

Integrasi Pembelajaran Matematika melalui Budaya Permainan Tradisional Bola Bekel di Desa Pandansari

Lauha Kurnia Safira¹, Yulia Dwi Ferdiani²

¹Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia; email: lahasyafira@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia; email: yuliaferdi1@gmail.com

Key Word

Pembelajaran kontekstual, budaya lokal, permainan tradisional, bola bekel, Matematika

Abstract

Masyarakat Desa Pandansari merupakan komunitas majemuk yang masih memegang kuat nilai-nilai budaya dan tradisi leluhur. Kondisi ini memengaruhi pola pikir dan cara belajar siswa-siswi setempat, terutama dalam memahami pelajaran Matematika yang menuntut kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjembatani antara budaya lokal dan pembelajaran Matematika adalah melalui integrasi budaya permainan tradisional. Kegiatan pengabdian ini menerapkan permainan bola bekel sebagai media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar di Desa Pandansari. Melalui permainan ini, siswa diajak memahami konsep-konsep Matematika yang secara tidak langsung hadir dalam aktivitas permainan, seperti pengelompokan, perhitungan, pembagian, dan pengenalan bentuk geometri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Matematika, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat. Dengan demikian, permainan tradisional seperti bola bekel dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.



This article is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Journal homepage: <https://jurnal.peradabanpublishing.com/index.php/PICS/index>

A. Pendahuluan

Kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap manusia adalah membaca, menulis dan berhitung. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah dengan pembelajaran Matematika. Pendidikan Matematika merupakan salah satu bidang yang menjadi kelemahan banyak Siswa. Pembelajaran Matematika yang

menyeramkan harus diubah menjadi pendidikan yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidikan Matematika dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan agar Siswa tertarik dan merasa senang ketika belajar sehingga Siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Sampai saat ini Matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan oleh pelajar yang menganggap pelajaran ini tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus-rumus, dan angka-angka yang membuat pusing. Oleh karena itu, tidak sedikit siswa yang tidak menyukai pelajaran Matematika atau bahkan menghindari Ketika ada pelajaran ini. Tidak hanya Siswa, banyak masyarakat juga yang menganggap bahwa Matematika hanya sekedar pelajaran yang harus dipelajari ketika di Sekolah. Namun, nyatanya tanpa mereka sadari Matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya adalah mengukur benda, melakukan kegiatan jual beli, dan melakukan permainan tradisional atau budaya daerah tertentu.

Pembelajaran yang berbasis budaya dalam pembelajaran Matematika merupakan salah satu inovasi dalam menghilangkan anggapan bahwa Matematika itu cenderung kaku serta menghubungkan dengan sesuatu yang menarik seperti budaya sehingga anggapan masyarakat terhadap Matematika akan lentur (Maternity et al. 2018). Anggapan terhadap Matematika oleh masyarakat yang kurang mementingkan pendidikan ialah kemampuan yang sangat susah untuk diterapkan dan dipelajari. Pada kenyataannya mereka yang menganggap Matematika demikian sangatlah rugi karena Matematika merupakan pelajaran yang sangat dan selalu dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, pelajaran ini juga merupakan salah satu pelajaran yang akan diujikan Ketika ujian nasional kelulusan Sekolah. Sehingga, kami sebagai pemuda harus merubah pemikiran setiap pelajar yang selalu berfikir buruk mengenai Matematika.

Budaya merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari karena budaya itu terbentuk dari masyarakat dan sampai sekarang dan kapanpun kita akan hidup bermasyarakat. Sedangkan, Pendidikan merupakan media perantara budaya kepada masyarakat. Kebudayaan dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, keduanya saling mendukung dan menguatkan. Kebudayaan menjadi falsafah pendidikan, sementara peran pendidikan adalah membentuk orang untuk berbudaya (Ulum, 2018). Memulai pembelajaran dengan integritas budaya yang biasa kami mainkan akan menjadi pengalaman baru bagi pendidik maupun pelajar untuk mencairkan suasana pembelajaran yang menakutkan dan membosankan seperti dalam pembelajaran Matematika.

