

EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR

Titik Handayani¹, Urip Tisngati², Sugiyono³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Email : handayanititik807@gmail.com¹, uriptisngati@gmail.com²,
sugivonopacitan@gmail.com³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pelaksanaan permainan tradisional congklak; (2) konsep matematika dalam permainan tradisional congklak; (3) implikasi etnomatematika dalam permainan tradisional congklak terhadap pemahaman siswa materi bangun datar kelas IV di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan subjek yang dipilih secara *purposive sampling* pada peserta didik di lingkungan Dusun Krajan Desa Mlati. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, dilanjutkan dengan analisis data dengan menggunakan model Miles and Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pelaksanaan permainan tradisional congklak dapat dilakukan dengan baik oleh peserta didik. Anak-anak memahami peraturan dan langkah-langkah dalam permainan tradisional congklak. Mereka mampu menyiapkan peralatan yang digunakan untuk bermain congklak, yaitu batu/biji congklak dan media/papan congklak; (2) Terdapat konsep matematika pada permainan tradisional congklak yaitu garis, sudut, titik sudut, persegi panjang, lingkaran, dan aktivitas berhitung (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan); dan (3) Pemahaman peserta didik pada materi bangun datar melalui eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional congklak mendapatkan rata-rata hasil 70,83 dalam kategori pemahaman B (Baik).

Kata Kunci: Etnomatematika, Permainan tradisional congklak, Pemahaman.

Abstract: *This study aims to determine: (1) the process of implementing congklak traditional games; (2) mathematical concepts in congklak traditional games; (3) the implications of ethnomatematics in congklak traditional games toward students' understanding of flat shapes material at IV grade in elementary school. This type of research was a qualitative research with an ethnographic approach. The study was conducted in the second semester in the 2019/2020 academic year. This study used selected subjects by purposive sampling on the students at Krajan, Mlati Village. Data collection used observation, test, interview and documentation techniques. The validity of the data used source and technique triangulation, followed by data analysis using the Miles and Huberman model including data reduction, data display, conclusion and verification. The results showed: (1) the process of implementing congklak traditional games could be done well by students. Children understood the rules and steps in a traditional game of Congklak. They were able to prepare the equipment used to play Congklak, namely Congklak seeds and the media for playing Congklak game; (2) there were a mathematical concept in the Congklak traditional game namely lines, angles, vertices, rectangles, circles, and counting activities (multiplication, division, addition and subtraction); and (3) students' understanding of the material of flat shapes through ethnomatematics exploration in Congklak traditional games got an average score of 70.83 in the B (good) category.*

Keywords: *Ethnomatematics, students' understanding, traditional game of Congklak.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan di lingkungan Dusun Krajan Desa Mlati diperoleh informasi bahwa sebagian peserta didik menganggap pelajaran matematika

sebagai pelajaran sulit dan membutuhkan keterampilan yang kompleks. Susanto (2014: 185) menyatakan bahwa “matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Kesulitan yang dialami peserta didik dipengaruhi oleh pemahaman awal peserta didik pada kelas sebelumnya, cara penyampaian pendidik dalam pembelajaran, media yang digunakan pendidik dan gaya belajar masing-masing peserta didik.

Pemahaman terhadap materi secara mendalam akan membuat subjek lebih mudah menyelesaikan soal-soal matematika. Menurut Purwanto (2013: 44), pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharuskan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Kurangnya pemahaman subjek dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya cara penyampaian pendidik dalam pembelajaran yang kurang diminati, pendidik tidak memahami gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik tidak sesuai dengan materi pembelajaran.

Terdapat beberapa aktivitas sehari-hari, lingkungan, objek di sekitar subjek yang dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran. Aktivitas tersebut diantaranya adalah permainan yang dilakukan subjek dalam kehidupan sehari-hari. Manusia secara tidak sadar telah melakukan aktivitas matematika dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukannya. Terdapat berbagai konsep dan prinsip matematika yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat yang selanjutnya disebut sebagai etnomatematika.

