

LAPORAN HASIL



Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lu Lu Cina Buta

TIM PENGUSUL

KETUA	:Lussy Midani Rizki, M.Pd	NIDN : 1004059701
ANGGOTA	: Astuti, M.Pd	NIDN : 1005058602
	Zulfah, M.Pd	NIDN : 1019079201
	Dwike Nur Utami	NIM : 1984202024
	Putri Erlangga	NIM : 1984202045
	Riski Yusri Farmansyah	NIM : 1984202026
	Riski Hermansyah	NIM : 1984202051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

2022

FORMULIR USULAN PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

1. Judul Penelitian : Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lu Lu Cina Buta
2. Kategori Penelitian : Penelitian Dosen
3. Ketua : Lussy Midani Rizki, M.Pd.,ICS
NIP/NIDN : 1004059701
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Matematika
No. Telp/Hp : 085970848933
e-mail : lussymidani@gmail.com
4. Anggota 1 : Zulfah , M.Pd
NIP/NIDN : 1019079201
Anggota 1 : Astuti, M.Pd
NIDIN /NIP : 096.542.107
Anggota 2 : Dwiki Nur Utami
NIM : 1984202024
Anggota 3 : Putri Erlangga
NIM : 1984202045
Anggota 4 : Riski Yusri Farmansyah
NIM : 1984202026
Anggota 5 : Riski Hermansyah
NIM : 1984202051
5. Lokasi Penelitian : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Biaya Usulan : **Rp 8.460.000**

Menyetujui,
Ketua LPPM

Dr. MusnarIndraDaulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.106

Bangkinang, Juli 2022
Ketua Pelaksana

Lussy Midani Rizki, M.Pd
NIP.TT 101907920

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Penelitian : **Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lu Lu Cina Buta**

Kode/Rumpun Ilmu : 272 / Pendidikan Matematika.

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Lussy Midani Rizki, M.Pd

b. NIDN/NIP : 1004059701

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

d. Program Studi : Pendidikan Matematika

e. No Hp : 081267157303

f. email : lussymidani@gmail.com

Anggota Peneliti (1) :

a. Nama lengkap : Astuti, M.Pd

b. NIDN/NIP : 096.542.107

c. Program Studi : Pendidikan Matematika

Biaya Penelitian : Rp 8.460.000,-

Mengetahui,

Bangkinang, Juli 2022

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Ketua Peneliti

(Dr. Nurmalina, M.Pd)

NIP-TT 096.542.105

Lussy Midani Rizki, M.Pd

NIK. 101029054

Menyetujui,

Ketua LPPM Universitas Palawan Tuanku Tambusai

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd

NIP-TT 096.542.106

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTARAK.....	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitia.....	3
1.5 Keutamaan Penelitian.....	3
1.6 Temuan Yang Ditargetkan.....	3
1.7 Kontribusi Penelitian.....	3
1.8 Luaran Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.2 Eksplorasi	5
2.3 Etnomatematika.....	6
2.4 Permainan Lu Lu Cina Buta.....	8
2.5 Penelitian yang Relevan.....	8
BAB III Metodologi Penelitian	9
3.1 Desain Penelitian.....	10
3.2 Lokasi Penelitian	10
3.3 Populasi dan Sampel	11
3.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	11
3.5 Teknik Analisis Data.....	12
3.6 Penyimpulan Hasil Penelitian.....	12
BAB IV BIAYA dan WAKTU PENELITIAN	13
4.1 Anggaran Biaya.....	13
4.2 Jadwal Penelitian.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	16

ABSTRAK

Secara istilah etnomatematika merupakan antropologi budaya pada matematika dan pendidikan matematika (Turmudi 2007). Atau bisa disebut juga dengan suatu aktivitas yang melibatkan angka, pola geometri, hitungan dan sebagainya yang dianggap sebagai aplikasi pengetahuan bidang matematika yang melibatkan budaya lokal (Pusvita and Widada 2019). Tujuan dari program etnomatematika adalah untuk mengakui bahwa ada cara-cara berbeda dalam melakukan “matematika” dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika yang dikembangkan oleh berbagai sektor masyarakat. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian eksplorasi etnomatematika pada permainan lu lu cina buta.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan dokumentasi terhadap sekelompok anak-anak yang memainkan permainan tradisional lu lu cina buta. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya etnomatematika pada permainan tradisional lu lu cina buta, yaitu tentang pembelajaran lingkaran, waktu dan besaran panjang yang di pelajari di SD dan SMP.

