



Vol. 4 No. 2 Tahun 2024  
ISSN: 2809-1485

# Pemberdayaan Kearifan Lokal Mappaguli Dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kreatif Inovatif Non-Formal Pendidikan

Widya Nur Aulia Iqbal<sup>1</sup>, Andi Trisnowali MS<sup>2</sup>, A. Muh. Irfan Taufan Asfar<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bone, Jl. Abu Dg Pasolong, Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>[widyanuraulia04@gmail.com](mailto:widyanuraulia04@gmail.com), <sup>2</sup>[anditrisnowali@gmail.com](mailto:anditrisnowali@gmail.com), <sup>3</sup>[tauvanlewis00@gmail.com](mailto:tauvanlewis00@gmail.com)

---

## Article History

Received: 22 November 2024

Revised: 24 November 2024

Accepted: 6 Desember 2024

DOI: <https://doi.org/10.58794/jdt.v4i2.1090>

**Kata Kunci:** Kearifan Lokal, Mappaguli, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Non-Formal, Matematika

**Abstract - Empowerment of local wisdom through traditional games has great potential to enhance non-formal education- based interactive learning. This activity focuses on the application of the game "Mappaguli," a traditional Bugis game, as a learning medium for elementary school-aged children. The method used is Systematic Literature Review (SLR) which integrates local wisdom values into math-based learning. The results showed that Mappaguli game is effective in introducing math concepts such as geometry, chance, and comparison in a fun and relevant way. It also trains children's social skills, collaboration and empathy, while increasing motivation and interest in learning. This approach shows that local wisdom- based games can be an innovative alternative for non-formal education, supporting the preservation of traditional culture and the development of students' competencies.**

**Abstrak - Pemberdayaan kearifan lokal melalui permainan tradisional memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran interaktif berbasis pendidikan non-formal. Kegiatan ini berfokus pada penerapan permainan "Mappaguli," permainan tradisional Bugis, sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran berbasis matematika. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan Mappaguli efektif dalam mengenalkan konsep matematika seperti geometri, peluang, dan perbandingan dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Selain itu, aktivitas ini juga melatih keterampilan sosial, kolaborasi, dan empati anak-anak, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar. Pendekatan ini menunjukkan bahwa permainan berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk pendidikan non-formal, mendukung pelestarian budaya tradisional dan pengembangan kompetensi siswa.**

---

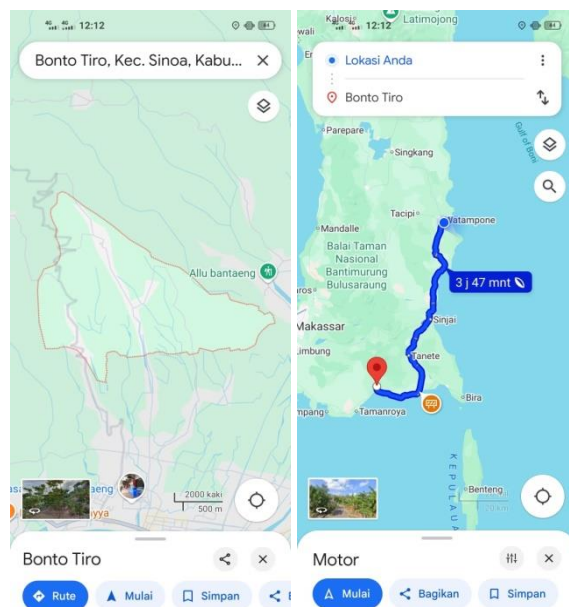
## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang kaya akan suku dan kebudayaan yang beragam [1]. Keragaman ini mencakup berbagai aspek, seperti suku, adat, bahasa, rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional bahkan permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi bagian penting dari kekayaan budaya bangsa yang tersebar luas di seluruh penjuru Indonesia [2]. Keberagaman budaya ini melahirkan berbagai jenis permainan tradisional yang dapat dinikmati di halaman rumah. Permainan yang mengandung unsur kuno ini mencerminkan warisan budaya dan pengetahuan yang diturunkan secara generasi, serta mengandung makna mendalam bagi setiap pemainnya.

