

## **Penguatan Konsep Matematika dalam Konteks Keragaman Indonesia melalui Permainan Tradisional Berbasis Moderasi Beragama**

**Eka Nurul Amalia**

*Program Studi Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Indonesia*

*ekanurulamalia7339@gmail.com*

### **Abstrak**

Kegiatan penguatan konsep matematika dalam konteks keberagaman Indonesia melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik terkait konsep matematika dengan cara yang lebih konkret, menyenangkan, dan tidak kaku. Selain itu, kegiatan ini juga sebagai pengenalan dan penguatan nilai-nilai moderasi beragama bagi peserta didik. Diharapkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan bekal ilmu matematika yang baik dan menguatkan nilai moderasi beragama sebagai upaya dalam mencegah konflik berlatar belakang agama pada peserta didik sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik yang diakibatkan oleh kesulitan dalam pembelajaran matematika. Beberapa literasi mendukung bahwa kesulitan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan awal atau konsep dasar dalam diri peserta didik. Ditambah dengan kondisi masyarakat Desa Kedungwungu, Kecamatan Tegowanu, Kabupaten Grobogan yang menjadi subjek dalam penelitian ini memiliki beragam masyarakat dengan cara ibadah yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut akan rentan memicu konflik berlatar belakang agama. Hal tersebut mendorong peneliti dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini dengan mengintegrasikan antara pembelajaran matematika dengan nilai-nilai moderasi beragama. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode ABCD (*Asset Based Community Development*) yang melibatkan lima tahapan, yakni *discovery*, *dream*, *design*, *define*, dan *destiny*. Dengan dilaksanakan selama dua kali, yakni pada tanggal 20 September 2024 dan 28 September 24, kegiatan ini dilaksanakan secara non formal di lapangan SDN 01 Kedungwungu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan fakta bahwa peserta didik merasa senang dengan pembelajaran yang dilakukan, lebih mudah dalam memahami konsep matematika, serta mengenal nilai-nilai moderasi beragama yang harus diterapkan dalam bermasyarakat.

**Kata kunci:** *Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional, Moderasi Beragama*

### **Abstract**

*The activity of strengthening mathematical concepts in the context of Indonesian diversity through traditional games based on religious moderation aims to provide learning to students related to mathematical concepts in a more concrete, fun, and non-rigid way. In addition, this activity is also an introduction and reinforcement of the values of religious moderation for students. It is hoped that the learning carried out can provide good mathematical knowledge and strengthen the values of religious moderation as an effort to prevent religious conflicts in elementary school students. The implementation of this activity was motivated by the low ability of students caused by difficulties in learning mathematics. Several literacies support that these difficulties are caused by a lack of initial knowledge or basic concepts in students. Coupled with the conditions of the Kedungwungu Village community, Tegowanu District, Grobogan Regency which is the subject of this study has a variety of communities with different ways of worship. This diversity will be prone to triggering religious conflicts. This encouraged researchers to carry out this community service activity by integrating mathematics learning with the values of religious moderation. This research was compiled using the ABCD (*Asset Based Community Development*) method which involves five stages, namely *discovery*, *dream*, *design*, *define*, and *destiny*. Implemented twice, namely on September 20, 2024, and September 28, 24, this activity was carried out non-formally in SDN 01 Kedungwungu. Based on the observations and interviews, it was found that students felt happy with the learning that was carried out, found it easier to understand mathematical concepts, and recognized the values of religious moderation that must be applied in society.*