Kata Kunci : eksplorasi, etnomatematika, etnografi, penelitian kualitatif.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam kehidupan social Melayu Riau, permainan rakyat atau tradisional penting dipahami. Karena setiap permainan mengandung filosofi atau tunjuk ajar. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang mempunyai bermacam-macam fungsi, manfaat atau pesan (Andriani, 2012:122). Sebagai unsur budaya, permainan tradisional masyarakat melayu ini penting diketahui dan dipahami agar keberadaan tidak hilang. Permainan tradisional atau rakyat sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa perlu diselamatkan dan dilestarikan (Purwaningsih, 2006:45).

Secara umum, permainan tradisional yang berasal dari Riau dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: yang dimainkan dalam ruangan dan diluar ruangan. Permainan di dalam ruangan (*indoor*) terdiri atas permainan congklak, gasing, statak, petakumpet, benteng dan biji karet. Sementara itu, jenis permainan yang berada diluar ruangan (*outdoor*) seperti: lu lu cina buta, bakiak, engrang, layang-layang, tarik tambang, kelereng dan ligu (Ningsih, Firzal, & Aldy, 2020:220). Permainan tersebut juga dapat dikelompokkan berdasarkan tempat dan waktu bermain serta alat yang digunakan (Rasyid, Saman, & Syahrani, 2016:76).

Permainan lu lu cina buta yang termasuk ke dalam permainan tradisional yang dimainkan diluar ruangan (*outdoor*). Permainan lu lu cina buta bermula dari permainan rakyat yang masih selalu dimainkan oleh anak-anak kecil di Tembilahan, Indragiri Hilir. Permainan ini bagi masyarakat pendukungnya adalah semata-mata merupakan permainan penyalur kreativitas anak-anak untuk mengisi waktu senggang, permainan itu dimainkan sebagai hiburan melepas lelah saja, terlepas dari ikatan suatu peristiwa social tertentu.

Penelitian mengenai etnomatematika pada permainan tradisional, telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Beberapa diantaranya materi Peluang. Jhenny Windya Pratiwi, Heni Pujiastuti (2020), tentang Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. Gusti hendara wati (2021), tentang Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dan

Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika. Terkait belum ada peneliti yang meneliti eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional lu lu cina buta, oleh sebab itu peneliti meneliti lebih jauh eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional lu lu cina buta. Berdasarkan hal diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi konsep matematika pada permainan lu lu cina buta.

1.2.Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana cara bermain permainan tradisional lu lu cina buta di Riau?

1.2.2 Bagaimana etnomatematika pada permainan tradisional lu lu cina buta ?

1.3.Tujuan Peneitian

1.3.1 Menelaah perkembangan permainan lu lu cina buta

1.3.2 Menelaah etnomatematika dalam permainanlu lu cina buta

1.4.Manfaat Penelitian

1.4.1. penelitian ini diharapkan dapat mempeluas pengetahuan dan sebagai sumber pelajaran bagi guru, khususnya dalam pembelajaran matematika pada permainan tradisional.

1.4.2. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta bisa tetap melestarikan permainnan tradisional yang ada di Riau.

1.4.3. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan kuhusnya mengenai kolaborasi antara permainan tradisional dan pendidikan unutup mempermudah proses belajar mengajar. Serta mengetahui aspek-aspek matematika dalam permainan tradisional.

