan di Desa Tanggungan, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing 1: Umi Hanik

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegelisahan peneliti mengenai permainan tradisional yang kian hari kian jarang dipraktikkan oleh anak-anak, salah satunya adalah permainan tradisional *srampangan*. Semakin jarang dipraktikkan berarti ada kemungkinan akan meniadakan keberadaan permainan tradisional tersebut yang pada dasarnya di dalamnya mengandung unsur edukasi yaitu pembelajaran matematika. Subyek penelitian pada penelitian ini adalah permainan *srampangan* yang dilakukan oleh anak-anak sebaya di desa Tanggungan Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan. Adapun rumusan masalah yang ingin peneliti kaji lebih jauh adalah untuk mengetahui aktivitas dasar matematika apa saja yang ada di dalam permainan *srampangan*, konsep matematika apa saja yang ada di dalam permainan itu dan nilai budaya yang terkandung didalamnya.

Untuk menemukan jawaban yang valid dari rumusan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mana data dikumpulkan melalui tiga cara, yaitu dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Data yang di dapat tersebut kemudian di olah dan menghasilkan hasil penelitian 1) dalam permainan tradisional *srampangan*, terdapat 6 aktivitas dasar matematika seperti yang disampaikan Bishop yaitu counting, locating, measuring, playing, explaining dan designing. 2) dalam permainan tradisional *srampangan*, konsep matematika di sekolah yang ditemukan adalah konsep garis, konsep bilangan dan konsep bangun ruang limas tegak segitiga, segi empat, atau segi lima. Nilai budaya yang terkandung di dalam permainan *srampangan* ini yaitu rasa senang, rasa berteman, demokrasi, tanggungjawab, patuh terhadap peraturan, kelincahan serta cakap berhitung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *srampangan* adalah salah satu permainan edukatif yang di dalamnya mengandung unsur pembelajaran dan layak dilestarikan.

Keyword: permainan tradisional, *srampangan*, etnomatematika, aktivitas matematika, konsep matematika.

Alfin Nur Jiyanti. 2022. Ethnomathematical Exploration of *Srampangan* Traditional Games in the Village of Tanggungan, Pucuk District, Lamongan Regency. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University. Supervisor 1 : Umi Hanik

Abstract

This research is motivated by the anxiety of researchers about traditional games which are increasingly rarely practiced by children, one of which is *srampangan* traditional games. The less it is practiced, it means that there is a possibility of eliminating the existence of these traditional games which basically contain an educational element, namely learning mathematics. The research subject in this study was a random game performed by children of the same age in the village of Tanggungan, Pucuk District, Lamongan Regency. The formulation of the problem that the researcher wants to study further is to find out what basic mathematical activities are in the haphazard game, what mathematical concepts are in the game and the cultural values it contains.

To find a valid answer from the formulation of the problem, the researcher used a qualitative descriptive approach in which data was collected in three ways, namely by observation, documentation and interviews. The data obtained is then processed and produces research results 1) in the *srampangan* traditional game, there are 6 basic mathematical activities as stated by Bishop, namely counting, locating, measuring, playing, explaining and designing. 2) In *srampangan* traditional games, the mathematical concepts found at school are the concept of a line, the concept of numbers and the concept of an upright pyramid, triangle, quadrilateral, or pentagon. The cultural values contained in this haphazard game are a sense of pleasure, a sense of friendship, democracy, responsibility, obedience to regulations, agility and ability to count. Thus, it can be concluded that the *srampangan* traditional game is one of the educational games in which it contains elements of learning and deserves to be preserved.

Keywords: traditional games, *srampangan*, ethnomathematics, math activities, math concepts