Dominikus (2018: 8) mengatakan bahwa “etnomatematika berkaitan dengan praktik matematika, ide-ide matematika, dan pengetahuan matematika dari suatu kelompok sosial-budaya masyarakat yang berhubungan dengan perhitungan, pengelompokkan, pengurutan, penyimpulan, dan pemodelan”. Salah satu kebiasaan manusia yang mengandung etnomatematika adalah budaya. Salah satu budaya yang terdapat di Indonesia adalah permainan tradisional. Selanjutnya menurut Yulita (2017: 1), “permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi”.

Permainan tradisional anak-anak banyak jenisnya. Salah satunya adalah permainan tradisional congklak. Menurut Supriyono (2018: 23), “Congklak adalah sebuah papan dengan lubang sebanyak 16. Setiap pemain memiliki sisi papan congklak 8 lubang, yang

terbagi menjadi 7 lubang kecil dan 1 lubang besar”. Permainan tradisional congklak mengandung konsep matematika. adanya konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak membuktikan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya didapatkan dari pembelajaran di sekolah, akan tetapi juga dapat digali melalui permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh peserta didik.

Penerapan permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika dapat diterapkan pada beberapa materi pembelajaran. Salah satunya adalah pada materi bangun datar. Fatoni (2014: 19) mengatakan bahwa “bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal”. Materi bangun datar merupakan salah satu materi pembelajaran yang membutuhkan media dalam penyampaian materinya. Salah satu cara penyampaiannya adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang dekat dengan dunia anak. Selain itu anak-anak juga telah mengenal proses permainan tradisional congklak dengan baik, sehingga penggunaan media pembelajaran akan lebih mengena untuk peserta didik.

Proses pelaksanaan permainan tradisional congklak dan konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak perlu dieksplorasi agar dapat memberikan wawasan yang lebih luas dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan matematika. Mengingat pentingnya kajian ini, maka peneliti tertarik meneliti tentang etnomatematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak di lingkungan Dusun Krajan Desa Mlati. Sehubungan dengan hal tersebut, kajian ini diharapkan dapat menjadi penghubung antara budaya permainan tradisional congklak yang biasa dilakukan oleh peserta didik dengan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar, sehingga nantinya masyarakat dan peserta didik akan memahami konsep dan nilai matematika yang terkandung dalam permainan tradisional congklak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Menurut Moleong, (2017: 6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Kemudian Mulyana (2013: 161) menjelaskan bahwa etnografi bertujuan menguraikan suatu budaya secara menyeluruh, yakni semua aspek budaya, baik yang bersifat material seperti artefak budaya (alat-alat, pakaian, bangunan, dan sebagainya) dan yang bersifat abstrak, seperti pengalaman, kepercayaan, norma, dan sistem nilai kelompok yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Dusun Krajan Desa Mlati, Kecamatan Arjosari, Kabupaten Pacitan. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Januari sampai dengan Agustus 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di lingkungan Dusun Krajan Desa Mlati. Teknik pengambilan subjek dilakukan secara *purposive sampling*. Objek penelitian ini adalah etnomatematika dalam permainan tradisional congklak dan implikasinya terhadap pemahaman siswa materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi (pengamatan), tes, interview (wawancara), dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas untuk menguji keabsahan data. Uji kredibilitas yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles And Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumusan masalah pada penelitian eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional congklak ini terdapat tiga rumusan masalah, yaitu bagaimana proses pelaksanaan permainan tradisional congklak, apa saja konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak dan bagaimana pemahaman siswa terhadap materi bangun datar melalui eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional congklak.

Proses pelaksanaan permainan tradisional congklak

Hasil observasi dan wawancara subjek penelitian, yaitu pemain permainan congklak menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar mampu melaksanakan permainan tradisional congklak dengan baik. Anak-anak juga memahami tentang peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan tradisional congklak. Selain itu, mereka juga mengetahui tentang peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk bermain permainan tradisional congklak. Berikut gambar peralatan permainan tradisional congklak.