**Keywords:** *Mathematics Learning, Traditional Games, Religious Moderation*

**PENDAHULUAN**

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Pernyataan tersebut telah didukung dari beberapa literatur ilmiah, salah satunya adalah yang ditulis oleh Panggabean & Tamba (2020). Panggabean & Tamba (2020) menjabarkan bahwa kesulitan belajar pada mata pelajaran matematika tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan matematika peserta didik. Panggabean & Tamba (2020) juga mengutip dari *Research on Improvement of System Education (RISE)* pada tahun 2018 yang menjabarkan bahwa terdapat sebanyak 85% lulusan sekolah dasar, 75% lulusan sekolah menengah pertama, dan sebanyak 55% lulusan sekolah menengah atas belum mampu mencapai kompetensi peserta didik kelas dua di sekolah dasar. Ditambah dengan hasil tes PISA yang dilakukan oleh OECD pada tahun 2022 menjelaskan bahwa peserta didik Indonesia memiliki hasil korelasi antara pemikiran kreatif dan kinerja matematika sebesar 0,57 yang berada di bawah rata-rata OECD, yakni sebesar 0,67 (OECD, 2024). Beberapa uraian di atas membuktikan bahwa peserta didik Indonesia masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika yang berakibat pada rendahnya kemampuan matematisnya.

Terdapat beberapa penyebab kesulitan peserta didik yang berdampak pada rendahnya kemampuan matematis, diantaranya adalah peserta didik yang belum memiliki pengetahuan awal yang baik (Panggabean & Tamba, 2020). Pengetahuan awal dalam matematika penting dikuatkan karena sebagai fondasi dalam pengembangan konsep matematika yang memiliki tingkatan lebih tinggi. Panggabean & Tamba (2020) juga menjelaskan bahwa dengan pengetahuan awal yang baik akan mengarahkan peserta didik dalam membangun pembelajaran yang lebih runtut. Selain itu, dalam penelitian yang ditulis Prasasti dkk. (2020) juga dijelaskan bahwa kurangnya penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan awal dalam matematika juga memicu adanya kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Lebih lanjut, Prasasti dkk. (2020) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa masih banyak peserta didik yang salah dalam menggunakan konsep matematika untuk menyederhanakan maupun menyajikan suatu perbandingan. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan awal dalam matematika dianggap penting untuk segera diselesaikan agar tidak memicu kesalahan-kesalahan fatal dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk dilakukan penguatan konsep matematika sebagai upaya mendukung peserta didik agar memiliki pengetahuan awal yang baik dalam matematika. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menguatkan konsep matematika peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap sebagai media yang efektif dalam memberikan pemahaman matematika yang konkret dan dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut didukung oleh Rahmadhani (2022) yang menguraikan dalam artikelnya bahwa etnomatematika dan permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan matematika peserta didik. Meningkatnya kemampuan matematika peserta didik juga dapat dijadikan bukti

bahwa peserta didik memiliki pengetahuan awal yang baik, sehingga mampu mengembangkan pengetahuan matematikanya. Selain itu, Sari & Switania (2020) juga mendukung bahwa permainan tradisional memberikan pandangan kepada peserta didik mengenai aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menguatkan konsep atau memberikan pengetahuan awal matematika yang baik bagi peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan permainan tradisional sebagai media dalam menguatkan konsep matematika peserta didik. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Priyanto dkk. (2022) menguraikan pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional engklak dan Lestari dkk. (2023) yang melakukan eksplorasi konsep matematika dalam permainan bakiak, engklak, dan layang-layang. Kedua penelitian tersebut hanya melakukan eksplorasi konsep matematika saja, tidak melakukan penerapan media permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Selain itu, dari penelitian tersebut dan beberapa penelitian lain juga tidak ada yang mengaitkan dengan cabang ilmu lainnya, seperti nilai moderasi beragama. Kondisi tersebut seharusnya tepat diterapkan di Indonesia yang memiliki keragaman agama yang dipeluk oleh masyarakatnya. Namun, integrasi tersebut belum diterapkan oleh para akademisi dalam pembelajaran matematika. Padahal, nilai moderasi beragama bagi peserta didik juga penting diterapkan. Melalui nilai moderasi beragama, peserta didik diajarkan untuk mencegah maupun mengatasi konflik dalam atau antar agama. Dimana saat ini banyak terjadi konflik dalam maupun antar agama, diantaranya adalah konflik sunni dan syiah di Jawa Timur yang melibatkan satu agama dan konflik agama di Bogor yang melibatkan dua agama (Yunus, 2014). Sikombong dkk. (2024) menjelaskan bahwa penerapan nilai moderasi beragama bagi peserta didik dapat memberikan pemahaman mengenai sikap toleransi dalam konteks perbedaan. Dengan adanya penerapan nilai moderasi beragama yang baik bagi peserta didik, hubungan antar sesama dapat berlangsung baik serta terhindar dari konflik (Sikombong et al., 2024). Maka, selain digunakannya permainan tradisional sebagai penguat konsep matematika, nilai moderasi beragama juga penting diterapkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama. Dilibatkannya permainan tradisional berbasis moderasi beragama dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat memberikan warna baru dalam pembelajaran matematika. Selain sebagai upaya dalam menguatkan konsep matematika melalui ilustrasi konkret, diharapkan peserta didik juga dapat mendalami nilai-nilai moderasi beragama dalam konteks keberagaman Indonesia. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mampu unggul dalam ilmu pengetahuan matematika yang dapat mendukung kemajuan Negara Indonesia, namun