Pemberdayaan melalui permainan tradisional, dimana bermain juga penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama anak usia balita, usia dini, dan usia anak sekolah dasar. Ini dapat membantu melatih perkembangan mereka saat ini. Anak-anak akan merasakan kesenangan yang berbeda seperti biasanya saat bermain karena mereka dapat belajar lebih banyak tentang lingkungan mereka dan bertemu dengan teman baru. Bermain dapat meningkatkan pengalaman mereka. Aktivitas bermain anak, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar, telah mengalami perubahan karena kemajuan teknologi yang semakin pesat dan canggih.

Anak-anak saat ini lebih sering bermain permainan digital seperti game online, play station, dan video game. Permainan digital seperti itu mudah ditemukan di rumah. Dengan munculnya permainan digital, permainan

tradisional menjadi lebih populer [3]. Hal ini terlihat juga pada anak-anak desa Bonto Tiro yang memiliki kecenderungan bermain ponsel secara berlebihan, mereka terlihat lebih memilih bermain ponsel daripada bermain bersama anak-anak lainnya.



Gambar 1. Peta Lokasi tempat Program Kerja

Kearifan lokal merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dimiliki oleh komunitas setempat dalam mengelola sumber daya alam dan lingkungan mereka. Hal ini merupakan bagian penting dari warisan budaya yang harus dilestarikan dan diberdayakan. Kearifan lokal juga berfungsi sebagai sumber nilai yang didasarkan oleh tradisi, menjadi filosofi hidup yang dipegang oleh penganutnya demi menjaga keberlangsungan generasi adat [4]. Pemberdayaan kearifan lokal merupakan suatu upaya penting dalam menjaga dan melestarikan budaya serta tradisi yang ada di Masyarakat.

Ada begitu banyak permainan kearifan lokal dari berbagai suku terutama suku bugis, salah satunya yaitu permainan tradisional “Mappaguli” atau dalam Bahasa Indonesia adalah permainan kelereng. Permainan ini adalah aktivitas yang menyenangkan dan sangat digemari oleh anak laki-laki, khususnya yang masih berusia sekolah. Meskipun permainan tradisional ini tidak melibatkan teknologi, tetapi kaya akan interaksi sosial karena biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang. Dalam permainan ini, para peserta berinteraksi secara langsung satu sama lain [5]. Permainan mappaguli ini dapat dimainkan dalam berbagai format, seperti satu lawan satu, satu lawan banyak, atau dan bentuk tim. Jika dibandingkan dengan permainan modern, ada begitu banyak permainan yang saat ini lebih bersifat individu, meskipun beberapa dapat dimainkan oleh banyak orang, tetapi interaksinya seringkali terbatas pada dunia maya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif [6].

Pendidikan nonformal dapat didefinisikan sebagai jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang [7]. Pendidikan ini biasanya lebih fleksibel dalam hal kurikulum dan metode pengajaran, serta dapat diintegrasikan dengan berbagai aktivitas, salah satunya adalah permainan “mappaguli”. Permainan ini, meskipun sederhana, bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam konteks Pendidikan onformal, dengan mengajarkan konsep-konsep matematika atau keterampilan lain yang tidak selalu diajarkan dalam Pendidikan formal. Melalui kegiatan seperti ini peserta dapat memperoleh pengetahuan tambahan dan keterampilan yang relevan, sejalan dengan tujuan Pendidikan nonformal untuk mengembangkan kemampuan individu di luar kurikulum formal.

Dalam konteks Pendidikan nonformal, pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif memang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis melalui berbagai metode, seperti diskusi, kolaborasi, dan penggunaan teknologi. Seperti permainan “mappaguli” yang tidak hanya mengajarkan keterampilan motorik halus, tetapi juga melatih anak untuk mengembangkan strategi dan kerja sama dalam bermain. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif ini memiliki potensi yang signifikan untuk merangsang motivasi anak dalam merespons secara positif selama kegiatan pembelajaran [8]. Setiap kompetensi yang dimiliki oleh anak usia dini memiliki karakteristik yang baik secara umum maupun spesifik, sehingga memungkinkan penerapan metode pembelajaran tertentu yang dirancang khusus untuk meningkatkan kompetensi tersebut [9].