1.5.Keutamaan Penelitian

1.5.1. Meningkatkan kepedulian terhadap permainan tradisional.

1.5.2. Menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional.

1.6.Temuan yang Ditargetkan

Penelitian ini ditargetkan menemukan konsep matematika pada permainan tradisional lu lu cina buta.

1.7.Kontribusi Penelitian

Bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu Pendidikan, diharapkan menjadi salah satu alternative metode Pendidikan tentang etnomatematika terhadap

permainan tradisional lu lu cina buta untuk generasi muda di masa yang akan datang.

1.8.LuaranPenelitian

1.8.1 LaporanKemajuan

Laporan kemajuan merupakan luaran penelitian yang menjelaskan sejauh mana kegistsn PKM-RSH berjudul “Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lu Lu Cina Buta’ sesuai dengan sistematika laporan kemajuan berdasarkan pedoman .

1.8.2 Laporan Akhir

Laporan akhir merupakan luaran penelitian yang yang dibuat setelah penelitian dilaksanakan, yakni tentang keberhasilan pelaksanaan PKM-RSH.

1.8.3 Artikel Ilmiah

“Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lu Lu Cina Buta” yang akan diterbitkan di jurnal berakreditasi sinta 3, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.LandasanTeori

2.1.1 Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*.

Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial,norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya.Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak- anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.

2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional

Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangannya menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak iram lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti gerakannya. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Selain itu, permainan tradisional juga bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral.

2.2.Eksplorasi

Pengertian Eksplorasi Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan. Eksplorasi, disebut juga penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu ataupun informasi. Dalam konteks riset ilmiah, eksplorasi adalah salah satu dari tiga bentuk tujuan riset, sedangkan tujuan lainnya ialah penggambaran (deskripsi) dan penjelasan (eksplanasi). Dalam hal ini, eksplorasi adalah usaha untuk membentuk pengertian umum dan awal terhadap suatu fenomena. Menurut Purwadi dalam Deswati (2018:10) menyatakan bahwa eksplorasi adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan menggali informasi atau alternatif yang sebanyak-banyaknya untuk hal yang berkaitan dengan kepentingan masa mendatang.

2.3. Etnomatematika

Istilah *ethnomathematics* atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio. Ia adalah seorang matematikawan Brasil yang sangat konsen terhadap perkembangan etnomatematika. Etnomatematika dapat dipandang sebagai respon terhadap matematika barat yang terlalu eurosentris. Padahal menurut D'Ambrosio (1985) ada cara-cara berbeda dalam mengimplementasikan matematika.

Pada awalnya etnomatematika dibentuk dari tiga kata yaitu *ethno*, *mathema* dan *tics*. Istilah "*ethno*" diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas, mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan symbol. Sedangkan "*mathema*" dapat diartikan dengan menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Terakhir, "*tics*" berasal dari *techné*, dan bermakna sama seperti teknik.

Secara istilah etnomatematika merupakan antropologi budaya pada matematika dan pendidikan matematika (Turmudi 2007). Atau bisa disebut juga dengan suatu aktivitas yang melibatkan angka, pola geometri, hitungan dan sebagainya yang dianggap sebagai aplikasi pengetahuan bidang matematika yang melibatkan budaya lokal (Pusvita and Widada 2019). Tujuan dari program etnomatematika adalah untuk mengakui bahwa ada cara-cara berbeda dalam melakukan "matematika" dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika yang

dikembangkan oleh berbagai sektor masyarakat.

2.4. Permainan lu lu cina buta

Lu Lu Cina Buta adalah permainan rakyat yang masih selalu dimainkan oleh anak-anak kecil di Tembilahan, Indragiri Hilir. Permainan ini bagi masyarakat pendukungnya adalah semata-mata merupakan permainan penyalur kreativitas anak-anak untuk mengisi waktu senggang, permainan itu dimainkan sebagai hiburan pelepas lelah saja, terlepas dari ikatan suatu peristiwa sosial tertentu. Tidak pula menjadi tuntutan adat istiadat yang berlaku di daerah itu. Permainan ini selain dari mengasyikkan para pelakunya, dapat pula menghibur para penonton yang juga terdiri dari anak-anak di bawah umur.

