



FUN MATHEMATICS BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI WISATA DIDESA BALEATU

Oleh

Richasanty Septima S¹⁾ & Fitri Ariga²⁾

^{1,2}Fakultas Teknik/Universitas Gajah Putih

E-mail: ¹richaseptima@gmail.com

Article History:

Received: 03-05-2021

Revised: 11-06-2021

Accepted: 25-06-2021

Keywords:

Matematika, Permainan Tradisional, Pariwisata, Siswa SD/MIN

Abstract: *Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Universitas Gajah Putih tahun 2021. Pengembangan pariwisata dalam segala bidang adalah tema KKNT kali ini dengan sasaran pengabdian adalah desa Baleatu sebagai wilayah sasaran media promosi wisata permainan tradisional dan siswa/siswi SD atau MIN serta anak-anak yang berada di wilayah desa Baleatu. Metode pembelajaran matematika yang masih menggunakan metode konvensional membuat siswa/siswi menjadi tidak bersemangat dan tidak termotivasi dalam mempelajari pelajaran matematika. Permainan tradisional adalah salah satu cara untuk mempelajari dan memahami pelajaran matematika seara menarik dan menyenangkan. Promosi wisata didesa tertentu tidal luput dari adanya obyek wisata yang menarik perhatian pengunjung dan wisatawan. Promosi wisata melalui permainan tradisional sebagai obyek wisatanya diharapkan mampu melestarikan kebudayaan desa dan meningkatkan perekonomian desa setempat*

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam berbagai bidang ilmu, tapi sampai saat ini matematika masih menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa/siswi SD dan MIN karena konsep-konsep matematika yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa/siswi SD dan MIN serta cara mengajar para guru yang masih menerapkan metode konvensional sehingga membuat para siswa bosan, jenuh dan takut.

Matematika yang diajarkan pada siswa/siswi SD dan MIN adalah matematika dasar seperti perhitungan, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang mana akan menjadi bekal bagi siswa/siswi dalam memahami pelajaran matematika ditingkat lanjut. Karena itu, para guru SD dan MIN harus berinovasi dalam mengajarkan matematika dengan suasana yang menyenangkan dan menarik, sesuai dengan pendapat *Agusti, Zafirah, Anwar & Syafril (2018)* bahwa media pembelajaran menjadi salah satu penentu suksesnya proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang paling baik untuk pelajaran matematika adalah melalui permainan, karena melalui permainan yang tepat siswa dapat bermain sekaligus belajar. Permainan yang



paling baik diterapkan pada pembelajaran matematika saat ini adalah permainan tradisional, karena tidak berbahaya dan tidak beresiko bagi siswa dan siswi. *Kurniati (2012)* mengungkapkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai-nilai sosial pada siswa sejak dini, seperti kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, serta menghargai teman.

Pada jaman dahulu permainan tradisional sangat digemari dan sering dimainkan diwaktu senggang. Tetapi seiring dengan waktu dan perkembangan teknologi, permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan berganti dengan play station, gadget dan laptop. penggunaan yang praktis dan tidak memerlukan banyak ruang menjadikan anak-anak lebih suka memainkan permainan modern daripada permainan tradisional. Padahal permainan modern sangat beresiko dan memberikan pengaruh yang buruk bagi siswa. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa permainan memiliki banyak manfaat bagi anak. *Sujiono (2009)* mengatakan bahwa permainan yang berkualitas perlu dipilih agar proses belajar anak dapat berjalan dengan baik.

Banyak permainan tradisional di Indonesia yang bisa dipilih dan diaplikasikan sebagai media pembelajaran matematika, misalnya permainan ular tangga, permainan congklak, kelereng, bekel dan sebagainya. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang mampu menumbuhkan rasa kejujuran, ketekunan dan kesabaran bagi pemainnya (*Putra & Hasanah, 2018*). Pada permainan congklak dan ular tangga banyak kita temukan unsur pelajaran matematika dasar mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Menurut *Nataliya (2015)*, permainan congklak terbukti efektif dalam pembelajaran berhitung, permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), dimana kedua materi ini adalah salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa.