Melalui integritas budaya kedalam Matematika, diharapkan Siswa lebih mudah memahami konsep Matematika (Prasetyo, Mastur, dan Asikin 2019). Permainan tradisional memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, dan kognitif anak (Siregar et al. 2018). Permainan tradisional tidak hanya megandung unsur kesenangan saja melainkan juga terdapat nilai-nilai budaya serta dapat melatih kemampuan berpikir dan berhitung. Tetapi tidak banyak orang tua yang mengetahui hal tersebut, sehingga tidak banyak orang tua yang menceritakan dan mengajarkan anak-anaknya tentang permainan tradisional. Hal ini membuat eksistensi permainan tradisional semakin hilang dan memudar.

Salah satu caranya adalah dengan menggunakan permainan tradisional seperti permainan bola bekel sebagai alternatif untuk belajar Matematika. Oleh karena itu dalam jurnal ini, kami mengambil judul “ Pembelajaran Matematika dalam Prospek Budaya Permainan Bola Bekel di Desa Pandansari”. Dalam jurnal ini kami akan

mengaitkan pembelajaran Matematika dengan permainan tradisional bola bekel agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Pandansari, Kabupaten Malang, dengan sasaran utama siswa-siswi kelas IV SDN 02 Pandansari. Kegiatan difokuskan pada pengenalan dan penerapan konsep-konsep Matematika melalui budaya permainan tradisional bola bekel sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga minggu, dengan total 18 kali pertemuan tatap muka. Setiap sesi dirancang agar siswa dapat berpartisipasi aktif melalui pendekatan partisipatif dan pengalaman langsung (*experiential learning*). Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Tahap Observasi dan Persiapan

Tim pelaksana melakukan observasi awal di SDN 02 Pandansari untuk memetakan kondisi siswa, kebutuhan pembelajaran, serta potensi lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan bentuk kegiatan yang sesuai dengan kurikulum.

2. Tahap Pelatihan dan Literasi Edukatif

Tim memberikan pelatihan sederhana kepada guru dan siswa mengenai konsep Matematika dasar yang dapat ditemukan dalam permainan bola bekel, seperti pengelompokan, perhitungan, pembagian, dan bentuk geometri. Kegiatan ini juga didukung dengan *studi literatur* tentang etnomatematika dan pembelajaran berbasis budaya lokal, guna memperkaya pemahaman peserta terhadap relevansi antara Matematika dan budaya.

3. Tahap Implementasi dan Pendampingan

Kegiatan inti dilakukan dengan melibatkan siswa dalam praktik permainan bola bekel yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran Matematika. Tim mahasiswa bertindak sebagai fasilitator dan pendamping dalam setiap sesi permainan, membantu siswa mengaitkan aktivitas bermain dengan konsep-konsep Matematika yang sedang dipelajari.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Pada akhir kegiatan, dilakukan sesi refleksi bersama untuk menggali respon siswa dan guru terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi difokuskan pada peningkatan minat belajar, pemahaman konsep Matematika, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Masukan dari guru dan siswa digunakan sebagai bahan perbaikan bagi kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan menekankan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep Matematika melalui konteks budaya lokal, serta meningkatkan motivasi belajar dengan suasana yang lebih inklusif dan menyenangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Pandansari,

Kecamatan Ngantang, Kabupaten Malang. Khalayak sasaran adalah siswa-siswi kelas IV SDN 02 Pandansari. Kegiatan dilaksanakan selama tiga minggu dengan total delapan belas kali pertemuan. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, sosialisasi, pelatihan, praktik pembelajaran berbasis permainan tradisional, dan pendampingan intensif kepada peserta didik.

Kegiatan ini berfokus pada penerapan pembelajaran Matematika melalui pendekatan budaya lokal, khususnya permainan tradisional bola bekel. Permainan ini dipilih karena familiar di kalangan anak-anak, mudah dilakukan tanpa sarana khusus, serta memiliki unsur-unsur logika dan perhitungan yang dapat dikaitkan dengan konsep-konsep dasar Matematika, seperti geometri, berhitung, pembagian, dan pengelompokan.