Mengasyikkan para penonton menyaksikan permainan Lu Lu Cina Buta itu, disebabkan para penonton bisa berkomunikasi dengan para pelakunya saat mereka sedang menyanyikan lagu permainan tersebut, ialah Lu Lu Cina Buta yang agak lucu dan mengetawakan.

2.4.1. Peralatan

Peralatan yang digunakan untuk permainan ini adalah : Sapu tangan. Sehelai sapu tangan yang akan digunakan untuk menyimpal mata bagi yang menjadi Cina Buta.

Dalam permainan ini biasanya diiringi dengan lagu Lu Lu Cina Buta, dinyanyikan tanpa musik pengiring. Adapun bunyi lagu Lu Lu Cina Buta, seperti berikut:

Lu Lu Cina Buta

Lu banyak tai mata

Lu berjalan teraba-raba

Lala terantuk janda tua

Dalam nyanyian di atas, kata janda selalu ditukar-tukar menjadi Nyonya, Kuda, dsb.

2.4.2 Cara Bermain

1. Pertama dilakukan pengundian. Sebelum bermain dilakukan pengundian terlebih dahulu untuk mencari pelaku Cina Butanya, biasanya undian dilakukan dengan cara suit

2. Yang paling terakhir akan menjadi Cina Butanya, dan matanya ditutup dengan sapu tangan. Kemudian berdiri di tengah-tengah para pemain dalam keadaan mata tertutup.
3. Yang menang beramai-ramai membuat lingkaran dengan cara berpegangan tangan membentuk sebuah melingkar. Sambil menyanyikan lagu Lu Lu Cina Buta secara bersama-sama.
4. Selesai menyanyi, pemain duduk berjongkok dalam posisi menghadap pusat lingkaran
5. Setelah pemain selesai bernyanyi, Cina Buta berjalan meraba-raba para pemain, dan menerka nama si pemain tersebut.
6. Bila terkaannya tepat, maka yang diterka itu menjadi Cina Buta, lalu permainan baru dimulai lagi (kembali ke no. 2 dan 3 di atas)
7. Bila terkaannya meleset, maka ia terus menjadi Cina Buta, dan permainan diteruskan (mulai seperti no. 2 dan 3 di atas)
8. Permainan dilakukan terus menerus berulang kali, hingga kira-kira 30-45 menit bubar.

2.4.3 Peraturan permainan

1. Semua pemain harus ikut bernyanyi, kecuali yang menjadi Cina Buta. Yang tak mau ikut bernyanyi, maka ia dihukum menjadi Cina Buta. Maka berlakulah seperti no. 2, 3 dan 4
2. Pemain tak boleh keluar lingkaran ataupun menghindari diri dari rabaan Cina Buta. Barang siapa melanggar peraturan tersebut, maka dihukum menjadi Cina Buta, dan kembali ke no. 2, 3 dan 4).
3. Cina Buta meraba-raba wajah, bahu, dan rambut pemain. Dilarang meraba-raba tempat lain terutama di bagian di bawah.
4. Pemain boleh mengatakan 'up' bila ia ada keperluan mendadak mau keluar, lingkaran, seperti akan pipis atau akan buang hajat, dan sebagainya.
5. Bila sekiranya sampai 3 kali putar si Cina Buta gagal menebak, maka permainan diulang seluruhnya dari sut, kemudian main lagi.

2.4.4.Tempat Permainan

Tempat bermain Lu Lu Cina Buta adalah rumah, ataupun tanah lapang dengan ukuran: $\pm 6 \times 5$ depa.

2.4.5 pemain

1. Jumlah pemain untuk permainan ini sekitar 10 s/d 30 orang
2. Usia pemain antara 7 s/d 10 tahun
3. Permainan ini bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki dan perempuan, dan bisa dilakukan bersama.