Minat belajar yang tumbuh dari pengalaman bermain seperti permainan “mappaguli”, berpotensi besar dalam meningkatkan fokus ketertarikan anak terhadap materi yang dipelajari. Ketika anak-anak merasa tertarik mereka akan memberikan perhatian yang lebih besar pada apa yang mereka pelajari, sehingga permainan itu bermakna bagi mereka dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan mereka [10].

Melalui permainan “mappaguli”, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan geometri, seperti lingkaran, bola dan jarak. Konsep-konsep tersebut dapat dikenalkan dan dipahami melalui permainan kelereng yang merupakan bagian dari budaya setempat. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai aspek matematika yang terkandung dalam permainan ini. Diharapkan, permainan ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika yang diajarkan di sekolah.

Pengabdian ini melibatkan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone yang bekerja sama dengan masyarakat, terutama anak-anak di desa Bonto Tiro. Kegiatan berlangsung di SDN 24 Pandang-pandang pada siswa kelas 4 sampai 5. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memberikan kontribusi nyata dalam membentuk fondasi pendidikan anak melalui metode pembelajaran kreatif dan interaktif. Mahasiswa KKN memilih melaksanakan pengabdian di sekolah dasar karena jenjang ini merupakan tahap awal yang penting dalam pembentukan karakter, sikap, dan kemampuan dasar anak.

Oleh karena itu, perlu dilakukan edukasi dan pelatihan langsung untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian kearifan lokal dan budaya setempat. Dengan adanya integrasi unsur matematika ke dalam permainan tradisional, diharapkan dapat mendorong inovasi dan kreativitas anak melalui media pembelajaran tersebut, sehingga penerapannya dapat berlangsung secara berkelanjutan.

## 2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan *system literature review* (SLR), yang merupakan pendekatan yang sistematis untuk mengumpulkan, mengevaluasi secara kritis, mengintegrasikan dan menyajikan temuan berdasarkan pernyataan terkait pembelajaran berbasis permainan tradisional dan edukatif yang mengedepankan kearifan lokal. Selanjutnya, dengan mengadopsi pembelajaran kolaboratif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan [11].

Kegiatan ini dimulai pada sore hari dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Penulis memulai dengan mengumpulkan siswa dan memberikan penjelasan singkat tentang materi yang berkaitan dengan permainan *Mappaguli*. Materi yang disampaikan meliputi geometri bangun datar, pengukuran jarak, dan perhitungan, serta cara bermain permainan tersebut. Dalam permainan *Mappaguli*, terdapat dua bentuk yang digunakan, yaitu lingkaran dan segitiga. Setelah memberikan penjelasan, penulis membagi siswa menjadi dua kelompok: kelompok pertama bermain dengan bentuk lingkaran, sedangkan kelompok kedua bermain dengan bentuk segitiga.

Kegiatan ini dirancang di luar jam sekolah untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan pengetahuan tentang kearifan lokal mappaguli ke dalam pembelajaran peserta didik SDN 24 Pandang-Pandang, melalui Pendidikan non- formal yang menekankan praktik dan keterampilan dalam permainan tradisional tersebut. Selain itu, aspek-aspek permainan mappaguli yang relevan dengan konteks Pendidikan saat ini diidentifikasi, serta pemetaan kesenjangan antara pengetahuan dan praktik kearifan lokal di kalangan generasi muda dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mappaguli adalah permainan tradisional yang berasal dari Bahasa bugis, yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama permainan kelereng. Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu dan sangat populer di Indonesia, khususnya di daerah pedesaan. Mappaguli, yang biasanya terbuat dari kaca atau batu akik, memiliki bentuk bola kecil. Bentuk kelereng ini menggambarkan konsep geometri lingkaran dalam matematika, seperti volume, jari-jari, dan diameter. Dengan demikian, permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran matematika, terutama dalam memahami konsep bangun ruang, yang lebih mudah dipahami oleh siswa karena berhubungan dengan pengalaman sehari-hari mereka.