Selain sebagai media pembelajaran matematika yang menarik, permainan tradisional juga dapat kita jadikan sebagai media promosi pariwisata yang bisa menjadi daya tarik para wisatawan lokal dan mancanegara untuk mengunjungi Kota Takengon Aceh Tengah khususnya desa Baleatu yang mensosialisasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika dan promosi wisata.

Pada masa saat ini untuk mendukung perekonomian, masyarakat desa diharapkan dan dianjurkan untuk mandiri dan memanfaatkan peluang untuk menjaga dan memajukan perekonomian diwilayahnya, seperti pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan promosi wisata sehingga perekonomian dan pembelajaran anak-anak didesa akan terjaga. Promosi wisata melalui permainan tradisional selama ini belum pernah dilakukan oleh daerah lain, sehingga ada harapan yang besar bagi desa setempat untuk meningkatkan perekonomian mereka dengan melakukan terobosan baru yaitu menggalakkan kembali permainan tradisional bukan hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk orang dewasa sehingga mampu dilirik oleh para wisatawan dan meningkatkan kunjungannya ke desa tersebut.

Permainan tradisional adalah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang di masa lalu dan diupayakan untuk digalakkan kembali pada masa sekarang ini selain untuk mengurangi penggunaan permainan modern yang berbasis teknologi juga dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak didesa setempat. Setiap daerah diIndonesia memiliki permainan tradisional yang mempunyai ciri khas masing-masing, baik dari nama permainan, bentuk permainan dan cara bermainnya. Ciri khas inilah yang ingin ditonjolkan pada desa



tersebut untuk menarik minat masyarakat luar agar berkunjung ke wisata permainan tradisional demi meningkatkan perekonomian masyarakat desa setempat.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Baleatu Kecamatan Lut Tawar Kabupaten Aceh Tengah. Secara umum kegiatan ini ditujukan pada seluruh masyarakat desa Baleatu khususnya pada anak-anak desa Baleatu serta siswa/siswi MIN Baleatu. Untuk pemilihan desa sudah ditetapkan oleh Universitas Gajah Putih sebagai panitia pelaksana KKNT sedangkan pemilihan sekolah didasarkan pada hasil observasi awal dengan melihat pembelajaran matematika di MIN tersebut masih menggunakan metode konvensional, selanjutnya melakukan kesepakatan dengan kepala desa dan kepala sekolah MIN untuk melaksanakan Kegiatan ini selama 1 bulan mulai dari tanggal 5 April-5 Mei 2021.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang dilakukan adalah Observasi:
 - a. Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sistem pembelajaran yang biasa dilakukan anak-anak di lingkungan desa Baleatu dan siswa/siswi MIN Baleatu. Dengan metode ini akan diperoleh data jumlah anak seusia sekolah dasar yang ada di desa Baleatu, cara belajar dan cara bermain. Selain itu akan diperoleh data dari sekolah yang akan dikunjungi yaitu MIN Baleatu tentang keadaan sekolah, suasana kelas pada saat pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru, sikap dan cara penerimaan materi matematika para siswa/siswi, serta permasalahan-permasalahan yang terjadi saat penyampaian materi.
 - b. Metode ini juga dilakukan untuk melihat suasana dan kemampuan desa dalam melakukan terobosan baru yaitu untuk promosi wisata melalui permainan tradisional demi meningkatkan perekonomian masyarakat desa Baleatu.
- 2) Langkah selanjutnya adalah diskusi:
 - a. Diskusi dilakukan dengan Kepala sekolah serta para guru MIN Baleatu tentang permasalahan apa saja yang sering terjadi dan muncul saat proses pembelajaran matematika baik di kelas maupun diluar kelas. Para tim pengabdian masyarakat memberikan solusi untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang asik dan menarik.
 - b. Selanjutnya diskusi dilakukan dengan kepala kampung desa Baleatu, untuk mencari solusi dan trik apa yang harus dilakukan untuk promosi wisata melalui permainan tradisional.
- 3) Metode dokumentasi:
 - a. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data tentang nilai ulangan siswa/siswi, dan rencana pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.
 - b. Metode dokumentasi untuk promosi wisata melalui permainan tradisional dilakukan untuk memperoleh data-data berupa foto anak-anak saat sedang melakukan permainan tradisional diluar kelas sehingga menarik perhatian masyarakat luar untuk ikut menyaksikan dan jika memungkinkan ikut bermain bersama anak-anak dan tim pengabdian masyarakat.
- 4) Demonstrasi:
 - a. Menyajikan materi dalam bentuk demonstrasi supaya siswa/siswi mengenali dan mengetahui permainan apa yang akan dimainkan. Selain itu para tim pengabdian



masyarakat juga menyiapkan materi dalam bentuk teori sehingga setelah bermain permainan tradisional para siswa/siswi mendapatkan penjelasan tentang kaitan antara permainan tradisional yang dilakukan dengan pelajaran matematika.

