

## ANALISIS PEMIKIRAN MATEMATIS DAN NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KEONG

Cindy Desmarita<sup>1</sup>, Nur Izzati<sup>2</sup>, Rezky Ramadhona<sup>3</sup>  
Cindydesmarita98@gmail.com

Program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Maritim Raja Ali Haji

### Abstract

The idea of a culture-based mathematics education shows a link between mathematics and culture. One of the cultures that develops in society and is close to students is traditional games. Through traditional games, it can be used as a medium to teach children the concepts of simple counting operations. In addition, in traditional games, there are character values that can shape a child's personality. One of the traditional games in the Riau Islands Province is the Conch Ball. This game is generally played by 2-6 players who sit in a circle. This study aims to describe the mathematical thinking and character values found in the traditional game of the conch ball. The research began by collecting data through interviews, observation and direct documentation to the local area and then analyzed the content of mathematical thinking and the character values contained therein. The results showed that the conch ball game contains mathematical thinking on the topic of addition, circle, and comparison operations. This game can also train the character of discipline, honesty, cooperation, responsibility, and discipline

*Keywords : mathematical thinking, character value, conch ball game.*

### I. Pendahuluan

Indonesia adalah negeri yang sangat kaya dengan sumber daya alam yang melimpah serta kebudayaan yang beraneka ragam. Keragaman budaya yang ada di Indonesia inilah yang menjadikan Indonesia berbeda dengan negara lain. Perbedaan itulah yang disebut dengan kebudayaan, sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan adalah suatu kebiasaan dari daerah yang berbeda dengan pemikiran yang berbeda pula. Salah satu budaya yang berkembang pesat di masyarakat dan sangat dekat dengan anak adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu pengetahuan yang diberikan secara turun temurun dan memiliki bermacam-macam fungsi atau pesan yang tersirat didalamnya. Sehingga permainan tradisional memiliki andil yang besar dalam menciptakan daya fantasi, kreasi, rekreasi, dan olahraga bagi anak yang merupakan suatu sarana yang melatih anak untuk hidup bermasyarakat serta melatih keterampilan, kesopanan serta ketangkasan anak (Andriani, 2011:122). Jika dilihat

lebih dalam, permainan rakyat tradisional ini juga dapat dijadikan sebagai media anak untuk belajar, sehingga tanpa disadari melalui permainan tradisional guru dapat melatih pemikiran matematis peserta didik. Selain itu, dalam permainan tradisional angka merupakan suatu hal yang sangat menarik bagi anak-anak dan membuat ia berhubungan langsung dengan hal-hal yang berkaitan dengan angka seperti simbol, suara dan makna seperti yang dikatakan oleh Treffers (Nasrullah, 2011:42).

Di Kepulauan Riau permainan rakyat tradisional sudah dikenal sejak zaman dahulu, namun sekarang sudah sangat sulit ditemui, terutama di Tanjungpinang. Hal ini disebabkan oleh beberapa aspek seperti, berkembang pesatnya teknologi gadget yang memungkinkan seorang anak hanya membutuhkan jaringan internet untuk menghubungi temannya yang lain dan bermain bersama tanpa bertatap muka, dan dapat disebabkan karena terbatasnya area untuk bermain. Contohnya saja pada permainan bola kaki yang pada awalnya membutuhkan lapangan luas namun kini beralih menjadi bermain didalam ruangan (futsal). Tak hanya itu, pola didikan orang tua juga juga berpengaruh dalam terbentuknya karakter dan pola pikir anak.

Semakin berkembang pesatnya teknologi gadget justru memberikan dampak negatif bagi diri anak salah satunya yaitu menurunnya moral anak. Menurunnya moral anak bangsa sangat meresahkan negara saat ini. Anak muda yang harusnya menjadi ujung tombak perjuangan bangsa justru malah semakin mengkhawatirkan bangsa. Hal inilah yang kemudian menyebabkan tercetusnya gagasan program pendidikan karakter dalam dunia pendidikan di Indonesia, banyak yang beranggapan bahwa pendidikan telah gagal dalam membangun manusia yang lebih berkarakter.