Gambar 2. Kelereng

Mappaguli umumnya dimainkan oleh anak-anak di lapangan atau halaman rumah, dengan menggambar sebuah lingkaran di tanah atau aspal sebagai tempat untuk mengumpulkan kelereng taruhan dari setiap pemain. Berikut adalah tahapan persiapan dalam permainan kelereng: 1) permainan ini bisa melibatkan 3-5 orang atau lebih, 2) pemain harus sepakat terlebih dahulu mengenai jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan, 3) area permainan sebaiknya datar, bukan berada di atas permukaan yang miring, untuk menghindari faktor-faktor yang bisa merugikan pemain.



Gambar 3. Lapangan Permainan Kelereng Berbentuk Lingkaran

Permainan ini dimainkan di dalam sebuah lingkaran, yang ukurannya bergantung pada jumlah kelereng yang dikumpulkan. Semakin banyak kelereng yang dipertaruhkan, semakin besar pula lingkaran yang digambar, sementara jika kelereng yang terkumpul sedikit, lingkaran pun akan semakin kecil. Konsep jarak juga penting, urutan giliran pemain seringkali ditentukan oleh jarak kelereng mereka dari garis lemparan. Meskipun biasanya diestimasi secara visual, pengukuran langsung dilakukan jika jarak kelereng tampak sama. Lebih lanjut, permainan ini secara implisit mengajarkan tentang estimasi dan pengukuran, serta pentingnya akurasi dalam menentukan jarak. Kemampuan untuk membedakan jarak yang kecil juga menjadi keterampilan yang terasah [5]. Pada tahap persiapan, pemain akan mengukur jarak sekitar satu meter dari lingkaran untuk menentukan batas permainan. Setelah pengukuran selesai, semua pemain berdiri dibelakang yang telah ditetapkan. Untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, digunakan cara tradisional dengan mengukur jarak menggunakan jengkal tangan. Pemain yang kelerengnya berada paling dekat dengan lingkaran akan memulai permainan sebagai pemain pertama, sementara pemain yang kelerengnya paling jauh dari lingkaran akan bermain setelahnya. Urutan giliran ditentukan berdasarkan posisi kelereng masing-masing pemain.



Gambar 4. Berdiri di belakang garis

Setelah ditetapkan pemain kelereng pertama dan seterusnya, maka dilanjutkan dengan Langkah-langkah tertentu dalam bermain kelereng. Pemain penyerbu yang berada di luar zona lingkaran harus mampu mengeluarkan salah satu kelereng yang ada di dalam zona lingkaran harus mampu mengeluarkan salah satu kelereng yang ada di dalam zona lingkaran. Apabila pemain berhasil mengeluarkan kelereng maka kelereng akan menjadi miliknya. Pada gambar 4 di ketahui bahwa teknik untuk mengeluarkan kelereng dilakukan dengan teknik menyentil kelereng tepat pada kelereng penyerang agar kelereng dapat keluar dari zona lingkaran



Gambar 5. Teknik menyentil kelereng

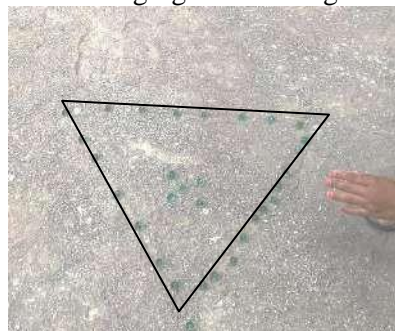
Setelah tidak ada kelereng yang tersisa di dalam lingkaran, setiap pemain diberikan satu kesempatan untuk mencoba mengenai kelereng milik pemain lain. Jika tembakan berhasil mengenai kelereng lawan, maka kelereng yang terkena harus diberikan kepada pemain yang berhasil mengenai. Dengan demikian, permainan pun berakhir.

Setelah permainan berakhir, setiap pemain menghitung jumlah kelereng yang berhasil mereka peroleh selama permainan. Pemain yang memiliki kelereng terbanyak dianggap sebagai pemenang. Selain itu, mereka juga dapat mendiskusikan strategi yang digunakan selama permainan, serta berbagai pengalaman untuk meningkatkan keterampilan bermain kelereng di putaran berikutnya.



Gambar 6. Hasil pendapatan pemain

Selanjutnya permainan kelereng berbentuk segitiga, permainan kelereng segitiga adalah variasi dari permainan kelereng tradisional, di mana pemain menggambar sebuah pola segitiga di atas tanah atau permukaan datar lainnya sebagai area permainan. Meskipun mirip dengan zona bentuk lingkaran namun memiliki penilaian yang berbeda. Permainan kelereng segitiga merupakan variasi permainan kelereng tradisional. Pemain membentuk segitiga di tanah sebagai area permainan dan mencetak poin berdasarkan posisi kelereng yang mereka bidik. Kelereng yang mengenai sudut segitiga bernilai tiga poin, yang mengenai garis segitiga bernilai dua poin, dan yang jatuh di dalam segitiga bernilai satu poin. Kelereng yang berada di luar segitiga tidak menghasilkan poin.



Gambar 7. Lapangan permainan mappaguli berbentuk segitiga

Dalam permainan kelereng zona segitiga ini, setiap pemain meletakkan sejumlah kelereng di dalam zona segitiga sesuai kesepakatan. Kelereng yang berada di dalam zona tersebut menjadi sasaran atau taruhan bagi setiap pemain. Masing-masing pemain juga memegang satu kelereng sebagai tanda acuan. Setelah itu, semua pemain akan melakukan hompipah untuk menentukan giliran menyerang.

Setelah urutan pemain yang akan menyerang ditentukan, semua pemain kemudian jongkok menghadap ke area lapangan. Mereka berada sejauh sakitar satu meter dari zona segitiga dan posisi mereka di belakag garis lurus yang menandai garis start. Permainan dimulai secara bergantian, di mana setiap pemain menyentil kelereng menuju kelereng yang ada di dalam area seitiga.

Saat permainan dimulai, setiap pemain akan menyentil kelereng mereka ke arah lapangan. Posisi kelereng kemudian diukur dari area segitiga dengan Langkah kaki. Kelereng yang paling jauh dari area segitiga akan menentukan pemain pertama yang bermain. Pemain pertama menyentil kelerengnya ke dalam Kumpulan kelereng zona segitiga dengan menggunakan jempol dan telunjuk, atau jempol dan jari manis. Jika kelereng keluar dari area segitiga setelah terkena kelereng pemain, kelereng tersebut dapat diambil dan menjadi milik pemain. Pemain atau penyerang tetap berada di luar zona segitiga selama permainan berlangsung.



Gambar 8. Permainan mappaguli segitiga

Ketika area segitiga sudah kosong dari kelereng, pemain yang sedang bermain memiliki kesempatan untuk menyentil kelerengnya ke kelereng milik pemain lain, namun hanya satu kali kesempatan. Jika kelereng pemain berhasil mengenai kelereng lawan, dan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan. Proses ini juga mengajarkan nilai kedisiplinan, karena pemain mengikuti dan menghormati aturan yang sudah disepakatii. Selain itu, permainan ini melatih kesabaran karena setiap pemain harus menunggu giliran, serta mengaarkan rasa saling menghargai antar pemain.

Berdasarkan dari kegiatan yang telah dilaksanakan, Adapun hasil yang di peroleh melalui permainan Mappaguli menemukan bahwa adanya materi atau konsep matematikayang terdapat pada permainan mappaguli. Jonsep-konsep matematika yang terindetifikasi dari permainan nasional mappaguli sebagai berikut:

Table 1. Konsep-Konsep Matematika Pada permainan tradisional Mappaguli

Bentuk Kelereng	Bentuk kelereng seperti bola dengan diameter yang beragam. Konsep matematika yang sesuai adalah materi geometri ruang , bisa menjadi media pembelajaran bangun datar.
Bentuk Area/Lapangan Permainan	Bentuk area permainan kelereng adalah lingkaran dan segitiga. Pada bentuk area lapangan tersebut terdapat materi geometri datar dan trgonometri (sudut). Dalam mengukur jarak posisi kelereng dan lapangan permainan dengan memakai tekknik jengkal tangan termasuk dalam konsep matematika pada materi jarak
Tahap Permainan	Pada awal ppermainan pemain melakukan hompimpa, setelah itu berdiri di belakang garis start. Pada hompimpa terdapat materi peluang dan garis start terdapat materi sudut
Teknik Permainan	Pada saat memainkan dengan menyentil kelereng dapat mengembngkan kemampuan mengatur emosi san melatih kemampuan motorik, selain itu, ada materi jarak dan tinggi sebab untuk menyentil ada ketinggian kelereng dari tanah ke atas.

Berdasarkan informasi dari tabel diatas, permainan tradisional Mappaguli mengandung berbagai konsep matematika yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Aspek matematika dalam permainan mappaguli, mencakup materi penjumlahan dan pengurangan [12]. Selain itu, permainan ini juga mencakup konsep-konsep lain seperti peluang, perbandingan, jarak dan sudut, serta bangun datar. Oleh karena itu, permainan Mappaguli dapat diterapkan sebagai bagian dari pembelajaran matematika di kelas.

Anak-anak memiliki sifat khas yang mirip orang dewasa, seperti penuh energi, antusiasme, dan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang mereka lihat, dengar dan rasakan. Mereka terus menjelajah dan mempelajari hal-hal baru tanpa henti. Melalui permainan mappaguli, mereka bisa belajar sambil bermain tentang berbagai konsep matematika, seperti operasi hitung, geometri bangun datar dan ruang, serta konsep jarak [13]. Dengan cara ini, anak-anak dapat menyelesaikan masalah matematika dengan lebih mudah dan santai sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Ini juga membantu mengurangi rasa takut dan kebosanan dalam belajar matematika.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, seperti mengembangkan karakter, kemampuan berkomunikasi, Kerjasama, empati, serta mengelola emosi. Manfaat-manfaat ini sangat positif bagi anak-anak dalam kehidupan mereka, baik dalam hubungan dengan keluarga, teman-teman di sekolah, maupun teman di lingkungan sekitar. Permainan ini membantu anak-anak fokus untuk mencapai tujuan, meningkatkan kesabaran, dan membuat mereka lebih bijaksana dalam mengambil keputusan. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan pentingnya kebersamaan, sportivitas, dan kemampuan untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok [14]. Selain itu hal-hal sosial yang di peroleh dari permainan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, membantu mereka tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai, melatih kesabaran, serta mengembangkan keterampilan sosial dan empati terhadap sesama.

Hal ini sejalan dengan [15] yang mengatakan bahwa bahwa permainan tradisional, khususnya permainan kelereng, dapat mendukung pembelajaran matematika melalui pendekatan berbasis etnomatematika. Elemen etnomatematika dalam permainan ini meliputi kelereng berbentuk bola yang membantu anak memahami konsep geometri, serta area bermain berbentuk lingkaran dan kumpulan kelereng yang disusun menjadi segitiga, yang berguna untuk melatih anak menggambar bentuk geometri seperti lingkaran dan segitiga. Selain itu, anak-anak juga dapat menggunakan jengkal tangan untuk mengukur jarak antara lingkaran dan kelereng, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

#### 4. SIMPULAN

Penggunaan kearifan lokal Mappaguli dalam metode pembelajaran interaktif yang inovatif dan kreatif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Penjumlahan, pengurangan, peluang, perbandingan, jarak, sudut, dan bangun datar adalah konsep yang diajarkan dalam permainan tradisional mappaguli. Selain itu, permainan ini dapat digunakan untuk mengajarkan matematika. Pendekatan ini menawarkan anak-anak cara yang lebih santai untuk belajar secara aktif, mengurangi ketakutan dan kebosanan dalam belajar, dan meningkatkan keterampilan sosial, kerja sama dan disiplin. Pemberdayaan Mappaguli dalam konteks ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan anak-anak dalam Pendidikan non-formal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya dapat terjadi di ruang kelas formal, tetapi juga melalui aktivitas-aktivitas kreatif yang melibatkan kearifan lokal sebagai sarana Pendidikan yang efektif dan menyenangkan.