Selama kegiatan, siswa tidak hanya diajak bermain, tetapi juga diarahkan untuk mengenali dan mendiskusikan unsur-unsur Matematika yang muncul dalam setiap tahapan permainan. Guru pendamping juga dilibatkan agar mampu mengintegrasikan model pembelajaran berbasis budaya ini ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Budaya permainan bola bekel merupakan permainan tradisional yang mendapatkan pengaruh dari budaya Belanda. Kata bekel berasal dari bahasa Belanda "Bikkelspel" atau "Bikkelen" yang artinya membanting tulang. Tetapi permainan ini dimainkan dengan tidak membanting tulang melainkan membanting bola karet. Permainan ini berkembang di daerah Jawa dan biasanya permainan ini dimainkan paling sedikit 2 orang. Bola bekel dapat dimainkan dimanapun atau tidak memerlukan tempat khusus. Namun, umumnya permainan ini dimainkan didalam atau di teras rumah. Meskipun permainan ini dapat dilakukan oleh laki-laki dan perempuan tetapi mayoritas pemainnya masih didominasi oleh anak-anak perempuan.

Permainan bola bekel merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan cara melambungkan sebuah bola ke atas lalu menangkapnya kembali. Namun, saat yang bersamaan dengan melambungkan bola keatas, pemain juga harus menaburkan biji-biji bekel kemudian sebelum menangkap bola bekelnnya pemain harus mengambil atau mengubah posisi biji-biji yang ada di bawah sesuai dengan peraturan permainan ini. Biji-biji yang digunakan dalam permainan ini harus berjumlah 6 sampai dengan 10 buah dan biasanya terbuat dari benda keras seperti besi, logam, tulang atau yang lainnya.



Gambar 1. Bola Bekel dan Biji Bekel

Permainan tradisional bola bekel akan diterapkan dengan penerapan pembelajaran Matematika. Permainan bola bekel dapat dijumpai diberbagai wilayah di Indonesia, termasuk di desa Pandansari. Permainan bola bekel ini merupakan permainan masa kecil yang dimainkan ketika musim permainan tersebut saja. Sehingga, ketika penerapan ini dilakukan pada saat bukan musim permainan bola bekel siswa-siswi akan lebih antusias untuk mempermainkan dengan penerapan

pembelajaran Matematika.



Gambar 2. Permainan Bola bekel



Gambar 3. Permainan Bola Bekel

Melalui permainan bola bekel, siswa-siswi juga dapat melatih kemampuannya dalam berpikir mengenai strategi, ketangkasan, kejujuran, serta berhitung. Setiap langkah-langkah dalam permainan bola bekel terdapat penerapan ilmu Matematika.

Melalui permainan ini, berbagai konsep Matematika dapat diajarkan secara kontekstual. Misalnya:

- Geometri: Bentuk bola bekel digunakan untuk menjelaskan konsep bangun ruang (bola).
- Berhitung dan Pembagian: Saat siswa mengelompokkan atau mengambil biji bekel, mereka belajar menghitung dan membagi secara proporsional.
- Strategi dan Pola: Saat menentukan urutan pengambilan biji bekel, siswa menerapkan pola berpikir logis dan sistematis.

Berikut adalah langkah-langkah permainan bola bekel, yaitu:

1. Melakukan suit atau hompimpa sebelum permainan. Hal ini dapat bertujuan untuk mengolah pola pikir pemain mengenai kejujuran.
2. Pemain pertama mendapatkan satu set bekel yang terdiri dari satu bola dan 6-10 biji bekel
3. Melambungkan bola sambil menyebarkan biji-biji bekel ke lantai, lalu tangkap bolanya sebelum jatuh ke lantai lagi. Hal ini dapat bertujuan untuk mengolah pikir pemain mengenai strategi awal dalam bermain, agar biji-biji bekel tidak tersebar terlalu jauh untuk dimainkan.
4. Lambungkan lagi bolanya sambil mengubah posisi bekel ke arah atas atau bawah sesuai kesepakatan, kemudian tangkap lagi bolanya sebelum jatuh ke lantai. Hal ini dapat bertujuan untuk mengolah pikir pemain mengenai

strategi perasaan dalam menangkap bola dengan kecepatan perubahan posisi biji bekel.