Pemerintah bersama Kementrian Pendidikan Nasional telah membuat suatu program pendidikan berkarakter yang terdapat pada kurikulum 2013. Sebelumnya pemerintah juga telah membentuk suatu kurikulum yang bermuatan pendidikan karakter seperti adanya kurikulum bermuatan lokal ditahun 2006. Selama ini pendidikan berkarakter hanya diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan, padahal seharusnya pendidikan karakter itu diterapkan untuk semua mata pelajaran dalam dunia pendidikan, salah satunya matematika. Dalam Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud RI) No 67 tahun 2013 dikatakan bahwa salah satu karakteristik kurikulum 2013 adalah mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Kemampuan intelektual ini berkaitan dengan kompetensi inti pengetahuan dan termasuk didalamnya pengetahuan tentang matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang teratur dan memiliki objek kajian yang abstrak serta memiliki karakteristik yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter. Dengan demikian, materi matematika yang akan diajarkan oleh guru perlu dirancang sedemikian hingga dalam proses pembelajaran dapat merangsang munculnya nilai-nilai karakter siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu pengembangannya melalui semua mata pelajaran yang dipelajari di sekolah.

Namun selama ini matematika selalu menjadi momok bagi siswa, oleh karena itu dibentuklah suatu pembelajaran matematika yang menggunakan konteks lokal sehingga dapat merubah image matematika menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam proses pengajaran matematika, para guru haruslah memasukkan nilai-nilai budaya dalam pelajaran tersebut, hal ini dikarenakan agar siswa menjadi lebih mengenal dan mencintai budayanya sendiri selain itu juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dengan tindakan-tindakan nyata. Untuk dapat membuat siswa belajar berbasis budaya lokal, guru perlu menggali dan menganalisis pemikiran matematis dan

informasi mengenai permainan tradisional salah satunya Bola Keong. Selanjutnya informasi ini akan membantu guru untuk mengembangkan karakter siswa serta dapat merancang kegiatan pembelajaran yang akan melibatkan pengaplikasian permainan tradisional didalamnya. Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik melakukan penelitian berjudul analisis pemikiran matematis dan nilai karakter pada permainan bola keong. adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pemikiran matematis dan nilai karakter pada permainan bola keong.

### **Permainan Bola Keong**

Permainan Bola Keong adalah suatu permainan rakyat yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau, khususnya di daerah pantai. Hal ini karena alat permainan berupa kulit siput atau kulit kerang kecil yang disebut keong yang dapat dijumpai di pinggir laut. Pada beberapa tempat, permainan ini disebut juga main lambung. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu senggang, baik siang, sore, ataupun malam hari. Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan untuk mengisi waktu senggangnya sambil menunggu ladang atau jemuran di tepi pantai. Pada beberapa tempat, permainan ini disebut juga main lambung. Bola Keong mengenal dua cara untuk bermain yaitu: (1) main nyurang, artinya seorang-seorang atau tidak berkawan, yang satu dan yang lainnya merupakan lawan bertanding yang masing-masing ingin mengalahkan yang lainnya dengan jumlah pemain dua sampai empat orang; (2) main berundung, artinya bermain dengan sistem beregu yang terdiri dari dua regu saling bertanding dengan jumlah pemain empat sampai enam orang. Dalam permainan Bola Keong terdapat beberapa istilah yang digunakan dan diketahui pemain. Istilah yang digunakan berasal dari Bahasa Melayu yang biasa digunakan masyarakat setempat, yaitu:

1. Cakrit, artinya kalah.
2. Ngarai, artinya menyebarkan keong agak bertaburan.
3. Ngato, artinya mengatur keong satu persatu sambil melambungkan pelambung.
4. Pelambung, induk atau bola yang dijadikan pelambung pokok.
5. Raup, artinya mengambil keong dengan sekali genggam.
6. Seguk, artinya tersentuh biji lainnya ketika jari memungut biji simbang yang sedang dimainkan.
7. Tingkop, artinya membalikkan telapak tangan untuk mengambil biji keong yang dilambung.

### **Pemikiran matematis**

Pemikiran matematis adalah suatu proses atau cara seseorang untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika secara tidak langsung. Baik itu melalui proses berhitung dengan tangan ataupun menghitung benda yang ada disekitarnya pada permainan tradisional Bola Keong dengan indikator :

- a. Penerapan suatu perhitungan sederhana
- b. Representasi matematis
- c. Penyelesaian masalah bilangan

### **Nilai Karakter**

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan

karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa mulai dilakukan melalui pengembangan karakter individu dalam lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya.

Thomas Lickona (dalam Kemendiknas,2010) menyatakan bahwa pada tingkat sederhana pendidikan karakter bertujuan supaya anak dapat membedakan baik dan buruk, benar dan salah serta melakukan apa yang mereka yakini benar. Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas, secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam olah pikir (bervisi, cerdas, kreatif, terbuka), olah hati (jujur, ikhlas, religius, adil), olah raga (gigih, kerja keras, disiplin, bersih, bertanggung jawab), dan olah rasa/karsa (peduli, demokratis, gotong royong, suka memberi).