peserta didik juga mahir dalam menerapkan nilai-nilai moderasi beragama sebagai kunci dalam menjaga persatuan Negara Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Asset Based Community Development* (ABCD). Dalam penelitian ini dilakukan pemberdayaan masyarakat dengan melihat dan memperhatikan potensi yang ada dalam masyarakat, khususnya bagi usia sekolah dasar. Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini juga selaras dengan konsep ABCD yang digunakan dalam upaya pemberdayaan masyarakat dengan mempertimbangkan aset (Djorgi, 2023). Dalam hal ini, masyarakat sudah memiliki permainan tradisional yang sudah diterapkan, khususnya bagi usia sekolah dasar. Selain itu, masyarakat Indonesia juga memiliki latar belakang keragaman agama yang belum tentu dimiliki oleh negara atau masyarakat lain. Kedua hal tersebut dapat dianggap sebagai aset atau potensi positif bagi masyarakat jika dimanfaatkan dengan baik. Djorgi (2023) memaparkan bahwa aset tidak hanya dalam bentuk sumber daya alam saja, melainkan juga dapat mencakup kecerdasan, kepedulian, lokasi, dan berbagai hal yang juga mencakup sumber daya manusia. Kedua aset yang dimiliki masyarakat tersebut juga mencakup potensi yang tergolong dalam potensi sumber daya manusia. Adapun tujuan digunakannya metode ABCD dalam proses pemberdayaan ini adalah agar masyarakat dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki agar dapat meningkatkan *value* dari masyarakat itu sendiri. Tujuan diterapkannya metode ABCD yang telah diuraikan juga selaras dengan McKnight & Russell (2018) bahwa proses metode ABCD memiliki tujuan utama berupa peningkatan hasil dan visi bersama dalam suatu masyarakat.

Metode ABCD memiliki lima tahapan yang digunakan dalam proses pendampingan, diantaranya adalah *discovery* (menemukan), *dream* (impian), *design* (merancang), *define* (menentukan), dan *destiny* (lakukan) (Rinawati et al., 2022).

1. Pada tahap pertama, yakni *discovery*, peneliti melakukan kajian permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar. Kajian tersebut dilakukan terhadap peserta didik sekolah dasar di Desa Kedungwungu, Kecamatan Tegowanu, Kabupaten Grobogan. Selain itu, peneliti juga melakukan kajian terkait potensi atau aset di Desa Kedungwungu, utamanya bagi usia sekolah dasar. Kajian tersebut meliputi proses pembelajaran, kebiasaan, dan karakteristik peserta didik. Penggalan potensi atau aset ini dijadikan sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti.
2. Pada tahap kedua yakni *dream*. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan target yang akan diperoleh jika dilakukan upaya pelibatan potensi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Target yang dimaksud dalam tahap ini berupa peningkatan atau upaya perbaikan dari permasalahan yang ada dan dilakukan oleh objek yang ditargetkan.