2.4.6 Keahlian Khusus

Dalam permainan ini tidak begitu membutuhkan keahlian khusus, hanya membutuhkan feeling untuk menebak atau menerka lawan mainnya.

2.4.7 Nilai Budaya

Permainan Lu Lu Cina Buta diselenggarakan oleh anak-anak dari segala tingkat sosial masyarakat, dengan tidak membedakan apakah mereka anak orang kaya, ataukah anak orang miskin; anak turunan bangsawan atau anak orang kebanyakan semuanya dipandang sama saja. Mereka bermain dalam satu kesatuan hakekat. Yakni bermain bersama-sama untuk menghibur diri, dan bergembira bersama-sama pula.

2.5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan salah satu referensi untuk menunjukkan bahwa topik penelitian ini menarik dijadikan sebagai penelitian, namun tidak memiliki kesamaan pada penelitian yang sudah dilakukan, sehingga menambah pembahasan mengenai Eksistensi Permainan Tradisional, penelitian yang relevan dilakukan oleh:

1. Gusti hendara wati (2021), tentang Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika Terkait Materi Peluang.
2. Jheny Windya Pratiwi, Heni Pujiastuti (2020), tentang Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng.

Penelitian ini dikatakan relevan karena fokus dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait permainan tradisional. Penelitian ini mendeskripsikan tentang etnomatematika pada permainan tradisional.

BAB 3

METODE RISET

3.1.Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi. Penelitian kualitatif menurut Sudaryanto (2015:15) yaitu penelitian yang semata-mata berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan dicatat berupa data yang apa adanya. Sementara itu, penelitian kualitatif dengan metode etnografi menurut Spradley (2007:3) penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli.

3.2.Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati beberapa ranak-anak di pekarangan universitas pahlawan tuanku tambusai.

3.3.Sampel Penelitian

Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa anak-anak yang memainkan permainan lu lu cina buta.

3.4.Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan Teknik pengumpulan data, yaitu dengan dokumentasi pada narasumber yang sama. Pada saat observasi, peneliti melihat secara langsung bagaimana permainan lu lu cina buta. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh, baik dari studi literatur maupun data yang diperoleh pada saat penelitian.

3.5.Teknik Analisis Data

Spradley (1980), dinyatakan untuk melakukan analisis harus menekankan perbedaan antara situasi sosial dan kancah budaya. Wawasan tersebut dalam proses analisis kualitatif, dengan menyatakan bahwa seseorang terlebih dahulu elemen-elemen makna kultural dan kemudian barulah mencari bagaimana mengorganisasikan ke dalam kajian. Lebih lanjut Spradley menyatakan model analisis data kualitatif, yaitu :

3.5.1 Analisis Domain (*Domain Analysis*)

Upaya peneliti memperoleh gambaran umum tentang data dalam menjawab fokus penelitian. Caranya ialah dengan membaca naskah data secara umum dan menyeluruh untuk memperoleh domain atau ranah apa saja yang ada di dalam data tersebut (Rahardjo, 2010).

3.5.2 Analisis Taksonomi (*Taksonomy Analysis*)

Peneliti berupaya memahami domain-domain tertentu sesuai focus masalah atau sasaran penelitian. Masing-masing domain mulai dipahami secara mendalam, dan membaginya lagi menjadi sub domain, dan dari subdomain itu dirinci menjadi bagian-bagian yang khusus lagi hingga tidak ada lagi yang tersis, alisas habis(exhausted). Pada tahapan analisis ini, peneliti bisa mendalami domain dan sub domain yang penting lewat konsultasi dengan bahan-bahan Pustaka untuk memperoleh pemahamannya lebih dalam.

3.5.3 Analisis Komplementensial (*Complementensial Analysis*)

Teknik analisis komplementensial adalah Teknik yang menggunakan pendekatan kontras antar elemen. Pada tahapan ini peneliti mencoba mengkontras antar unsur dalam ranah yang diperoleh. unsur-unsur kontras yang dipilih kemudian dikategorikan yang relevan.