Gambar 1. Media congklak



Media yang dibutuhkan untuk bermain permainan tradisional congklak dapat di gambar di atas tanah oleh anak-anak. Media yang digunakan terdiri dari beberapa bangun ruang. Terdapat konsep geometri pada media congklak yang menyerupai bangun datar persegi panjang dan lingkaran

Alat lain yang digunakan untuk bermain permainan tradisional congklak adalah batu/biji congklak. Dalam proses permainan tradisional congklak jumlah batu/biji congklak yang dibutuhkan adalah 98 biji. Dengan rincian setiap pemainnya harus memiliki 49 batu/biji congklak.

Gambar 2. Anak bermain permainan tradisional congklak



Proses pelaksanaan permainan tradisional dapat dilakukan dengan baik oleh peserta didik. Mereka mengetahui peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk bermain permainan tradisional congklak dan apa saja peraturan-peraturan yang harus mereka pahami sebelum melakukan permainan tersebut. Peraturan yang terdapat dalam permainan tradisional congklak, yaitu tidak boleh curang, harus jujur, setiap pemain harus memiliki 49 buah biji congklak. Permainan dilakukan dengan cara para pemain harus melakukan ping suit terlebih dahulu, kemudian pemain yang menang akan bermain terlebih dahulu. Permainan dilakukan dengan cara berputar searah dengan jarum jam.

Terdapat beberapa langkah-langkah untuk memainkan permainan tradisional congklak. Langkah-langkah tersebut adalah permainan dilakukan dengan cara para pemain harus melakukan ping suit terlebih dahulu, kemudian pemain yang menang akan bermain terlebih dahulu. Permainan juga dilakukan atau dimainkan dengan cara berputar searah dengan jarum jam. Hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan Murtifi'atun (2018) bahwa permainan tradisional congklak dilakukan dengan cara pemain harus melakukan ping suit terlebih dahulu, selanjutnya pemain akan bermain searah dengan jarum jam. Permainan akan selesai setelah semua biji congklak yang terdapat dalam media/papan congklak habis dimainkan.

Konsep matematika pada permainan tradisional congklak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa terdapat konsep matematika dalam permainan tradisional congklak. Konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak adalah garis, sudut, titik sudut, bangun datar (persegi panjang dan lingkaran) dan aktivitas berhitung. Hasil ini sesuai dengan pendapat Susanto (2014) yang menyatakan “matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Hasil observasi, tes dan wawancara menunjukkan konsep garis terdapat pada gambar media/alat permainan tradisional congklak. Gambar yang dibuat terdiri dari garis-garis vertikal, horizontal, dan lengkung sehingga membentuk gambar yang dapat digunakan untuk bermain. Garis-garis ini dibuat sendiri oleh pemain sesuai dengan model gambar yang dimainkan.

Konsep sudut dan titik sudut juga terdapat pada gambar media/alat permainan tradisional congklak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, sudut yang terdapat dalam gambar adalah sudut siku-siku. Berdasarkan hasil observasi ditemukan sekitar 12 sudut siku-siku dan 8 titik sudut pada gambar media/alat permainan tradisional congklak yang digambar oleh subjek. Sudut tersebut muncul karena adanya pertemuan garis vertikal dan horizontal dalam gambar.

Selanjutnya terdapat 2 konsep bangun datar yang terdapat dalam gambar media/alat permainan tradisional congklak. Bangun datar tersebut yaitu persegi panjang dan lingkaran. Terdapat satu bentuk persegi panjang besar. Empat belas lingkaran kecil yang digunakan sebagai tempat biji congklak. Selanjutnya dua lingkaran besar yang berfungsi sebagai lumbung induk.

Selanjutnya terdapat aktivitas berhitung dalam permainan tradisional congklak. Aktivitas berhitung ini sesuai dengan konsep berhitung (operasi hitung perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan) pada pembelajaran matematika. Aktivitas berhitung terdapat pada saat permainan sedang berlangsung. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian Nurrahman dan Ningsih (2018) bahwa desain pembelajaran melalui permainan tradisional congklak bisa diterapkan pada jenjang SD kelas IV, yaitu pada

materi operasi hitung. Subjek akan mempelajari tentang konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Secara umum berikut ini digambarkan konsep matematika yang terdapat pada permainan tradisional congklak.

Tabel 1. Konsep Matematika pada Permainan Congklak

No	Uraian	Konsep Matematika
1	Alat/ tempat permainan congklak	<ul style="list-style-type: none"> a. Terdapat konsep garis pada peralatan permainan tradisional congklak. b. Terdapat konsep sudut dan titik sudut dalam peralatan/tempat bermain permainan tradisional congklak. c. Terdapat bentuk persegi panjang pada alat permainan tradisional congklak. d. Terdapat bentuk lingkaran pada peralatan/media untuk bermain permainan tradisional congklak.
2	Aktivitas bermain congklak	<p>Terdapat konsep matematika pada aktivitas dalam permainan tradisional congklak (aktivitas berhitung).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Terdapat aktivitas penjumlahan dalam permainan tradisional congklak. Konsep penjumlahan bilangan melalui permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika adalah ketika proses peserta didik menghitung jumlah biji congklak yang diletakkan pada setiap lubang dalam papan congklak. Lubang pertama berisi 7 buah biji congklak, lubang kedua 7 buah biji congklak, dan seterusnya, sehingga akan terjadi proses penjumlahan yang dilakukan oleh siswa, $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 49$ biji congklak secara keseluruhan pada setiap lubang miliknya sendiri. b. Terdapat aktivitas pengurangan dalam permainan tradisional congklak. Konsep pengurangan bilangan melalui permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika adalah ketika pertama kali mengambil biji congklak pada salah satu lubang yang berisi 7 buah biji congklak. Kemudian berjalan searah jarum jam dan menjatuhkan satu biji congklak pada lubang selanjutnya, dan seterusnya sampai biji congklak yang berada di tangan habis semua. Pada saat tersebut terjadi proses pengurangan bilangan yaitu $7 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 = 0$. c. Terdapat aktivitas perkalian dalam permainan tradisional congklak. Konsep perkalian bilangan melalui permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika adalah ketika proses peserta didik menghitung banyaknya biji congklak yang diletakkan pada setiap lubang dalam papan congklak. Papan congklak terdiri dari 7 buah lubang kecil sehingga siswa harus menghitung semua jumlah biji yang terdapat pada lubang tersebut dengan mengalikan jumlah biji yang ada pada setiap lubangnya yaitu, lubang pertama berisi 7 buah biji congklak, lubang kedua 7 buah biji congklak, dan seterusnya, sehingga 7 buah biji congklak di kalikan dengan 7 buah lubang yang terdiri pada papan congklak ($7 \times 7 = 49$ biji congklak). d. Terdapat aktivitas pembagian dalam permainan tradisional congklak. Konsep pembagian bilangan melalui permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika adalah dengan peserta didik membagikan 49 biji congklak ke dalam 7 lubang pada papan congklak yang tersedia. Hasilnya pada setiap lubang akan berisi 7 biji congklak dengan jumlah yang sama ($49 : 7 = 7$).

Selain konsep matematika, melalui aktivitas bermain congklak para pemain juga mengembangkan sikap matematis seperti jujur, pantang menyerah, optimis, dan teliti. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain congklak sekaligus sebagai aktivitas

matematika, yaitu para pemain belajar tentang pengetahuan matematis (konsep), mengembangkan sikap (karakter) dan keterampilan pemecahan masalah (keterampilan untuk menyelesaikan permainan).