- b. Mendemonstrasikan permainan tradisional diluar kelas, disaksikan oleh perangkat desa dan masyarakat desa Baleatu.

5) Praktek:

- a. Metode ini lah yang sangat ditunggu-tunggu dalam kegiatan ini, para siswa diminta langsung mencoba permainan tradisional yang telah disediakan yaitu permainan ular tangga dan permainan congklak dengan guru yang juga ikut bermain serta didampingi oleh tim pengabdian masyarakat.
- b. Metode praktek juga dilakukan diluar kelas bagi anak-anak yang belum bersekolah didampingi oleh tim pengabdian masyarakat dan disaksikan oleh para aparatur kampung dan masyarakat, sehinggann mengundang masyarakat lain untuk ikut melihat dan bermain bersama anak-anak.

6) Evaluasi: Evaluasi dilakukan kepada siswa/siswi yang telah bermain permainan tradisional dengan cara memberikan soal matematika yang terkait dengan permainan yang telah dimainkan.

7) Perlombaan: Perlombaan dilakukan untuk siswa/siswi MIN Baleatu serta anak-anak dikawasan desa Baleatu, dengan ini diharapkan siswa/siswi lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan cara yang menyenangkan, selain itu diharapkan dengan adanya perlombaan akan mengundang masyarakat diluar desa Baleatu untuk ikut menyaksikan bahkan ikut dalam perlombaan tersebut, sehingga secara tidak langsung kita telah mempromosikan desa Baleatu sebagai desa wisata dengan cara memperkenalkan permainan tradisional.

HASIL

Permainan tradisional sebagai media pembelajaran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan didesa Baleatu Kecamatan Lut Tawar Kabupaten Aceh Tengah tepatnya di MIN Baleatu, dikhususkan untuk siswa/siswi kelas III dan IV yang masing-masing kelas berjumlah 20 orang. Para siswa sangat antusias dan bersemangat saat tim pengabdian masyarakat pertama sekali datang dan memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika. Tim pengabdian masyarakat memulai kegiatan dengan memberikan informasi mengenai cara penyampaian materi yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami melalui permainan tradisional

Selanjutnya tim pengabdian masyarakat menyampaikan materi kepada para siswa/siswi MIN Baleatu, materi yang disampaikan adalah bilangan bulat, penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, perpangkatan, FPB dan KPK, bangun datar dan bangun ruang. Kemudian tim pengabdian masyarakat akan mensimulasikan permainan tersebut kepada siswa/siswi kelas III dan IV dikelas maupun diluar kelas. Pemilihan kelas disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan dan permainan tradisional yang akan dimainkan. Siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok untuk masing-masing kelas.

Permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan ini:

1. Congklak

Congklak adalah permainan yang biasanya dilakukan oleh dua orang menggunakan alat bantu sebuah papan congklak atau biasa disebut dengan dakon. Pada papan



congklak terdapat 7 buah lubang untuk lawan dan tujuh buah lubang untuk kawan dengan 2 buah lubang induk disetiap ujung papan congklak, yang nantinya setiap lubang akan diisi dengan tujuh buah batu, kelereng atau kerang. Semakin banyak batu yang didapat maka akan semakin cepat lubang induk kita akan terisi penuh.

Adapun pembelajaran yang dapat diterapkan pada permainan congklak adalah untuk materi operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sambil bermain, guru didampingi oleh tim pengabdian masyarakat akan mengingatkan kepada siswa/siswi bahwa yang dilakukan tersebut berhubungan dengan konsep matematika, sehingga tanpa sadar para siswa/siswi telah mempelajari salah satu materi pembelajaran matematika dengan asik dan menarik.