## II. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan instrument utama yaitu peneliti. Peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data kemudian data dianalisis dengan mengacu pada rancangan Miles dan Huberman dengan mereduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Dalam upaya pengumpulan data, dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Menentukan sumber data, sumber data yang dipilih merupakan sumber data yang dipercaya dapat memberikan data yang valid dalam penelitian
2. Melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur, dimana pelaksanaannya tetap mengikuti pedoman wawancara namun pertanyaan bisa berkembang menyesuaikan keadaan. Sehingga informan yang diwawancarai juga lebih terbuka dalam menyampaikan pendapatnya.
3. Melakukan observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan berjenis observasi pasif dimana peneliti hanya mengamati dan tidak terlibat langsung dengan kegiatan, dalam penelitian ini kegiatan yang dimaksud adalah jalannya permainan bola keong. Selain itu, dokumentasi juga disejalankan dengan dilakukannya wawancara dan observasi.
4. Menulis catatan lapangan. Catatan lapangan yang ditulis berisi hasil observasi, wawancara serta dokumentasi yang diperoleh selama di lapangan.
5. Melakukan reduksi data. Dalam proses ini peneliti merangkum dan memfokuskan pada hal-hal penting yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil dari proses reduksi data ini akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.
6. Melakukan penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk gambar dan uraian singkat yang bersifat naratif. Isi penyajian data tersebut berupa ditemukannya pemikiran matematis dan nilai karakter pada permainan tradisional Bola Keong.
7. Penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan data yang disajikan dari hasil analisis pada permainan tradisional Bola Keong.
8. Menulis laporan penelitian. Laporan penelitian ditulis dalam bentuk artikel berisi penyampaian hasil analisis pemikiran matematis dan nilai karakter pada permainan tradisional Bola Keong

### III. Hasil dan Pembahasan

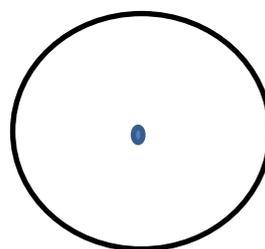
#### 1. Pemikiran matematis pada permainan Bola Keong

##### a. Posisi duduk pemain

Sebelum melakukan permainan, baik main *nyurang* maupun main *berunding*, para pemain duduk melingkar dengan arah giliran bermain mengikuti arah kebalikan jarum jam yaitu dari kiri ke kanan. Pusat permainan yaitu (tempat induk dilambungkan dan keong disebar) berada di tengah-tengah, sehingga semua pemain dapat melihat jalannya permainan. Pemain duduk melingkar dengan pusat permainan di tengah bertujuan supaya semua pemain dapat melihat permainan lawannya.

Untuk mengatur letak duduk masing-masing pemain ditentukan oleh nomor urut yang diperoleh dengan cara undian yang disebut *ningkop*, yaitu bergiliran setiap pemain menyingkopi buah yang berjumlah lima atau enam biji (jumlah biji ditentukan menurut perjanjian sebelum Pemain yang mendapat giliran pertama adalah yang dapat *menyingkopi* biji keong lebih banyak yang lainnya, kemudian disusul yang kedua, dan seterusnya. Pemain yang mahir menyingkopi, biasanya dapat menyingkopi empat lima biji. Pemain yang kurang mahir bisa tidak menyingkopi biji bisa sama sekali, yang disebut *kincit* atau yang mendapat giliran terakhir.

Pada saat duduk melingkar hal ini menunjukkan adanya pemikiran matematis yaitu merepresentasikan matematika dimana posisi duduk pemain membentuk lingkaran.



**Gambar 1.** Posisi duduk

##### b. Jumlah keong yang dimainkan

Jumlah keong yang digunakan dalam permainan disepakati sebelum bermain. Setiap pemain mengetahui berapa banyak keong yang digunakan, apakah lima atau enam. Jika bermain lima, maka pemain menghitung keong sampai lima, dan jika bermain enam, maka pemain menghitung biji keong sampai enam. Dalam bermain, pemain mengambil keong di lantai serta menghitung keong yang diambil saat melakukan pengambilan

Pada saat menghitung keong yang akan digunakan dalam permainan bola keong ini didapatkan pemikiran matematis dengan indikator penerapan suatu perhitungan sederhana yang

dimana jika permainan ini dimainkan oleh anak TK dengan rentang usia 4-5 tahun maka mereka akan memulai untuk menghitung keong satu persatu..