3. Tahap ketiga yakni *design*. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan kegiatan apa yang akan dilakukan untuk memaksimalkan potensi Desa Kedungwungu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada serta dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
4. Tahap selanjutnya adalah tahap *define*. Berdasarkan kegiatan yang telah ditetapkan pada tahap *design*, pada tahap ini dilakukan penentuan rincian kegiatan, sasaran kegiatan, tempat kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan berbagai hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan.
5. Tahap terakhir yakni tahap *destiny*. Dari berbagai rancangan yang telah dipaparkan pada tahap sebelumnya, tahap ini dilakukan pelaksanaan dari segala rancangan yang telah dirumuskan. Pada tahap ini juga akan dilakukan pemaparan apakah berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan dapat memberikan peningkatan terhadap penyelesaian masalah bagi peserta didik sekolah dasar ataukah tidak.

Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan pada proses pembelajaran matematika di SDN 01 Kedungwungu dan SDN 03 Kedungwungu. Sedangkan wawancara dilakukan kepada peserta didik dan pendidik di SDN 01 Kedungwungu dan SDN 03 Kedungwungu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penguatan konsep matematika dalam konteks keragaman Indonesia melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama dilaksanakan dengan 5 tahap menurut metode ABCD. Kelima metode tersebut diantaranya adalah *discovery*, *dream*, *design*, *define*, dan *destiny*. Berikut adalah uraian tahapan dalam menjalankan program pengabdian yang dimaksud.

### 1. *Discovery*

Dalam tahap ini dilakukan pengkajian permasalahan dan potensi yang ada di Desa Kedungwungu, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Ditemukan beberapa fakta dalam pembelajaran matematika. Fakta tersebut ditemukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada peserta didik SDN 01 Kedungwungu dan SDN 03 Kedungwungu, Kecamatan Tegowanu, Kabupaten Grobogan. Beberapa fakta tersebut diantaranya adalah peserta didik masih belum menguasai dasar-dasar konsep matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan pada angka dengan jumlah banyak, serta konsep pembagian serta perkalian. Mayoritas peserta didik merasa kebingungan jika diberikan permasalahan yang melibatkan beberapa konsep tersebut. Selain itu, ditemukan fakta lain berupa sikap

peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik merasa pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah berlangsung kaku dan sulit dipahami.

Selain permasalahan yang telah diuraikan di atas, didapatkan juga fakta berupa karakteristik dan pola perilaku peserta didik sekolah dasar di Desa Kedungwungu. Peserta didik sekolah dasar di Desa Kedungwungu menyukai permainan tradisional. Setiap waktu istirahat tiba, peserta didik senantiasa menghabiskan waktunya untuk bermain permainan tradisional bersama teman-temannya di lapangan sekolah. Selain itu, didapatkan juga peserta didik yang memainkan permainan tradisional di halaman rumah di luar jam sekolah. Beberapa permainan tradisional yang sering dimainkan oleh peserta didik diantaranya adalah permainan kelereng dan boi. Walaupun demikian, namun peserta didik juga mengetahui dan dapat memainkan beberapa jenis permainan tradisional selain kedua permainan tersebut. Uraian tersebut juga selaras dengan potensi yang ada di Indonesia, khususnya pada Desa Kedungwungu. Indonesia memiliki beragam budaya, salah satunya berupa permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kebaikan yang sesuai dengan karakteristik masyarakat Indonesia. Selain itu, sikap anak-anak Desa Kedungwungu yang senang dan kerap memainkan permainan tradisional juga menjadi potensi yang perlu dilestarikan.

Selain memiliki potensi berupa adanya permainan tradisional dan minat anak-anak terhadap permainan tradisional yang tinggi, Desa Kedungwungu juga memiliki berbagai karakteristik masyarakat dalam segi menjalankan agama. Dari wawancara yang dilakukan terhadap perangkat desa didapatkan bahwa di Desa Kedungwungu tidak terdapat penganut agama lain selain Islam. Namun, perangkat Desa Kedungwungu menegaskan bahwa masyarakatnya memiliki cara yang berbeda-beda dalam menjalankan agama. Kondisi ini juga menjadi potensi yang berupa sikap masyarakat. Keragaman cara tersebut dapat menjadikan Desa Kedungwungu kaya akan ritual keagamaan, namun memiliki tujuan yang sama yakni beribadah kepada Tuhan Yang Mahaa Esa. Dengan berbagai potensi yang ada, diharapkan dapat menjadi media dalam penguatan konsep matematika dan mampu mengatasi permasalahan yang ada.