Pemahaman siswa pada materi bangun datar melalui eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional congklak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat etnomatematika dalam permainan tradisional congklak. Etnomatematika tersebut berkaitan dengan pembelajaran matematika dan bagaimana pemahaman subjek terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan tradisional congklak. Menurut Purwanto (2013), pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. *Testee* diharapkan tidak hanya hafal secara verbalistis, akan tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Konsep matematika yang ditemukan pada permainan tradisional congklak mengacu pada materi pembelajaran matematika kelas IV. Permainan ini dapat digunakan untuk media pembelajaran materi garis, sudut, titik sudut, bangun datar (persegi panjang dan lingkaran) dan aktivitas berhitung (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, subjek merasa lebih senang dan semangat ketika mengikuti pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional engklek. Siswa sebagai subjek penelitian juga menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Ini sebagai implikasi dari pembelajaran matematika akan menjadi pelajaran yang menyenangkan ketika siswa langsung menggunakan permainan tersebut.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil tes yang menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar (persegi panjang dan lingkaran). Berdasarkan hasil tes pemahaman yang diberikan peneliti kepada 6 responden, rata-rata mereka mendapatkan skor hasil tes pemahaman dengan nilai 70 dengan kategori pemahaman baik (B). Subjek pertama mendapatkan hasil tes pemahaman sebesar 65 dengan kategori pemahaman baik (B). Subjek kedua mendapatkan mendapatkan hasil tes pemahaman sebesar 85 dengan kategori pemahaman optimal (O). Subjek ketiga mendapatkan hasil

tes pemahaman sebesar 65 dengan kategori pemahaman baik (B). Subjek keempat mendapatkan hasil tes pemahaman sebesar 85 dengan kategori pemahaman optimal (O). Subjek kelima mendapatkan hasil tes pemahaman sebesar 70 dengan kategori pemahaman baik (B). Subjek terakhir mendapatkan hasil tes pemahaman sebesar 55 dengan kategori pemahaman kurang (K). Pengkategorian pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada teori milik Djamarah (2013) yang membagi kategori pemahaman ke dalam 4 kategori, istimewa (maksimal), baik sekali (optimal), baik (minimal) dan kurang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika. Menurut Amir (2014), Pembelajaran matematika adalah suatu proses pemberian pengalaman belajar kepada subjek di sekolah melalui serangkaian kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya sehingga subjek memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, memiliki kecerdasan, memiliki keterampilan, serta mampu memahami dengan baik bahan apa yang diajarkan oleh guru. Pada proses pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran yang dilakukan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pelaksanaan permainan tradisional congklak dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik. Mereka memahami tentang peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk bermain dan peraturan apa saja yang terdapat dalam permainan tersebut. Konsep matematika yang terdapat pada permainan tradisional congklak yaitu garis, sudut, titik sudut, bangun datar (persegi panjang dan lingkaran) dan aktivitas berhitung (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan). Selanjutnya permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi garis, sudut, titik sudut, bangun datar (persegi panjang dan lingkaran) dan aktivitas berhitung (perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan). Melalui penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran khususnya dalam materi bangun datar peserta didik mampu memahami proses pembelajaran dengan baik. Peserta didik memiliki tingkat pemahaman dengan rata-rata 70,83% dengan kategori pemahaman Baik (B).

Saran

Masyarakat diharapkan dapat melestarikan dan mengembangkan kebudayaan seperti permainan tradisional congklak serta mengajarkannya pada generasi muda. Kemudian sekolah perlu adanya kegiatan mengenalkan kebudayaan yang ada di lingkungan agar peserta didik memahami dan melestarikan kebudayaannya. Selanjutnya guru dapat mengidentifikasi konsep dan nilai-nilai pendidikan karakter dari berbagai permainan yang sering dilakukan peserta didik, sehingga guru dapat memvariasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru diharapkan juga mampu mengetahui tentang bagaimana metode pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Almira. 2014. "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif". *Jurnal Pendidikan* Vol. 04, No 01, Halaman 73. Padang Sidempuang: IAIN Padang Sidempuang. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JP/article/download/166/148>. Diakses pada tanggal 10 januari 2019.
- Dominikus, Wara Abon. 2018. *Etnomatematika Adonara*. Malang: Media Nusa Creative (MNC) Anggota IKAPI
- Fatoni, Yatin Al. 2014. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II Semester II MI Ma'arif Tanjunganom Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang". *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga. Diakses pada tanggal 18 Desember 2019.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif "Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murtifi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: CV Solusi Distribusi.
- Nurrahmah, Arfiatin & Rita Ningsih. 2018. Penerapan Permainan Tradisional (Congklak, Engklek dan Bekel) Berbasis Matematika: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