5. Ulangi hal yang sama hingga semua biji bekel tengadah atau tengkurap. Hal ini adalah awal mula penerapan Matematika dalam permainan dengan merubah biji bekel tengadah atau tengkurap satu persatu dengan dihitung.
6. Jika semua biji bekel sudah seragam, lanmbungkan bola bekelnya lagi lalu ambil semua biji bekel dalam satu kali serokan sebelum bola bekel jatuh ke lantai. Hal ini adalah pengaruh pada poin ketiga agar serokan biji bekel lebih mudah.
7. Apabila berhasil, ulangi hal yang sama dari awal. Namun, kali ini tingkatan jumbuh biji bekel yang di tengadah atau tengkurap menjadi dua biji sekaligus. Hal ini adalah penerapan Matematika dalam permainan dengan merubah biji bekel tengadah atau tengkurap dilakukan merubah dua biji secara bersamaan dengan dihitung. Dan juga, menata strategi agar dapat menangkap bola tanpa jatuh ke lantai dua kali.
8. Jika berhasil lagi, naik kan jumlahnya pelahan-lahan hingga semua biji bekel tengadah atau tengkurap. Hal ini sama halnya dengan poin nomor 7, namun lebih tinggi tingkatan maka lebih susah dalam pengambilan biji bekel yang lebih banyak dengan posisi biji tengadah atau tengkurap.
9. Setelah itu, kesempatan bermain habis dan giliran pemain lainnya yang bermain. Pergantian pemain juga bisa dilakukan jika setiap pemain melakukan kesalahan.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa:

- a. Aspek Kognitif: Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur Matematika dalam permainan, seperti penghitungan jumlah biji bekel, pola perubahan posisi, dan bentuk bola sebagai objek geometri.
- b. Aspek Afektif: Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan rasa percaya diri saat menyelesaikan permasalahan Matematika sederhana.
- c. Aspek Psikomotorik: Melalui aktivitas melempar, menangkap, dan mengelompokkan biji bekel, siswa terlatih dalam koordinasi gerak dan ketangkasan berpikir.

Adapun peran guru juga meningkat dalam hal kreativitas mengajar dan kesadaran pentingnya mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran modern.

Tabel berikut menggambarkan keterkaitan antara kegiatan permainan dan nilai pembelajaran Matematika:

Tabel 1. Manfaat Kegiatan Permainan

Melempar dan menangkap bola bekel	Melatih kefokuskan dan ketangkasan bermain. Bentuk bola bekel sendiri dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dari materi geometri.
Menyebarkan biji-biji bekel	Melatih strategi bermain.

Merubah posisi biji menjadi tengadah atau tengkurap	Melatih berhitung, kecepatan, strategi, dan fokus bermain. Pada saat mengubah posisi biji bekel pemain juga dilatih menggunakan ilmu Matematika seperti membagi biji bekel menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah bijinya agar mudah dalam menyeroknya.
Menyerok biji-biji bekel	Melatih strategi, ketangkasan, dan fokus bermain.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat begitu banyak bentuk-bentuk hasil budaya masyarakat melalui permainan tradisional bola bekel yang memuat konsep Matematika. Namun, masih banyak siswa yang tidak sadar akan nilai-nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan ini. Dengan begitu, pendidik harus dapat mengemas pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik salah satunya dengan permainan bola bekel.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menegangkan. Namun, setelah mengikuti permainan bola bekel dengan pendekatan pembelajaran kontekstual, siswa terlihat lebih aktif, berani bertanya, dan mampu menjelaskan hubungan antara permainan dan konsep Matematika secara sederhana.

Selain itu, guru-guru pendamping memperoleh pemahaman baru bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap abstrak seperti Matematika.

Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkuat pelestarian nilai-nilai budaya daerah.

Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan guru-guru lain melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, sehingga penerapannya dapat berkelanjutan di sekolah-sekolah dasar sekitar Desa Pandansari.