## **2. Dream**

Dari berbagai uraian permasalahan dan potensi pada tahap *discovery*, langkah selanjutnya adalah menentukan berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam memaksimalkan potensi Desa Kedungwungu dalam menjawab permasalahan yang ada. Dalam langkah ini juga akan ditentukan target atau tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan. Berikut adalah uraian upaya yang hendak dilakukan dan target yang akan dicapai:

- a. Akan dilakukan kegiatan penguatan konsep matematika melalui media permainan tradisional. Permainan tradisional dipilih sebagai media dalam penguatan konsep didasarkan pada kondisi peserta didik yang merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di dalam kelas dan media permainan tradisional diyakini dapat merubah kondisi tersebut. Selain itu, peserta

didik juga menganggap bahwa pembelajaran matematika sulit untuk dipahami. Dengan permainan tradisional, peserta didik akan mendapatkan suasana baru dalam belajar matematika serta mempelajari konsep dengan lebih konkret. Melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan media yang konkret diharapkan peserta didik dapat memahami konsep matematika yang diajarkan dengan lebih mudah.

- b. Selain menerapkan media permainan tradisional sebagai media dalam penguatan konsep matematika, dilakukan juga pembelajaran berbasis moderasi beragama. Integrasi nilai-nilai moderasi beragama dalam pembelajaran matematika ini didasarkan pada keragaman cara beribadah masyarakat Desa Kedungwungu. Dengan adanya integrasi ini diharapkan peserta didik dapat memahami keberagaman cara beribadah dalam masyarakat.
- c. Adapun target dari pelaksanaan kegiatan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama adalah agar peserta didik dapat menguasai konsep matematika dengan cara yang menyenangkan serta dapat mengetahui dan mengimplementasikan nilai-nilai positif dalam permainan tradisional dan intisari dari nilai-nilai moderasi beragama.

### **3. Design**

Dari uraian di atas akan dilakukan pembelajaran melalui permainan tradisional sebagai media dalam penguatan konsep matematika. Selain itu, dalam prosesnya peserta didik juga akan dikenalkan dengan nilai-nilai moderasi bergama oleh peneliti. Teknisnya adalah peserta didik akan melakukan permainan seperti biasa. Di sela-sela permainan, peneliti akan menambahkan cerita yang mengandung nilai-nilai moderasi beragama. Peserta didik yang kalah dalam permainan akan diuji pemahamannya mengenai cerita dan penjelasan mengenai nilai-nilai moderasi bergama yang telah diuraikan. Di akhir permainan, peserta didik akan dijelaskan konsep matematika dengan menggunakan media permainan tradisional sebagai media konkret dalam proses pemahaman.

### **4. Define**

Pada tahap ini dilakukan pendesainan kegiatan yang akan dilakukan untuk mendukung penguatan konsep matematika peserta didik melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama. Berikut adalah rencana kegiatan yang hendak dilakukan:

- a. Kegiatan dilakukan secara non formal dan di luar jam pelajaran sekolah.
- b. Kegiatan melibatkan kelas IV sekolah dasar, baik peserta didik SDN 01 Kedungwungu maupun SDN 03 Kedungwungu.
- c. Kegiatan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada tanggal 20 September 2024 dan 28 September 2024.

- d. Terdapat dua permainan tradisional yang akan dijadikan media dalam penguatan konsep matematika berbasis nilai-nilai moderasi beragama, yakni permainan mencari teman dan permainan dam-daman.

### 5. *Destiny*

Tahap yang terakhir adalah tahap pelaksanaan kegiatan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. tahap ini dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni pada tanggal 20 September 2024 dan 28 September 2024. Dengan melibatkan peserta didik sebanyak 25 orang, kegiatan ini dilaksanakan di halaman SDN 01 Kedungwungu, Kecamatan Tegowanu, Kabupaten Grobogan. Terdapat dua permainan tradisional yang dilibatkan, yakni permainan mencari teman dan permainan dam-daman.