c. Menentukan urutan bermain

Untuk mengatur urutan masing-masing pemain ditentukan oleh nomor urut yang diperoleh dengan cara undian yang disebut *ningkop*, yaitu secara bergiliran



setiap  
pemain

meningkop buah yang berjumlah lima atau enam biji (jumlah biji keong ditentukan menurut perjanjian sebelum bermain). Pemain yang mendapat giliran pertama adalah pemain yang dapat *meningkop* biji keong lebih banyak di antara yang lainnya, kemudian disusul yang kedua, ketiga, dan seterusnya. Pemain yang mahir meningkop, biasanya dapat meningkop empat sampai lima biji. Pemain yang kurang mahir bisa tidak meningkop biji sama sekali, yang disebut *kincit* atau yang mendapat giliran terakhir. Gambar 2 menyajikan keong yang telah ngeningkop

**Gambar 2.** Ngeningkop

Untuk menentukan pemain yang mendapatkan giliran pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, pemain harus mengetahui makna —kurang dari (<) atau —lebih dari (>) dari satu atau beberapa bilangan. Misalnya pemain A dapat meningkop dua keong, pemain B dapat meningkop satu keong, dan pemain C dapat meningkop lima keong, maka urutan pemainnya adalah pemain C, pemain A, dan pemain B.

$$5 > 2 > 1$$

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi ditemukan adanya pemikiran matematis yakni penerapan operasi hitung, hal ini dikarenakan dalam menentukan urutan bermain, pemain menggunakan cara membandingkan jumlah keong yang ditingkop.

d. Jalannya permainan

Setelah pemain duduk pada tempatnya sesuai urutan masing-masing, maka pemain pertama mulai bermain.

1) Penjumlahan

Jika pemain mengambil keong, maka terjadi proses penjumlahan di tangan (jumlah keong di dalam tangan).

Ngambik satu	Ngambik dua	Ngambik tiga	Ngambik empat
$1 + 1 = 2$	$2 + 2 = 4$	$3 + 3 = 6$	$4 + 1 = 5$
$1 + 1 + 1 = 3$	$2 + 2 + 2 = 6$		$4 + 2 = 6$
$1 + 1 + 1 + 1 = 4$			
$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$			
$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$			

2) Pengurangan

Jika pemain mengambil keong satu per satu maka terjadi proses pengurangan di lantai (tempat keong dingarai).

Ngambik tiga	Ngambik empat	Ngambik lima	Ngambik enam
$6 - 3 = 3$	$6 - 4 = 2$	$6 - 5 = 1$	$6 - 6 = 0$
$6 - 3 - 3 = 0$	$6 - 4 - 2 = 0$	$6 - 5 - 1 = 0$	

3) Perkalian

Jika pemain mengambil keong maka terjadi proses perkalian di tangan, yaitu banyaknya keong setiap pengambilan dikali banyaknya proses pengambilan.

Main lima biji :  $5 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$  artinya satu biji keong diambil tanpa pengembalian lima kali sehingga diperoleh lima keong.

Main enam biji:  $6 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$  artinya satu keong diambil tanpa pengembalian dilakukan enam kali pengambilan sehingga diperoleh enam keong.

4) Pembagian

Jika pemain mengambil keong maka terjadi proses pembagian di lantai.

Main lima biji:  $5 : 1 = 5$  artinya terdapat lima keong, diambil keong pada setiap pengambilan tanpa pengembalian sehingga terjadi lima kali pengambilan.

Main enam biji:  $6 : 1 = 6$  artinya terdapat enam keong, diambil satu keong pada setiap pengambilan tanpa pengembalian, sehingga terjadi enam kali pengambilan.

5) Ngeningkop

Ngeningkop sama artinya dengan ningkop, yakni menyambut keong yang dilambung dengan membalikkan tangan atau disambut dengan tertelungkup. Bila ada keong yang tersangkut maka langsung dibalikkan dengan tangan itu juga, dan kemudian keong disambut dengan telapak tangan. Banyak biji yang dapat ditingkop menunjukkan nilai kemenangan yaitu satu biji dihitung sepuluh (1 biji = nilai 10).

Setiap satu biji simbang yang berhasil ditingkop bernilai 10.

**Tabel 4.5** Perhitungan nilai ngeningkop

Jumlah keong yang ditingkop	Nilai pemain
-----------------------------	--------------

Jumlah keong yang ditingkop	Nilai pemain
1	$1 \times 10 = 10$
2	$2 \times 10 = 20$
3	$3 \times 10 = 30$
4	$4 \times 10 = 40$
5	$5 \times 10 = 50$
6	$6 \times 10 = 60$

Pemain harus dapat menjumlahkan nilai yang diperolehnya dari beberapa putaran untuk dapat mengetahui *gim* (menang) atau tidak.