Pendekatan ini sejalan dengan teori Realistic Mathematics Education (RME) yang dikembangkan oleh Freudenthal (1991), yang menekankan bahwa matematika harus dipelajari melalui konteks nyata yang dekat dengan pengalaman siswa. Melalui permainan tradisional, siswa mengonstruksi pemahaman konsep matematis berdasarkan aktivitas sehari-hari mereka.

Selain itu, kegiatan ini juga merefleksikan prinsip etnomatematika, yaitu kajian tentang bagaimana konsep matematika hidup dalam kebudayaan masyarakat (D'Ambrosio, 2001). Etnomatematika menegaskan bahwa budaya lokal dapat menjadi sumber pembelajaran yang kaya dan relevan.

Penelitian-penelitian terbaru juga memperkuat pendekatan ini. Lestari dan

Kurniawati (2021) menemukan bahwa permainan tradisional *engklek* membantu siswa memahami konsep bangun datar dan koordinat dengan lebih mudah. Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa permainan *congklak* dapat meningkatkan kemampuan aritmetika dasar dan berpikir logis siswa sekolah dasar. Sementara itu, Sari dan Rachmawati (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa.

Model seperti ini juga termasuk dalam pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL), di mana siswa belajar melalui aktivitas yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka (Johnson, 2002). Dengan demikian, permainan *bola bekel* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif untuk mengembangkan konsep matematis sekaligus karakter sosial seperti kejujuran, sportivitas, dan kerja sama (Kemendikbud, 2017).

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan dampak positif yang nyata. Setelah tiga minggu pendampingan, terjadi peningkatan signifikan pada sikap dan motivasi siswa. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu mengaitkan permainan dengan konsep matematika yang diajarkan. Guru pendamping juga mencatat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi geometri dan operasi bilangan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan budaya lokal dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa. Pendekatan ini tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan dasar, tetapi juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pendidikan karakter dan pelestarian identitas budaya Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian di Desa Pandansari, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional, khususnya bola bekel, mengandung berbagai unsur Matematika yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi bentuk bola bekel yang merepresentasikan konsep geometri, serta proses permainan yang melibatkan aktivitas mengelompokkan, menghitung, dan membagi jumlah biji bekel secara seimbang. Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna karena mereka dapat mengaitkan konsep Matematika dengan aktivitas nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa awalnya belum menyadari adanya unsur Matematika dalam permainan tradisional, dan sebagian pendidik juga belum memanfaatkan potensi budaya lokal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan rekomendasi agar pendidik Matematika lebih kreatif dalam mengintegrasikan budaya lokal seperti permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Langkah ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap Matematika, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa serta menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif, menyenangkan, dan bebas tekanan.

E. Daftar Pustaka

- D'Ambrosio, U. (2001). *Etnomathematics: Link between traditions and modernity*. Rotterdam, Netherlands: Sense Publishers.
- Freudenthal, H. (1991). *Revisiting mathematics education: China lectures*. Dordrecht, Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta, Indonesia: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, I., & Kurniawati, R. (2021). Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri. *Jurnal Trigonometri*, 10(1), 45–52. <https://doi.org/10.24127/jtr.v10i1.3324>
- Normina, N. (2018). Pendidikan dalam kebudayaan. *ITTIHAD*, 15(28), 17–28.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.
- Rahmawati, N. (2022). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan aritmetika dasar siswa sekolah dasar. *BETA: Jurnal Tadris Matematika*, 15(2), 89–101. <https://doi.org/10.20414/beta.v15i2.567>
- Rajafi, A., Susanti, R., Ilham, A., Reksamunandar, R. P., & Sandimula, N. S. (2022). Bina masyarakat Muslim di Sindulang Dua Kota Manado. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 43–58.
- Sari, M., & Rachmawati, F. (2023). Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP) Undiksha*, 13(4), 712–720. <https://doi.org/10.23887/jpp.v13i4.6103>
- Sulastri, E. (2020). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 95–108. <https://doi.org/10.32676/jpdn.v5i2.219>
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Kekuasaan dan pendidikan: Suatu tinjauan dari perspektif studi kultural*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.