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh tim dan guru adalah memperkenalkan congklak sebagai permainan tradisional serta menjelaskan cara memainkannya, kebanyakan dari para siswa/siswi sudah banyak yang mengetahui apa itu permainan congklak dan cara memainkannya. Tapi para siswa/siswi tidak memahami apa kaitannya permainan congklak dengan pelajaran matematika. Selanjutnya tim dan guru akan menjelaskan bahwa materi operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian dapat dipelajari dengan menggunakan operasi hitung. Contohnya adalah $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 49$ atau $7 \times 7 = 49$ artinya ketika diawal permainan lawan atau kawan masing-masing mendapatkan 7 buah lubang dan 7 buah biji pada masing-masing lubangnya sehingga dapat kita cari operasi hitungnya dengan menjumlahkan atau mengalikan sehingga kita dapat mengetahui jumlah keseluruhan biji kita yaitu 49 buah.

Kemudian siswa diminta untuk membuat 3 kelompok bermain congklak dengan masing-masing kelompok mempunyai lawan dan kawan, selanjutnya siswa/siswi dapat mulai bermain. Disela-sela permainan tim dan guru dapat memberikan pertanyaan yang ada kaitannya dengan operasi hitung pada permainan congklak.



Gambar 1. Kegiatan siswa/siswi bermain congklak diluar ruangan dan dikelas

2. Ular Tangga

Ular tangga juga biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Ular tangga terdiri atas sebuah papan kertas yang sudah diberi nomor dan beberapa gambar seperti tangga dan ular disertakan dengan pion atau bidak dan sebuah dadu yang digunakan untuk mengetahui jumlah yang harus kita jalankan. Masing-masing pemain akan diberikan pion atau bidak dan giliran untuk melemparkan dadu. Pion atau bidak mewakili para pemain untuk berjalan sesuai dengan jumlah dadu yang didapatkan. Jika



pion kita berada di ujung tangga maka pemain dapat menjalankan pionnya untuk naik keujung tangga yang lain. Dan jika pion pemain berada dikotak bergambar ular maka pion kita harus bergerak menuruni ular tersebut, dan jika pion pemain berhenti di tulisan "DARE" maka pemain wajib mengambil kartu tantangan yang telah disiapkan oleh tim dan guru. Kartu tantangan berisi materi pembelajaran matematika misalnya materi bangundatar, bangun ruang, perkalian, atau aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk pemain yang sampai pertama digaris finish (gambar piala) akan dinyatakan sebagai pemenangnya.

Contoh kartu tantangan yang disiapkan oleh tim dan guru adalah :

- a. Berapa hasil dari perkalian 6×5 jika benar maju 4 langkah
- b. Berikan contoh bangun ruang bujur sangkar sebanyak yang kamu bisa, jika benar kamu melangkah sebanyak jawaban yang benar
- c. Sela membeli 7 buah kue, 2 buah kue dia berikan kepada loli, dan 1 buah kue terjatuh berpakah sisa kue yang sela punya dan jika sela membeli 1 buah kue seharga Rp 1000 berapa harga 7 buah kue, jika jawaban benar melangkah sebanyak 7 langkah
- d. Maju sebanyak $24 : 3$
- e. Mundur sebanyak 4×2



Gambar 2. kegiatan siswa/siswi bermain ludo dikelas

3. Ludo

Ludo adalah sebuah permainan dengan menggunakan papan yang berisi kotak-kotak yang digunakan untuk menjalankan pion. Permainan ludo biasa dimainkan sebanyak 2, 3 atau 4 orang dengan cara melemparkan anak dadu sehingga kita mengetahui jumlah langkah kita menuju kotak induk. Sebelum menjalankan permainan setiap pemain harus mendapatkan angka dadu enam untuk bisa memulai permainannya, setiap pemain mendapatkan kesempatan bergantian. Pembelajaran yang dapat kita terapkan pada permainan ludo ini sama seperti permainan ular tangga, kita dapat memberikan tantangan kepada para pemain agar memperoleh banyak langkah sehingga bisa dengan cepat menuju kotak induknya.