3.5.4 Analisis Tema Kultural (*Discovering Cultural Themes*)

Analisis dengan memahami gejala-gejala yang khas dari analisis sebelumnya. Analisis ini mencoba mengumpulkan banyak tema, focus budaya, nilai, dan simbol-simbol budaya ada dalam setiap domain.

3.6. Penyimpulan Hasil Penelitian

Peneliti mendeskripsikan konsep matematis apa saja yang terdapat pada permainan tradisional lu lu cina buta yang dapat dijadikan sumber pelajaran matematika, yaitu : Pada permainan lu lu cina buta para pemain membentuk lingkaran, dimana kita bisa mengenal bentuk lingkaran dan ini terdapat pada pelajaran kelas 5 dan 6 SD serta SMP kelas 8.

Pada permainan lu lu cina buta yang menjadi cina buta harus berada di tengah lingkaran para pemain, dan ini dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika seperti : jari-jari dan diameter lingkaran. Ini terdapat pada pelajaran matematika SD kelas 5 dan 6, serta SMP kelas 8.

Pada permainan lu lu cina buta, permainan ini dilakukan kira-kira 30-45 menit, ini dapat dikaitkan di pelajaran matematika tentang waktu yang terdapat pada kelas 3, 4, 5, dan 6 SD.

Pada permainan lu lu cina buta, tempat berlangsungnya permainan harus sebesar $\pm 6 \times 5$ depa(satuan panjang dari tangan). Ini dapat dikatkan dengan pelajaran matematika kelas 3 SD tentang satuan panjang.

Temuan etnomatematika pada permainan tradisional lu lu cina buta dapat dilihat dalam table berikut:

No	Foto	Deskripsi Foto	Keterkaitan dengan Pelajaran Matematika
1.		Berdiri membentuk lingkaran diawal mulainya permainan dengan satu orang yang menjadi cina buta berdiri ditengah.	Ini dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika tentang mengenal bentuk lingkaran dan ini terdapat pada pelajaran matematika kelas 5 dan 6 SD.
2.		Orang yang berada ditengah atau yang menjadi cina butanya harus berkeliling 360^0 ditempat.	Ini dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika tentang sudut dan derajat yang dipelajari oleh kelas 4 SD.

3.		Orang yang menjadi cina buta nya harus mencari dan menerka pemain lainnya.	Ini dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika tentang mencari luas lingkaran yang di pelajari oleh kelas 7 dan 8 SMP.
4.		Di awal permainan para pemaian membentuk lingkaran dengan jumlah pemain 8-30 orang dengan durasi permainan 30-45 menit.	Ini dapat dikaitkan dengan pelajaran metematika tentang menghitung banyak nya pemain yang dipelajari oleh kelas 1 SD. Dan pelajaran megenai waktu yang dipelajari oleh kelas 3,4,5, dan 6 SD.

BAB 4
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1.	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dll) maksimal 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa Perguruan tinggi Instansi lain (jika ada)	Rp 4.200.000 Rp 400.000 -
2.	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dll), maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa Perguruan tinggi Instansi lain (jika ada)	Rp 350.000 Rp 400.000 -
3.	Transportasi local maksimal 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa Perguruan tinggi Instansi lain (jika ada)	Rp 200.000 Rp 400.000 -
4.	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi , biaya bayar akses publikasi, dll) maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa Perguruan tinggi Instansi lain (jika ada)	Rp 350.000 Rp 400.000 -
Jumlah			
Rekap Sumber Dana		Belmawa Perguruan tinggi Instansi lain (jika ada)	Rp 6.860.000 Rp 1.600.000
		Jumlah	Rp 8.460.000

1.2 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3			
1	Persiapan Penelitian												
2	Penyusunan Instrumen												