Jenis permainan pertama yang dilibatkan dalam penguatan konsep matematika adalah permainan mencari teman. Pada permainan ini peserta didik akan mendengarkan cerita dari peneliti. Cerita yang disampaikan mengandung makna agar berbuat baik kepada sesama, walaupun memiliki latar belakang agama atau cara beribadah yang berbeda-beda. Terdapat beberapa kata kunci yang dijadikan pedoman dalam mencari banyak teman. Kata kunci tersebut diambil dari sebutan tokoh agama dari masing-masing agama yang ada di Indonesia. Selain itu, dalam cerita yang disampaikan juga memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai nama tempat ibadah dari berbagai agama di Indonesia. Tujuan dilibatkannya hal tersebut adalah agar peserta didik mengenal sebutan tokoh agama dan tempat ibadah dari agama-agama yang ada di Indonesia. Peserta didik yang tidak mendapatkan teman saat kata kunci disebutkan, maka akan mendapatkan hukuman berupa menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan sikap terhadap pemeluk agama lain maupun terhadap umat Islam lain yang memiliki cara ibadah yang berbeda (sikap toleransi), sebutan tokoh agama, dan tempat ibadah dari berbagai agama. Di akhir pelaksanaan, peneliti menjelaskan mengenai konsep matematika yang ada dalam permainan mencari teman. Adapun konsep matematika yang dijelaskan kepada peserta didik adalah konsep bilangan asli, konsep bilangan bulat, dan konsep pembagian. Peserta didik merasa senang dengan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa dengan pembelajaran yang dilakukan, peserta didik tidak merasa bosan, lebih mudah dalam memahami konsep matematika, dapat mengenal sebutan tokoh agama dan tempat ibadah agama lain, dan mengetahui sikap yang baik terhadap pemeluk agama lain atau sesama yang memiliki cara ibadah yang berbeda. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan pertama kegiatan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama:



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 1

Jenis permainan kedua yang dilibatkan adalah permainan dam-daman. Berbeda dengan permainan mencari teman, pada permainan ini peserta didik juga akan diuji penyusunan dan penggunaan strategi dalam memainkannya. Selain itu, peserta didik yang kalah dalam permainan akan diberikan pertanyaan terkait nilai-nilai moderasi beragama. Sebelumnya, sudah dijelaskan mengenai pengertian toleransi, moderasi beragama, dan makna garis dalam permainan dam-daman. Dalam permainan dam-daman, pemain dapat berjalan ke atas, bawah, atau ke samping. Perjalanan ke atas menggambarkan agar manusia dapat menjaga hubungan baiknya dengan Allah SWT. sebagai Tuhan Yang Maha Esa, perjalanan ke samping menggambarkan agar manusia senantiasa menjaga hubungan baiknya dengan sesama manusia tanpa melihat perbedaan di dalamnya, dan perjalanan ke bawah menjelaskan agar manusia juga berbuat baik kepada hewan ataupun tumbuhan. Pertanyaan yang diberikan seputar pengetahuan yang telah dijelaskan tersebut. Di akhir permainan, peserta didik akan dijelaskan konsep matematika yang dilibatkan pada proses permainan dam-daman. Pada penelitian sebelumnya terdapat peneliti terdahulu yang melakukan eksplorasi etnomatematika pada permainan ini, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Liberna dkk. (2023). Liberna dkk. (2023) menemukan beberapa konsep matematika di dalam permainan dam-daman, diantaranya adalah sifat-sifat bangun datar, keliling bangun datar, pencerminan bangun datar, sumbu simetri lipat dan simetri putar, dan sudut. Dari berbagai konsep tersebut, hanya konsep sifat dan keliling bangun datar saja yang disampaikan kepada peserta didik. Dengan menggambarkan dan memperlihatkan secara konkret bentuk bangun datar yang hendak dipelajari, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang dimaksud.