Gambar 3. Kegiatan siswa/siswi bermain ludo dikelas

4. Serimbang/Bekel

Serimbang atau bekel adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh para wanita dengan jumlah dua orang atau lebih secara bergantian menggunakan bola bekel dan biji bekel atau boleh diganti dengan kerikil. Sistem permainan ini adalah mengumpulkan biji bekel atau kerikil sebanyak-banyaknya dengan cara dijumput menggunakan jari-jari tanpa mengenai bekel atau kerikil yang lain menggunakan induk kerikil atau bola bekel sebagai alatnya. Mengambil biji bekel atau kerikil boleh sekaligus banyak sesuai dengan kemampuan tangan kita asalkan tidak mengenai biji bekel atau kerikil yang lain dan bola bekel dapat kembali kita tangkap dengan sempurna bersamaan dengan biji bekel yang kita ambil.

Konsep pembelajaran matematika pada permainan bekel hamper sama dengan permainan congklak antara lain konsep penjumlahan yang dilakukan saat pemain ingin mengambil biji bekel yang sudah disebarkan terlebih dahulu, misalnya pemain menyebar biji bekel sebanyak 20 buah kemudian para pemain mengambil $2 + 3 + 3 + 1$ sehingga jumlah yang diambil adalah 9 buah biji bekel dari tiap giliran bermain. Selain itu kita juga dapat menerapkan pengurangan pada permainan bekel ini, misalnya dari 20 biji bekel yang disebar telah diambil oleh pemain lain sebanyak 12 biji bekel maka biji bekel yang tersisa adalah $20 - 12 = 8$ buah biji bekel lagi. Konsep pembagian pada permainan bekel misalnya terdapat 6 buah biji bekel yang letaknya gak berjauhan, maka pemain akan membagi keenam biji bekel untuk diambil secara bergantian yaitu $6 : 3 = 2$ berarti ada 3 kesempatan yang didapatkan pemain untuk mendapatkan masing-masing 2 biji bekel.



Gambar 4. Kegiatan siswa/siswi dan tim saat bermain kelereng diluar kelas

A. Promosi Wisata melalui Permainan Tradisional

Pengembangan wisata saat ini tengah marak dilakukan di Kabupaten Aceh Tengah, semua orang berlomba-lomba untuk membuat daya tarik sendiri pada obyek wisata yang mereka buat. Permainan tradisional adalah salah satu obyek wisata yang luput dari perhatian masyarakat dan pemerintah. Tidak hanya sebagai media pembelajaran, jika dibuat dengan konsep yang baik permainan tradisional juga mampu menjadi ajang promosi wisata bagi suatu daerah.

Menurut *Angga, Helln Devy, Soemanto (2017)* daya tarik dalam obyek wisata merupakan salah satu modal utama yang harus dimiliki dalam upaya peningkatan dan pengembangan obyek dan daya tarik wisata. Wisata permainan tradisional adalah salah satu obyek wisata yang mengadopsi permainan yang sudah ada dari jaman dahulu yang dikembangkan dari nilai-nilai tradisional yang ada di nusantara. Wisata permainan tradisional mampu menghadirkan suasana pertimbangan untuk mengembangkannya lebih lanjut di desa Baleatu. Selain itu wisata permainan tradisional bisa menjadi potensi sumber pendapatan dan meningkatkan keuntungan bagi masyarakat Baleatu, dimana kita ketahui sebagian besar masyarakat Baleatu berprofesi Takengon, karena itu kebanyakan sumber pendapatannya hanya dari berjualan. Karena itu diharapkan melalui pengembangan wisata melalui permainan tradisional menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung atau wisatawan untuk berwisata sekaligus berbelanja. Selain itu, melalui pengembangan wisata permainan tradisional dapat menonjolkan budaya local dalam memanfaatkan daerah sekitar, dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sambil melestarikan kebudayaan, serta memelihara budaya dan kearifan local yang ada pada daerah setempat.

Strategi pengembangan wisata permainan tradisional akan melibatkan masyarakat Baleatu secara langsung mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan memonitor pembangunan desa Baleatu sebagai desa wisata. Seluruh masyarakat dapat mengambil andil dalam mempromosikan permainan tradisional yang ada pada desa Baleatu sehingga bisa tercipta Baleatu sebagai desa wisata berbasis permainan tradisional yang tidak hanya terkenal di daerah aceh tetapi sampai keseluruh pelosok Indonesia bahkan mancanegara. Tetapi hal ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari beberapa pihak terkait yaitu perangkat desa, Pemerintah daerah Aceh Tengah dan Dinas pariwisata Aceh Tengah.



KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di desa Baleatu Kecamatan Lut Tawar Kabupaten Aceh Tengah dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di MIN Baleatu pembelajaran matematika melalui permainan tradisional sangat baik digunakan oleh para guru dan orang tua dalam menyampaikan materi kepada siswa/siswi setingkat SD dan MIN. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi yang positif sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal dan menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna dan jauh dari kesan menakutkan. Melalui permainan tradisional dapat memotivasi siswa/siswi untuk menyenangi dan menyukai pelajaran matematika, selain untuk memudahkan siswa/siswi mempelajari dan memahami materi pelajaran matematikaterutama konsep operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, bangun ruang dan materi matematika lainnya. Selain itu permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat yang lain yaitu melatih kejujuran, kesabaran, kerjasama dan kemampuan bersosialisasi dengan teman, guru dan lingkungan sekitar. Hasil dari pengabdian masyarakat ini dapat dilanjutkan dengan pengembangan/modifikasi permainan tradisional lainnya dengan menambahkan konsep matematika pada permainannya. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah bagi guru dan orang tua hendaknya selalu meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan konsep matematika dalam permainan tradisional lainnya. Seorang guru hendaknya bisa berinovasi dalam mengembangkan daan menggunakan strategi, model dan media pembelajaran yang mudah dipahami sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa/siswi.
2. Potensi wisata permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya yang ada didesa Baleatu perlu dikembangkan lebih lanjut sehingga menjadi daya tarik yang besar bagi para pengunjung atau wisatawan. Startegi yang harus dilakukan dalam mengembangkan obyek wisata permaianan tradisional adalah dengan membuat sarana dan kebijakan-kebijakan yang disepakati oleh masyarakat, desa setempat dan pemerintah serta para pelaku wisata di kawasan tersebut. Hal tersebut akan memudahkan Desa Baleatu dalam mengembangkan wisata permainan tradisional secara lebih luas. Terselenggaranya dan terciptanya wisata permainan tradisional di desa Baleatu adalah sebuah usaha untuk melestarikan budaya dan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada aparat kampung Desa Baleatu, Masyarakat Baleatu dan para mahasiswa KKNT yang telah membantu terlaksananya pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Angga, Helln Devy,. Soemanto, R.B. "Pengembangan Obyek Wisata Dan Daya Tarik Wisata Alam Sebagai Daerah Tujuan Wisata Di Kabupaten Karanganyar (Studi Kasus Obyek Wisata Air Terjun Jumog di Kawasan Wisata Desa Berjo, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar)". Jurnal Sosiologi DILEMA. Vol 32 (2017): 34-44.
- [2] Sugito, Akbar Husein Allsabab., "Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata". Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olah Raga (2019).



- [3] Seruni, Fauzi Mulyatna, Arfatin Nurrahmah. "PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga". SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan (2019):75-80.
- [4] Sujiono, Y. N. "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: PT Indeks (2009).
- [5] Arfatin Nurrahmah, Rita Ningsih. "Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika". Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat vol. 2 no 2 (2018): 43-50.
- [6] Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. "The Implanation of Character Values toward Students through Congklak Game". Jurnal Penelitian Pendidikan, 35(2) (2018): 133-141.
- [7] Kurniati, E. "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". Diakses di http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PGTK/197706112001122-UIS_KURNIATI/pedagogia.pdf (2012)
- [8] Putra, A., & Hasanah, V. R. "Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution". Internastional E-journal of Advances in education, 4(10) (2018): 86-92.
- [9] Nataliya, P. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah dasar". Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 2(2) (2015).
- [10] Ana Muslihatun, Lutfanisa Cahyaningtyas, Rangga Narendra La Hasaleh Khaimuddin, Ridhy Nizar Fijatullah, Erfin Uswatun Nisa', Christina Kartika Sari. "Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar". Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat 15(1) (2019): 14-22.
- [11] Nurhayati Malu, Lusia Novita Sari Situmeang, Novita marlina Damanik, Indriani Pasaribu, Imelda. "Fun Math Class Kelas Matematika yang Menyenangkan berbasis Permainan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Matematika di SD Negeri 056035 Kecamatan Besitang". Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan.