



## **EXPLORING TRADITIONAL GAME CONGKLAK AS AN EFFECTIVE LEARNING TOOL FOR ELEMENTARY SCHOOLS**

**Haliza Ayu Ningrum<sup>1</sup>, Siti Nur Fauziyah<sup>2</sup>, Farahatul Fauziah<sup>3</sup>, Juhji<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Email: [halizayu@gmail.com](mailto:halizayu@gmail.com)<sup>1</sup>, [sitinurfauziah01@gmail.com](mailto:sitinurfauziah01@gmail.com)<sup>2</sup>, [farahatul2020@gmail.com](mailto:farahatul2020@gmail.com)<sup>3</sup>, [juhji@uinbanten.ac.id](mailto:juhji@uinbanten.ac.id)<sup>4</sup>

Received: 04-02-2024

Reviewed: 02-03-2024

Accepted: 03-03-2024

### **Abstract**

*Traditional game of congklak has become the focus of research as a learning media in elementary schools. This study aims to provide a deeper understanding of how Congklak can be effectively used to enhance learning in elementary schools. The research method employed is a Systematic Review (SR) or Systematic Literature Review (SLR) study that gathers various previous studies to explore Congklak as an effective educational tool. The findings indicate that Congklak effectively enhances students' interest in learning mathematics and social skills at the elementary school level. The use of Congklak as a learning media is highly favored by students. This is evident from previous research articles showing very positive responses from students to the traditional game of Congklak as a learning media in elementary schools.*

**Keywords:** Literature Study, Congklak, Learning Medium, Elementary School, Effectiveness.

### **Abstrak**

Permainan tradisional congklak telah menjadi fokus penelitian sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana Congklak dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah studi literatur metode *Systematic Review* (SR) atau *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya untuk menjawab permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasilnya menunjukkan bahwa congklak efektif meningkatkan minat belajar matematika dan keterampilan sosial siswa di Sekolah Dasar. Media pembelajaran permainan tradisional congklak adalah media pembelajaran yang digemari peserta didik. Hal ini nampak dari hasil penelitian dari artikel-artikel sebelumnya yang menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat positif dengan adanya permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Studi Literatur, Congklak, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, Efektivitas.

### **Pendahuluan**

Permainan tradisional telah lama menjadi bagian integral dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat di berbagai belahan dunia<sup>1</sup>. Dalam konteks pendidikan, permainan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan sumber potensial untuk memfasilitasi proses

---

<sup>1</sup> Muh. Zulkifli et al., "Pengenalan Permainan Tradisional Di Pesantren Matahari Desa Mangempang Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros," *Jurnal Al-Hikmah* 23, no. 2 (July 4, 2023): 61–72, <https://doi.org/10.24252/al-hikmah.v23i2.39174>.

pembelajaran yang efektif<sup>2</sup>. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam pola perilaku anak-anak, penting untuk kembali mengeksplorasi dan mengapresiasi nilai pendidikan dari permainan tradisional<sup>3</sup>. Menurut Rustamaji salah satu permainan yang memiliki sejarah panjang dan diperkirakan memiliki potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam konteks pendidikan adalah Congklak. Congklak, juga dikenal sebagai Mancala, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari warisan budaya di Indonesia dan sejumlah negara Asia dan Afrika<sup>4</sup>. Namun, menurut Apriani potensi pendidikan dari permainan ini belum sepenuhnya dipahami dan dimanfaatkan dalam konteks pendidikan formal di sekolah dasar<sup>5</sup>. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali keefektifan Congklak sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Meskipun permainan Congklak memiliki nilai budaya yang kaya dan telah dikenal selama berabad-abad, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman kita tentang potensi pendidikannya<sup>6</sup>. Masih kurangnya penelitian yang secara khusus menginvestigasi penggunaan Congklak sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar telah meninggalkan celah pengetahuan yang signifikan<sup>7</sup>. Oleh karena itu, permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah: bagaimana keefektifan permainan tradisional Congklak sebagai media pembelajaran di sekolah dasar?

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti dan Saraswati, meningkatnya minat terhadap pendekatan pembelajaran berbasis permainan, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji potensi pendidikan dari Congklak dalam konteks pendidikan formal<sup>8</sup>. Beberapa studi telah menyoroti manfaat pendidikan dari permainan tradisional lainnya, seperti catur dan go, namun penelitian yang sama belum banyak dilakukan untuk Congklak. Dengan memperluas wawasan kita tentang penggunaan Congklak dalam konteks pendidikan formal, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga pada literatur pendidikan dan psikologi perkembangan.

Keberhasilan penelitian ini akan membuka pintu bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar. Dengan mengeksplorasi potensi pendidikan dari permainan tradisional seperti Congklak, kita dapat menciptakan lingkungan

---

<sup>2</sup> Hellenic Open University et al., "Game-Based Learning in Higher Education Using Analogue Games," *International Journal of Film and Media Arts* 8, no. 1 (June 15, 2023): 63–83, <https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.04>.

<sup>3</sup> Rini Andari and Beni Ismarizal, "Conservation of Traditional Games as Wisdom Value Local and Educational Tourism Attraction," *E-Journal of Tourism*, March 30, 2023, 99, <https://doi.org/10.24922/eot.v10i1.101458>.

<sup>4</sup> Eka Aprilia Rustamaji, "Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional," November 9, 2022, <https://doi.org/10.31219/osf.io/abzm7>.

<sup>5</sup> Firdha Dwi Apriani, Maya Safitri, and Jumat Barus, "The Impact of Puppet Show Media on Grade 3 Students' Listening Skills at SDN 1 Syamtalira Bayu," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 4, no. 1 (June 11, 2023): 35–48, <https://doi.org/10.47766/ga.v4i1.1277>.

<sup>6</sup> Ahmad Swandi et al., "Pelatihan Penerapan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *TONGKONAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 2, no. 1 (July 7, 2023): 1–8, <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v2i1.1846>.

<sup>7</sup> R. G. