



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 9039-9053

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Etnomatematika pada Permainan Tradisional Ligu Anak Melayu di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir

Harnum Pratiwi<sup>1✉</sup>, Daviq Chairilisyah<sup>2</sup>, Ria Novianti<sup>3</sup>

Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: [hanum.pratiwi5312@student.unri.ac.id](mailto:hanum.pratiwi5312@student.unri.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep etnomatematika dalam tahapan permainan tradisional ligu anak melayu di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir. Penelitian ini dilaksanakan di jalan Merdeka Hilir No.77 Kuala Lahang Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir. Subjek penelitian ini sebagai informan penelitian yakni 3 orang sebagai pemain tradisional ligu di Kecamatan Gaung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai dengan Oktober 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan reduksi data, display data (pengelompokan) dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yakni Konsep etnomatematika dalam tahapan permainan tradisional ligu anak melayu di Kecamatan Gaung Indragiri Hilir terdapat beberapa konsep seperti geometri pada bentuk ligu seperti segitiga, hati, lingkaran, persegi panjang, dan segi lima, konsep mengurutkan terdapat urutan pola dari kecil ke besar atau sebaliknya (A-B-A atau B-A-B), menghitung dan membandingkan untuk menentukan pemenang dari nilai poin, dan mengukur jarak antara ligu penahan dan mengukur dalam menentukan jumlah nilai poin yang diperoleh pada permainan tradisional ligu.

Kata Kunci: *Etnomatematika, Permainan Tradisional Ligu.*

## Abstract

This study aims to determine the concept of ethnomathematics in the stages of traditional Malay children's ligu games in Gaung District, Indragiri Hilir Regency. This research was conducted on Jalan Merdeka Hilir No. 77, Kuala Lahang, Gaung District, Indragiri Hilir Regency. The subjects of this study were research informants, namely three traditional league players in Gaung District. This research was conducted from September 2022 to October 2022. This research is qualitative with a descriptive method. The data collection techniques used were interviews and documentation. The data analysis technique involves data reduction, data display (grouping), and drawing conclusions. In the results of the study, namely the concept of ethnomathematics in the stages of traditional Malay children's ligu games in Gaung Indragiri Hilir District, there are several concepts such as geometry in ligu forms such as triangles, hearts, circles, rectangles, and pentagons; the concept of sorting, where there is a sequence of patterns from small to large or vice versa (A-B-A or B-A-B); counting and comparing to determine the winner of the point values; and measuring the distance between league holds and measuring in determining the number of point values earned in traditional league games.

*Keywords: Ethnomathematics, Ligu Traditional Games.*

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang mempunyai beranekaragam budaya, tradisi, bahasa dan agama. Hal seperti inilah yang memberi kebanggaan tersendiri bagi terciptanya berbagai aneka ragam budaya khas bangsa Indonesia, namun pengaruh modernisasi berdampak buruk pada nilai budaya luhur bangsa Indonesia dimana pengikisan sedikit demi sedikit terjadi dan menjadikan kurangnya pemahaman terhadap pentingnya nilai budaya dalam masyarakat.

Oleh sebab itu nilai budaya harus ditanamkan sejak dini, sehingga anak dapat memahami, memaknai dan menghargai serta menyadari pentingnya nilai budaya tersebut. Mengingat anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai potensi yang didasarkan pada budaya yang berlaku di lingkungannya. Nilai budaya bisa ditanamkan melalui keluarga, sekolah, serta masyarakat, dengan melestarikan budaya daerah dan pengembangan budaya nasional melalui pendidikan dan mengaktifkan kembali segenap wadah dan kegiatan pendidikan (Eddy dalam Wahyuni et al., 2013)

Pendidikan secara praktis tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya. Dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan sendiri, secara proses mantransfernya yang paling efektif dengan cara pendidikan. Tujuan pendidikan adalah melestarikan dan selalu meningkatkan kebudayaan itu sendiri, dengan adanya pendidikan, kita bisa mentransfer

kebudayaan itu sendiri dari generasi kegenerasi selanjutnya, dan juga kita sebagai masyarakat mencita-citakan terwujudnya masyarakat dan kebudayaan yang lebih baik kedepannya, maka sudah dengan sendirinya pendidikan kitapun harus lebih baik lagi.

Etnomatematika dapat didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang digunakan oleh suatu kelompok budaya ataupun masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika, dimana dalam aktivitas matematika adalah kegiatan matematika yang terdapat proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam matematika atau sebaliknya, meliputi kegiatan mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, mem buat pola, membilang, menentukan lokasi, bermain, menjelaskan dan sebagainya (Rakhmawati, 2016).

Tujuan penggunaan etnomatematika dalam pendidikan Anak Usia Dini (AUD) adalah untuk tidak hanya mengenalkan konsep matematika, tetapi juga untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal yang ada di sekitar anak. Melalui etnomatematika, anak-anak dapat belajar tentang matematika dengan melibatkan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Salah satu contoh budaya lokal yang dapat dipelajari adalah permainan tradisional Melayu ligu atau sering disebut sengki, yang merupakan permainan rakyat yang dapat ditemui di daerah-daerah dengan perkebunan kelapa, seperti di daerah Tembilahan, Kabupaten Indragiri Hilir.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan sebagai berikut: Pertama, pengenalan tentang budaya lokal sudah mulai surut karena tergerus oleh modernisasi, khususnya penggunaan gadget yang sering mengalihkan perhatian anak-anak dari budaya tradisional. Kedua, pengetahuan anak-anak tentang permainan tradisional juga kurang karena pengaruh teknologi modern yang cenderung menghilangkan minat mereka terhadap kegiatan budaya. Ketiga, pembelajaran matematika yang monoton dan kurang menarik juga berdampak pada menurunnya minat anak-anak dalam belajar matematika.

Dengan menggunakan etnomatematika dalam pendidikan AUD, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Anak-anak dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan budaya mereka, sehingga dapat memperkuat rasa kebanggaan terhadap budaya lokal mereka. Selain itu, pengenalan permainan tradisional Melayu seperti sengki dapat membangkitkan minat anak-anak untuk mempelajari matematika melalui aktivitas bermain yang melibatkan konsep-konsep matematika secara langsung. Dengan demikian, etnomatematika dapat menjadi sarana

yang efektif dalam memperkenalkan matematika sekaligus memperkaya pengetahuan budaya anak-anak di usia dini.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Etnomatematika pada Permainan Tradisional Ligu Anak Melayu di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dapat diartikan sebagai penelitian yang menggambarkan kondisi apa adanya, tanpa memberi perlakuan atau manipulasi variabel yang diteliti. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai analisis etnomatematika terhadap permainan tradisional di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir secara mendalam dan komprehensif. Selain itu dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat diungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam suatu budaya permainan ligu pada anak-anak.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan september 2022 - november 2022 dan dilakukan di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir. Sedangkan instrument dalam penelitian ini menggunakan wawancara dengan beberapa informan dengan data rekaman atau dicatat di kertas oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang diungkapkan oleh Bugin (2012) yaitu (1) Pengumpulan Data (2) Reduksi Data (3) Display Data (4) Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan. Untuk mengetahuinya dilakukan dengan menggunakan teknik pemeriksaan data yaitu Triangulasi dengan sumber dan metode yang berarti membandingkan dan mengecek derajat balik kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi tentang Etnomatematika terhadap permainan tradisional Ligu menggunakan metode observasi dan metode wawancara.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel Permainan tradisional ligu (X) dan etnomatematika (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan wawancara pada indikator dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan wawancara dan observasi pada subjek penelitian.

Permainan tradisional sudah menjadi suatu nilai budaya untuk dapat dimainkan oleh kalangan dewasa maupun anak usia dini, sebagaimana dalam setiap permainan tradisional tentunya memiliki konsep-konsep matematis yang dapat di ambil dan dipelajari oleh setiap anak usia dini, beberapa konsep matematis yang cenderung terdapat pada anak usia dini usia 5-6 tahun adalah geometri, perhitungan, mengukur, mengurutkan, dan perbandingan.

Sebagaimana telah ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sukadaryah et al., (2020) dikatakan bahwa dalam permainan tradisional yang umumnya dilakukan oleh anak-anak usia dini seperti engklek misalnya dapat beberapa konsep matematis yang ada dalam permainan tersebut yakni salah satunya konsep geometri yang tentunya secara tidak langsung dapat di jarkan kepada anak dalam kegiatan bermain. Begitu juga yang dilakukan oleh Zulviansyach et al., (2023) yang menyatakan pada permainan tradisional yang dilakukan oleh anak usia dini pastinya ada konsep matematis yang dapat di ambil sebagai pembelajaran seperti geometri, bilangan, perhitungan dan perbandingan yang tentunya akan dapat bermanfaat bagi anak usia dini sebagai pengetahuannya.

Konsep materi matematika dalam permainan ligu yang terdapat pada Anak Usia Dini (AUD) sesuai dengan standar NCTM (National Council Of Teachers Of Mathematics) yakni:

1. Menghitung

Anak menghitung poin-poin dalam menentukan menang kalah.

Menurut Novianti & Solfiah (2017) berhitung angka merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD sebagai dasar kemampuan dasar yang krusial, terutama pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada level TK B karena mereka akan segera masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar.

2. Mengurutkan

Mengurutkan ukuran atau pola dari yang besar hingga kecil pada ligu sebagai penahan. Menurut Hidayati (2015) Kemampuan mengurutkan angka atau bilangan sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

3. Geometri

Anak mengenal bentuk-bentuk geometri pada permainan ligu seperti, segitaga, persegi, lingkaran, segi lima, belah ketupat, serta bilah yang digunakan panjang atau pendek.

Menurut Lidia (dalam Helfianti et al., 2021) Geometri merupakan bagian dari matematika dalam klasifikasi perkembangan kognitif berfikir secara logis yang akan dikembangkan untuk mengenali bentuk-bentuk geometri awal yang objeknya terdapat pada lingkungan sekitar.

#### 4. Mengukur

Anak mengukur jarak antara ligu yang dimainkan dengan ligu lawan yang terkena dan garis start.

Anak membandingkan ukuran besar hingga terkecil pada ligu serta membandingkan jumlah poin antar kelompok untuk menentukan pemenang pada permainan.

Menurut Handayani et al., (2017) Kegiatan pengukuran sederhana yang dapat dilakukan anak diantaranya mengukur tinggi dan berat badannya sendiri, menggunakan berbagai wadah pada saat bermain pasir dan air untuk memantapkan pemahaman banyak dan sedikit, mengukur dengan menggunakan alat-alat non standar seperti mengukur tinggi badan menggunakan tali, mengukur panjang dengan jengkal, langkah dan sebagainya

#### Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, terdapat enam aktivitas fundamental sebagai berikut :

##### 1. Aspek Geometri

Pada aktivitas matematis geometri terdapat beberapa aktivitas yang ditemui dalam permainan tradisional ligu yaitu sebagai berikut :

##### 1) Membentuk ligu mengandung unsur bidang datar

Dalam membentuk alat permainan ligu yang terbuat dari tempurung tentunya terdapat bidang datar sebagai landasan untuk membentuk ligu, sebagaimana hasil wawancara (wawancara, informan Musa 40 Tahun tanggal 29 Oktober 2022) mengatakan bahwa dalam menentukan sisi pada ligu harus menetapkan bidang datarnya terlebih dahulu sehingga nantinya ligu dapat diciptakan seimbang.



Gambar 4.1 Bentuk bidang datar pada ligu harus disamakan sisinya

- 2) Membuat ligu dengan bentuk-bentuk geometri seperti hati dan segitiga, lingkaran, segi panjang dan segi lima

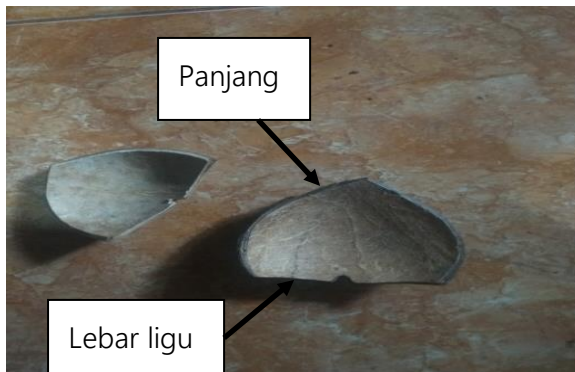
Pembentukan alat permainan ligu juga dapat dilakukan dengan beragam bentuk sesuai dengan keinginan para pemain, sebenarnya cukup banyak bentuk yang ada pada ligu, seperti segitiga, hati, limas dan bola, akan tetapi yang sering digunakan adalah hati dan segitiga



Gambar 4.2 Bentuk alat ligu dengan bentuk hati dan segitiga dari tempurung kelapa

- 3) Ukuran panjang dan lebar pada pembuatan ligu

Pembuatan alat ligu yang berasal dari tempurung juga memperhatikan ukurannya seperti panjangnya dan lebarnya harus seimbang sehingga dapat digunakan dengan baik saat melakukan permainan tidak melayang keluar area permainan saat dipukul nantinya



Gambar 4.3 Bentuk ukuran panjang dan lebar yang sama sisi pada ligu

Konsep geometri pada permainan tradisional ligu terdapat pada beberapa bentuk ligu yang dibuat dan diinginkan oleh para pemain, sebagaimana dalam bentuk ligu konsep geometri yang umumnya digunakan adalah bentuk segitiga dan bentuk hati, akan tetapi masih banyak bentuk ligu yang dapat digunakan dalam permainannya yakni bentuk lingkaran atau bulat, bentuk limas segi lima, dan persegi panjang.

Sebagaimana hal ini juga ditegaskan dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nurbianti (2019) yang menyatakan bahwa setiap pada permainan tradisional cenderung memiliki konsep geometri di dalamnya dan pada umumnya pada permainan tradisional geometri tersebut sering terdapat dari bentuk alatnya dan bentuk tempat yang digunakan dalam permainan, sebagaimana bentuk-bentuk geometri yang umumnya terdapat lingkaran, persegi panjang, dan segitiga.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan bahwa konsep geometri senantiasa melekat pada setiap permainan tradisional, dengan mengajarkan bentuk-bentuk geometri seperti bentuk segitiga, lingkaran, maupun persegi panjang serta bentuk ukuran panjang dan pendeknya.

## 2. Aspek Mengurutkan

Pada aktivitas matematis mengurutkan terdapat beberapa aktivitas yang ditemui dalam permainan tradisional ligu yaitu sebagai berikut :

### 1) Mengurutkan nilai poin pada permainan

Pada permainan ligu biasanya pada setiap kelompok dapat memainkan dari 2 hingga 3 kali bermain, sehingga pola urutan poin pada setiap permainannya akan di tulis, urutan poin tersebut tentunya akan menandakan nilai poin kelompok setiap permainannya, sebagaimana hasil wawancara (wawancara, informan Musa 40 Tahun tanggal 29 Oktober 2022) mengatakan bahwa pentingnya membuat urutan nilai poin pada permainan ligu, hal ini akan memudahkan para pemain saat di akhir pertandingan

menjumlahkan nilai poinnya sehingga akan dapat diketahui kelompok mana yang menang dan kalah.

## 2) Mengurutkan pola ligu penahan dari kecil hingga besar

Mengurutkan pola ligu penahan dalam permainan ligu merupakan sebuah strategi yang dapat dilakukan oleh para pemain lawan guna memperkecil kemungkinan lawan dapat mengenai ligu yang juga sehingga poin yang didapatkan juga sedikit, pola yang dapat digunakan dalam urutan ligu dimulai dari yang kecil hingga ke besar, atau juga dapat berzigzag besar kecil besar (A-B-A) atau kecil besar dan kembali kecil (B-A-B)



Gambar 4.4 Urutan pola ligu penahan dari kecil ke besar dengan jarak yang bisa disesuaikan

Konsep mengurutkan pada permainan tradisional ligu terdapat pada proses mengurutkan pola yang digunakan dalam permainan ligu dalam ligu penahan, dengan urutan yang sejajar lurus dengan pola susunannya yakni dapat menggunakan besar semua atau besar kecil atau berseling besar kecil dan besar kembali, selain itu pengurutan tidak hanya pada permainanannya saja akan tetapi juga terdapat pada poin yang digunakan dalam setiap permainanannya.

Sebagaimana hal ini juga ditegaskan dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Suparni (2022) yang menyatakan pada permainan tradisional yang dilakukan biasanya tentunya tidak terlepas dari konsep matematika yakni urutan, urutan ini biasanya juga terdapat pada awal permainan dengan urutan hompimpa ataupun urutan dalam poinnya, urutan permainan biasanya menggunakan pola A-B-C, A-B-A, B-A-B dan jenis urutan lainnya, yang memudahkan permainan dan memudahkan dalam memenangkan permainan

Selain itu juga ditegaskan dalam Roza et al., (2013) urutan tentunya juga terdapat dalam permainan tradisional ligu, dimana urutannya permainan yang digunakan biasanya menggunakan pola A-B-C yang diketahui dari proses menjatuhkan ligu yang di lemparkan keatas dalam menentukan permainan.

## 3. Aspek Menghitung

Pada aktivitas matematis menghitung terdapat beberapa aktivitas yang ditemui dalam permainan tradisional ligu yaitu sebagai berikut :

1) Operasi hitung untuk menentukan kalah menang

Operasi hitung sebagai alat utama dalam menentukan suatu permainan ligu menang dan kalah pada suatu kelompok, sehingga dapat dilihat ketika tim kelompok yang menang yang banyak memiliki poin hasil perhitungan mengenai lawan dan jarak menuju kegaris ujung atau finis.



Gambar 4.5 Gambar pemain berusaha mendapatkan poin dengan mengenakan ligu lawan



Gambar 4.6 Gambar ligu lawan harus berjajar lurus hingga garis *finish*

2) Ukuran jarak untuk menghitung poin yang dikumpulkan

Ukuran jarak juga menjadi salah satu menghitung poin pada permainan tradisional, sebagaimana jarak ligu yang menuju mendekati *finish* akan cepat mendapatkan poin dan kemenangan



Gambar 4.7 Gambar pemain menghitung jarak dari patok star dengan gagang ligu untuk menentukan poin setelah mengenai ligu lawan

Konsep menghitung pada permainan tradisional ligu terdapat pada proses menghitung poin dengan melakukan jengkal dengan jari jarak pada bilah yang sudah di ukur dengan batas kena ligu lawan, yang kemudian hitungan tersebut akan dilakukan penjumlahan dari setiap poin yang diperoleh dari jumlah hitungan poin jengkal yang dilakukan oleh pemain.

Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan Susanti (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional pastinya identic dengan kegiatan behitung, baik itu berhitung poin ataupun berehitung jarak atau selisih jumlah yang didapatkan, perhitungan dalam sebuah permainan biasanya akan dapat menentukan pemenang dalam sebuah permainan.

Selain itu juga ditgaskan dalam Roza et al., (2013) perhitungan merupakan konsep matematika yang terdapat pada permaainan tradsional ligu yang dilakukan disaat melakukan perhitungan nilai setiap regu atau kelompok dan jumlah pemainnya dalam setia melakukan pelambungan ligu serta pehitungan jarak ligu lawan.

#### 4. Aspek Membandingkan

Pada aktivitas matematis membandingkan terdapat beberapa aktivitas yang ditemui dalam permainan tradisional ligu yaitu sebagai berikut :

##### 1) Skala perbandingan poin

Skala perbandingan poin dapat dilihat dari poin yang didapatkan dan poin yang, ketika pemain beusaha baik dalam memainkan dan tidak hangus maka poin akan sempurna terus mudah untuk memenangkan permainan, namun jika ada ligu yang keluar arena permainan atau miring posisi ligu maka dapat dikenakan sanksi hangusnya poin yang didapat.



Gambar 4.8 Posisi ligu pemain miring atau keluar arena yang menyebabkan hangusnya poin yang didapat

## 2) Ukuran besar kecil pada alat ligu yang dimainkan

Ukuran ligu yang dimainkan oleh pemain ditentukan oleh pemain sendiri saat pembuatannya dalam bentuk besar dan kecil, terkadang para pemain lebih senang pada ligu yang sedikit ringan mudah untuk jauh mengenai lawan, sedangkan model besar biasanya memiliki keseimbangan yang lebih baik dari pada ligu kecil



Gambar 4.9 Bentuk ukuran besar kecilnya ligu pemain ditentukan saat pembuatan

Konsep perbandingan pada permainan tradisional ligu terdapat pada perbandingan nilai poin yang hangus dan yang tidak hangus sehingga dapat menjumlahkan poin dan memenangkan permainan, begitu juga perbandingan alat ligu yang digunakan dari besar ke kecil atau kecil dan besar.

Ditegaskan dalam penelitian Rachmaniah (2022) menegaskan perbandingan yang merupakan konsep matematika biasanya juga terdapat pada permainan tradisional dengan membandingkan poin, dan juga dapat membandingkan nilai waktu yang dimainkan antara kelompok, sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan ada pemenang dalam setiap permainan.

Selain itu juga ditegaskan dalam Roza et al., (2013) perbandingan pada permainan tradisional ligu terdapat pada perbandingan nilai yang hangus dan nilai yang didapatkan dari jumlah regu dalam setiap kelompok yang kemudian akan dijumlahkan poinnya dan kemudian dibandingkan kembali dengan poin regu lawan

## 5. Aspek Mengukur

Pada aktivitas matematis mengukur terdapat beberapa aktivitas yang ditemui dalam permainan tradisional ligu yaitu sebagai berikut :

### 1) Jarak antara garis start dengan garis finis

Jarak merupakan salah satu faktor penting guna mengakhiri permainan dengan mengumpulkan poin yang sebanyak-banyaknya, cara yang dilakukan dalam menghitung jarak yakni dengan batang galah ligu yang terbuat dari bamboo, ketika semakin mendekati garis *finish* dengan poin yang sudah dikumpulkan maka dia akan memenangkan dengan jumlah poinnya yang sudah banyak dari lawannya



Gambar 4.10 Gagang atau batang gala yang terbuat dari bamboo untuk mengukur jarak dalam permainan ligu

### 2) Satuan waktu yang tepat dalam memainkan ligu

Satuan waktu merupakan waktu yang sering digunakan dalam memainkan permainan tradisional ligu, dimana masyarakat Indragiri Hilir lebih condong memainkan pada waktu sore hari yang dimulai sekitaran setelah duhur atau ashar.



Gambar 4.11 Contoh waktu memainkan ligu setelah ashar disaat matahari mulai condong kebarat

Konsep mengukur pada permainan tradisional ligu terdapat pada mengukur jarak yang dimainkan pada tata letak ligu lawan, dimana jarak antara ligu lawan bisa di sesuaikan dengan tingkatan usia, jika anak PAUD tentunya jarak ligu lawan bisa antara 50 cm hingga 1 meter. Selain itu juga mengukur terdapat pada saat mengukur bilah yang dibuat dalam permainan tradisional

ligu.

Ditegaskan dalam penelitian Fatoni et al., (2015) menegaskan permainan tradisional akan memiliki konsep matematis yakni mengukur, sebagaimana mengukur pada permainan tradisional terdapat pada mengukur jarak, panjang dan lebar tempat permainan dan panjang pendek alat yang digunakan.

Selain itu juga ditgaskan dalam Roza et al., (2013) konsep matematis mengukur terdapat pada permainan tradisional ligu, sebagaimana kegiatan mengukur pada jarak ligu ke ligu lainnya yang dapat disesuaikan jarak nya, selainn itu juga dalam pembuatan bilang ligu perlu melakukan pengukuran panjang dan pendeknya sehingga memudahkan dalam memainkan permainan ligu saat digunakan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Analisis Etnomatematika pada permainan tradisional ligu anak melayu di Kecamatan Gaung, dapat disimpulkan yakni Konsep etnomatematika dalam tahapan permainan tradisional ligu anak melayu di Kecamatan Gaung Indragiri Hilir terdapat beberapa konsep seperti geometri pada bentuk ligu seperti segitiga, hati, lingkaran, persegi panjang, dan segi lima, konsep mengurutkan terdapat urutan pola dari kecil ke besar atau sebaliknya (A-B-A atau B-A-B), menghitung dan membandingkan untuk menentukan pemenang dari nilai poin, dan mengukur jarak antara ligu penahan dan mengukur dalam menentukan jumlah nilai poin yang diperoleh pada permainan tradisional ligu

### DAFTAR PUSTAKA

- Bugin, B. (2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Rajawali Press.
- Fatoni, F., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2015). Permainan Tradisional Batok Kelapa Dalam Membangun Konsep Pengukuran Panjang Kelas II Sd. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 97–106.
- Handayani, S., Sumarno, & Haryati, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Memperkenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 4(1), 19–42.
- Handayani, S. T., & Suparni. (2022). Nilai-Nilai Karakter Dan Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Ingkling. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 140–147.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26.
- Hidayati, U. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka 1-20 Melalui Media*

*Bendera Pintar pada Anak Kelompok B RA Kusuma Mulia Sukoanyar II Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015. 1, 1–7.*

- Novianti, R., & Solfiah, Y. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Toss Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Tk Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Educhild PG-PAUD*, 24(2), 69–75.
- Nurbianti, N. (2019). Eksplorasi Konsep Etnomatematika Geometri Dalam Permainan Tradisional Anak Masyarakat Poogalampa Buton Selatan. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4(2), 191–196.
- Rachmaniah, H. M. (2022). Konsep Dan Aktivitas Matematika Dalam Permainan Patheng Dudu. *Jurnal Of Mathematics Education*, 4(1).
- Rakhmawati, R. (2016). Aktivitas Matematika Berbasis Budaya pada Masyarakat Lampung. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 221–230.
- Roza, Y., Siregar, S. N., & Solfitri, T. (2013). Analisis Pemikiran Matematika dan Nilai Karakter pada Permainan Rakyat (Besimbang) Daerah Riau. *Prosiding SEMIRATA 2013*, 1(1), 551–555.
- Sukadariah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63.
- Susanti, E. (2020). Eksplorasi etnomatematika konsep operasi hitung dalam permainan tradisional kempreg. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 1–8.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). *Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa. In Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY. 1(1), 114–118.*
- Zulviansyach, A. N. Z. I., Risaldi, F. K., Hartini, S., & Hariastuti, R. M. (2023). Slingshot: Between Traditional Games and Learning Mathematics. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 2(1), 75–88.