Berdasarkan paparan di atas mengenai jalannya permainan dari ditemukan adanya indikator pemikiran matematis yakni penerapan suatu perhitungan sederhana, hal ini tercermin pada saat jalannya permainan, menentukan urutan pemain dan menentukan jumlah keong yang akan digunakan, hal ini menunjukkan bahwa pada permainan Bola Keong ini telah menerapkan suatu perhitungan sederhana yakni operasi hitung (perkalian, pembagian, penambahan, pengurangan), representasi matematis, hal ini tercermin pada posisi duduk pemain yang merepresentasikan bentuk lingkaran.

## 2. Nilai Karakter pada Permainan Tradisional Bola Keong

### a. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya ia lakukan terhadap dirinya sendiri maupun orang lain dan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi dapat terlihat karakter tanggung jawab terhadap permainan tradisional Bola Keong, setiap pemain satu regu bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing yaitu menjaga agar keong dapat terambil secara tepat dan pelambung tetap melambung sekali disetiap pengambilan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan bapak Syafaren yang menyatakan terdapat nilai karakter tanggung jawab terhadap permainan Bola Keong tercermin dari setiap anak bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing untuk menyelesaikan permainan.

### b. Kejujuran

Pada permainan Bola Keong terdapat nilai karakter kejujuran dimana hal ini sejalan dengan pernyataan bapak Syafaren. Berdasarkan hasil observasi kejujuran tercermin dalam permainan ini adalah ketika lawan menyentuh keong yang lain saat melakukan ngambik, maka pemain harus berkata jujur sehingga regu lawan mendapat giliran main dan regu yang lainnya memperhatikan. Jika lawan menyentuh keong yang lain dan tidak jujur maka permainan akan dihentikan.

### c. Kerjasama

Berdasarkan hasil observasi karakter kerjasama terdapat dalam permainan Bola Keong karena dalam permainan Bola Keong yang dilakukan secara beregu maka tim tidak akan menang jika pemain tidak bekerjasama dengan pemain lainnya dalam satu regu. Permainan Bola Keong ini terdapat kerjasama karena jika tidak terdapat kerjasama antar pemain satu regu tidak akan tercipta permainan yang baik.

### d. Toleransi

Pada permainan Bola Keong ini terdapat nilai karakter toleransi. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak syafaren beliau mengemukakan bahwa toleransi sikap atau tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya. Nilai karakter toleransi tercermin dalam permainan Bola Keong karena dalam permainan ini terdapat 4-6 orang anak yang setiap anak memiliki latar belakang yang berbeda dari segi agama, latar belakang keluarga, pendidikan, lingkungan dan sosial sehingga setiap anak harus saling menghargai satu dengan yang lainnya dan duduk pada tempat yang sama.

e. Disiplin

Nilai Karakter disiplin ini tercermin dalam permainan Bola Keong dimana pada saat permainan dimulai dimana setiap pemain bermain sesuai dengan urutan yang ditentukan sesuai hasil ningkop .

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada permainan tradisional Bola Keong terdapat pemikiran matematis. Berdasarkan indikator yang ditetapkan maka yang memenuhi indikator pemikiran matematis pada permainan tradisional Bola Keong ini yakni : (1) Penerapan suatu perhitungan sederhana, hal ini tercermin pada saat jalannya permainan, menentukan urutan pemain dan menentukan jumlah keing yang akan digunakan, hal ini menunjukkan bahwa pada permainan Bola Keong ini telah menerapkan suatu perhitungan sederhana yakni operasi hitung (perkalian, pembagian, penambahan, pengurangan), (2) Representasi matematis, hal ini tercermin pada posisi duduk pemain yang merepresentasikan bentuk lingkaran.

Selain itu pada permainan tradisional Bola Keong juga terdapat nilai-nilai karakter yakni , jujur, tanggung jawab, disiplin, kerjasama, toleransi. Nilai-nilai karakter ini tercermin pada saat dimulainya permainan hingga permainan berakhir.

#### V. Daftar Pustaka

- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 9(1), 122.
- Bell, F.H. (1991). *Teaching and Learning Mathematics (in Secondary School)*. Iowa: Wm. C. Brown Company Publisher.
- Nasrullah. (2011). Building counting by traditional game: A Mathematics Program for Young Children, 2(1), 41–54. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1078533.pdf>
- PERMENDIKBUD RI, K Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 [http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud\\_67\\_13\\_lampiran.pdf](http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_67_13_lampiran.pdf)
- Pranowo, D. D. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerjasama Pada Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1–19

## **VI. Ucapan Terimakasih**

Terima kasih kepada rekan-rekan terkhusus kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan Universitas Maritim Raja Ali Haji yang telah membantu selama proses penelitian dan proses penulisan artikel hingga selesai.