Dari permainan kedua ini peserta didik terlihat lebih antusias dalam prosesnya. Selain memahami nilai-nilai moderasi beragama dan konsep matematika, peserta didik juga dituntut untuk berpikir sebab akibat dari setiap strategi yang dimainkan. Beberapa peserta didik yang lain juga terlihat membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan permainan dan memenangkan pertandingan. Adapun dalam penyampaian konsep matematika dan nilai-nilai moderasi beragama, peserta didik juga terlihat antusias dan aktif menjawab beberapa pertanyaan pemantik yang diberikan. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan kedua kegiatan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama:



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan Pertemuan 2

## KESIMPULAN

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa kegiatan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama memberikan pemahaman yang baik bagi peserta didik terkait konsep-konsep matematika dan nilai-nilai moderasi beragama. Kemudahan peserta didik dalam memahami konsep matematika tersebut dikarenakan media permainan tradisional memberikan ilustrasi konkret kepada peserta didik, sehingga konsep matematika tidak terkesan abstrak bagi peserta didik. Selain itu, nilai-nilai moderasi beragama juga mudah ditanamkan pada diri peserta didik dikarenakan dikemas dalam suatu cerita atau dimainkan dengan permainan, sehingga tidak memberikan kesan kaku dalam prosesnya.

Dari hasil tersebut diharapkan kegiatan penguatan konsep matematika melalui permainan tradisional berbasis moderasi beragama diterapkan secara intensif kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan agar peserta dibekali konsep matematika yang matang dan benar-benar dikuasai. Selain itu, diharapkan melalui kegiatan ini yang dilakukan secara intensif, peserta didik mendapatkan bekal mengenai nilai-nilai moderasi beragama yang dapat diimplementasikan dalam keragaman Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djorgi, A. K. Y. B. S. O. M. (2023). Optimalisasi Program Desa Bahasa Banjarrejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Melalui Komunitas English Training and Gathering (ESTAGE). *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 30–40.
- Lestari, D., Tisngati, U., & Sugiyono, S. (2023). Eksplorasi Etnomatematika pada Alat Permainan Tradisional dan Kontribusinya Bagi Pendidikan di Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(01), 7–14. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.1.2>
- Liberna, H., Lestari, W., & Hikmah, N. (2023). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Damdas 16 Batu dari Betawi. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 9(1), 419–428. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6545>
- McKnight, J., & Russell, C. (2018). The four essential elements of an asset-based community development process: What is distinctive about an asset-based community development process? *ABCD Institute*.

- OECD. (2024). PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools, PISA. *Factsheets, I*, 1–9. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i\\_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/](https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/)
- Panggabean, R. F. S. B., & Tamba, K. P. (2020). Kesulitan Belajar Matematika: Analisis Pengetahuan Awal [Difficulty in Learning Mathematics: Prior Knowledge Analysis]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.19166/johme.v4i1.2091>
- Prasasti, D., Awalina, F. M., & Hasana, U. U. (2020). Permasalahan Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas 3 Semester 1. *Manazhim*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.659>
- Priyanto, A., Bimantara, A. R., & Yani, A. (2022). Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Etnomatematika Permainan Tradisional Engklak Pada Materi Bangun Datar. *Adiba: Journal of Education*, 2(4), 492–497. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/194>
- Rahmadhani, E. (2022). Etnomatemathematics dan Permainan Tradisional dalam Pendidikan Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 81–94. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.81-94>
- Rinawati, A., Arifah, U., & H, A. F. (2022). Implementasi Model Asset Based Community Development (ABCD) dalam Pendampingan Pemenuhan Kompetensi Leadership Pengurus MWC NU Adimulyo. *Ar-Rihlah: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.33507/ar-rihlah.v7i1.376>
- Sari, N. H. M., & Switania, R. N. (2020). Eksplorasi Konsep Matematika Dalam Permainan Tradisional Indonesia. *ProSANDIKA UNIKAL: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 2(2017), 75–82. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/512>
- Sikombong, D., Mersi, M., Elma, E., Assi, E., & Tasik, N. K. (2024). Pentingnya Pemahaman dan Penerapan Moderasi Beragama pada Siswa dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi di SMAN 4 Tana Toraja di Era Digitalisasi. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 2(3), 228–232.
- Yunus, F. M. (2014). Konflik Agama Di Indonesia Problem Dan Solusi Pemecahannya (Religious Conflicts in Indonesia Problems and Solutions to Solve them). *Substantia : Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 16(2), 217–228.