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani,T.(2012).Permainan Tradisional DalamMembentuk Karakter Anak UsiaDini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Ansori,R.A.M.(2016).Strategi Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Pada PesertaDidik. *Jurnal Pusaka: Media Kajian Dan Pemikiran Islam*, 8, 14–32.
- Atan,A.,Indra,Z.,&Febtriko,A.(2020).PerancanganGameBerbasisAndroiduntuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau.*RABIT :Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 54–66.
- Bastian,A.,Suharni,&Novitasari,Y.(2019).Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*,2(2),53–56.<https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.974>
- Agustina,C.,&Wahyudi,T.(2015).Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE–Indonesian Journalon Software Enginee*,1(1),1–8.<https://doi.org/10.16429/j.1009-7848.2015.05.005>
- Darisman,D.(2018).Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak. *Tarbiyah al-Aulad*,3(2),1–16.
- Grier,L.K.(2012).Character,Social Emotional, and Academic Out comes Among Underachieving Elementary School Students. *Journal of Education forStudents Placed at Risk (JESPAR)*, 17(3),201–216.
- Hasanuddin.(2017).Etnomatematika Melayu: Pertautan antara Matematika dan Budaya pada Masyarakat Melayu Riau. *Sosial Budaya*,14(2), 136–149.
- Milson,A.J.,&Mehlig,L.M.(2002). Elementary School Teachers’Sense of Efficacy for Character Education.*The Journal of Educational Research*, 96(1),47–53.
- Mulyana,E.H.(2010).Guru Berkualitas: Profesional dan Cerdas Emosi. *Jurnal Saung Guru*,1(2), 1–11.

CURRICULUM VITAE

A. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	Pangkat/Golongan	-
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	101029054
5	NIDN	1004059701
6	Unit Kerja	Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Pahlawan (UP)
7	Tempat dan Tanggal Lahir	Pekanbaru, 4 Mei 1997
8	E-mail	lussymidani@universitaspahlawan.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	085970848933
10	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang
11	Nomor Telepon/Faks	(0762) 21677

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2	S-2
Nama Perguruan Tinggi	UIN SUSKA RIAU	UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA	HIROSHIMA UNIVERISITY
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika
Tahun	2013-2017	2017-2020	2019-2020
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Analisis Literasi Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Belajar	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools

Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Risnawati, M.Pd Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd	Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D Dr. Elah Nurlaelah, M.Si	Prof. Takuya Baba Prof. Kinya Shimizu Assoc. Prof. Chiaki Miwa
IPK	3,87	3,89	3,83

C. PENGALAMAN JABATAN di UP

No	JABATAN	WAKTU
1	Staff International Relation Office	Maret 2021
2	Kepala Pusat Bahasa	April 2021 - sekarang

D. PENGALAMAN BIDANG PENGAJARAN

No	MATA KULIAH YANG DIAMPU	JENJANG PRODI
1	Statistika untuk Penelitian	Strata 1 (S.1)
2	Matematika Diskrit	Strata 1 (S.1)
3	Telaah Kurikulum	Strata 1 (S.1)
4	Media Pembelajaran Berbasis ICT	Strata 1 (S.1)
5	Analisis Riil	Strata 1 (S.1)
6	Bahasa Inggris untuk Matematika	Strata 1 (S.1)

E. PENGALAMAN PENELITIAN (Dalam 5 Tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
		Sumber*	Jml (Juta Rp)
2021	Integrated Curriculum in Indonesian Primary Schools: A view of Content and Human Resource Management	Mandiri	-
2021	The Effect of Kahoot Game on Students' Understanding of Mathematical Symbols in Higher Education	Mandiri	-

2021	Multiplication and Division Teaching Methods Comparison in Asia and Africa	Mandiri	-
2021	Investigating technology integration in higher education during coronavirus pandemic based on SAMR model	Mandiri	-
2020	Effective Learning for Early Childhood during Global Pandemic	Mandiri	-
2020	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools	Mandiri	-
2020	Analisis Literasi Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Belajar	Mandiri	-
2017	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Mandiri	-

F. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL (Dalam 5 Tahun Terakhir)

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahu
1	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education	4 (6): 400-409, 2017
2	Mathematical literacy as the 21st century skill	Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing	1157(4):04208 8, 2019

3	Effective Learning for Early Childhood during Global Pandemic	Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan	13(1), 515-522, 2021
4	Metacognition as an approach to overcome mathematical anxiety	<i>Emerging Trends in Technology for Education in an Uncertain World</i> (pp. 78-84). Routledge.	2021
5.	Technology Integration to teaching mathematics in Higher Education during Coronavirus Pandemic using SAMR Model.	<i>Journal of Physics: Conference Series</i> IOP Publishing.	2123(1): 012043, 2021
6.	Studi Kasus pada Mahasiswa yang Mengalami Kesulitan Belajar Matakuliah Statistika	<i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i>	5, no. 3 (2021): 11304-11314.
7.	Analisis Pengembangan Kompetensi Profesional Guru di Sekolah Dasar	<i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i>	6, no. 1 (2022): 4114-4121

G. PEMAKALAH DALAM SEMINAR (*Oral Presentation*) (Dalam 5 Tahun Terakhir)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference on Mathematics and Science Education	Mathematical literacy as the 21st century skill.	Mei, 2018 Bandung, Indonesia
2	The 2nd International Conference on Combinatorics, Graph Theory, and Network Topology (ICCGANT)	The mathematical connection problem on cubes and rectangular prism contents.	November, 2018 Jember, Indonesia
3	International Education Development Forum 2020	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools.	November, 2020. Tokyo, Jepang
4	International Conference on Education in Muslim Society	Metacognition as an approach to overcome math anxiety	November, 2020 Jakarta, Indonesia
5	International Conference on Mathematics, Statistics and Computing Technology (ICMSCT)	Investigating technology integration in higher education during coronavirus pandemic based on SAMR model	Oktober, 2021 Bangkok, Thailand

H. INTERNATIONAL GROUP DISCUSSION

No	Nama Forum	Waktu dan Tempat
1	Hiroshima Mathematics Education Research Group at Hiroshima Univeristy	Mei, 2019 Hiroshima, Jepang
2	The 50th International Conference Japan Academic Society of Mathematics Education (JASME) at Saitama University	Juni, 2019 Tokyo, Jepang
3	Hiroshima Mathematics Education Research Group at Hiroshima Univeristy	September, 2019 Hiroshima, Jepang
4	The 51st International Conference Japan Academic Society of Mathematics Education (JASME) at Hiroshima University	Desember, 2019 Hiroshima Jepang

I. MEMBERSHIP

No	Nama Forum	Waktu dan Tempat
1	Hiroshima Mathematics Education Research Group	Maret 2019-September 2020 Hiroshima, Jepang

J. PELATIHAN

No	Judul Pelatihan	Waktu dan Tempat
1	Abstract Writing by Oxford University	Maret, 2018 Bandung, Indonesia
2	Project Cycle Management	Mei, 2019 Hiroshima, Jepang

K. KEMAMPUAN BAHASA ASING

No	Bahasa	Jenis Tes	Skor
1	English	TOEFL	583/667
2	English	IELTS	7

L. KEGIATAN NON AKADEMIK

No	Organisasi	Jabatan	Tahun
1	PPI Hiroshima	Kadiv Relasi Publik	2019-2020

M. PENGHARGAAN DAN PRESTASI

1. Peraih Beasiswa Dual Degree Indonesia-Jepang, 2017-2020.
2. Lulusan Terbaik dan Pemuncak UIN SUSKA RIAU, 2017.
3. Juara 1 Olimpiade Matematika Mahasiswa se Sumatera, 2015.

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Bangkinang, 13 Juli 2022
Ketua Pengusul,

Lussy Midani Rizki, M.Pd.
NIDN. 1004059701