#### 5. SARAN

Pendekatan berbasis permainan tradisional seperti Mappaguli sebaiknya diintegrasikan secara lebih luas dalam pembelajaran non-formal, terutama pada konsep-konsep matematika dan pengembangan keterampilan sosial anak. Pelatihan bagi pendidik diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan permainan ini sebagai media pembelajaran yang efektif. Pengembangan modul pembelajaran berbasis Mappaguli dengan pendekatan tematik juga dapat memperkaya pengalaman belajar sambil melestarikan kearifan lokal. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan permainan ini terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Digitalisasi permainan Mappaguli juga dapat dipertimbangkan sebagai inovasi untuk menjangkau lebih banyak siswa sekaligus menarik minat generasi muda terhadap warisan budaya tradisional.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bone atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga disampaikan kepada siswa dan guru SDN 24 Pandang-Pandang atas partisipasi dan kolaborasi yang sangat membantu keberhasilan program ini. Tidak lupa, penghargaan disampaikan kepada rekan sejawat dan keluarga atas dukungan dan motivasi yang tak ternilai dalam menyelesaikan karya ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. . A. J. Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa," *Genta Hredaya*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2020.

- [2] S. R. Purnama and Jatmiko, "Penggunaan Permainan Kelereng dalam Pendekatan Etnomatematika sebagai Sarana Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar," *Semin. Nas. Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran* 3, pp. 286–293, 2024.
- [3] H. J. Prayitno, F. N. Rahmawati, K. I. N. Intani, and F. G. Pradana, "Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional," *J. Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.46843/jmp.v1i1.261.
- [4] F. Aiman and S. Bukhori, "Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 7, no. 1, pp. 68–77, 2021, doi: 10.22219/jinop.v1i1.2441.
- [5] N. H. M. Sari and R. N. Switania, "Eksplorasi Konsep Matematika Dalam Permainan Tradisional Indonesia," *ProSANDIKA UNIKAL Pros. Semin. Nas. Pendidik. Mat. Univ. Pekalongan*, vol. 2, pp. 75–82, 2020.
- [6] N. Marcheta and R. A. Kareem, "Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia," *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, pp. 222–229, 2023.
- [7] R. Syaadah, M. H. A. A. Ary, N. Silitonga, and S. F. Rangkuty, "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal," *Pema (Jurnal Pendidik. Dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 2, pp. 125–131, 2023, doi: 10.56832/pema.v2i2.298.
- [8] A. P. Widhiasi and S. Yunita, "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.31000/ceria.v10i1.4831.
- [9] A. Eliza, P. Tisya, and G. M. Gustiya, "PEMBINAAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI METODE BERMAIN BAGI GURU-GURU PAUD NAVA DHAMMASEKHA KARUNA, TELUKNAGA, TANGERANG," *J. Pengabdi. Masy. Nusant.*, vol. 2, no. 4, pp. 96–105, 2022.
- [10] N. P. Astuti and S. Watini, "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 8, no. 3, p. 2141, 2022, doi: 10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022.
- [11] L. F. Ib'na and D. I. S. Arissona, "Penggunaan Permainan Tradisional Kelereng dalam Pembelajaran Matematika," vol. 1, pp. 76–83, 2024.
- [12] M. F. Mei, S. B. Seto, and M. T. S. Wondo, "Eksplorasi Konsep Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Kelereng Pada Anak Masyarakat Kota Ende," *EduMatSains J. Pendidikan, Mat. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 29–38, 2020, doi: 10.33541/edumatsains.v5i1.1611.
- [13] S. Nita and W. Wahyuning, "Etnomatematika Permainan Kelereng sebagai Media Belajar Matematika Sekolah Dasar," *Indones. J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 91–99, 2021.
- [14] Huri Suhendri and R. Ningsih, "Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng Di Kelurahan Bahagia, Babelan, Bekasi," *J. Deriv. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 1, pp. 2549–2616, 2022, doi: 10.31316/jderivat.v10i1.4289.
- [15] E. Dwi Putra and W. Indah Lestari, "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Neke (Kelereng)," *Laplace J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 236–247, 2024, doi: 10.31537/laplace.v7i1.1799.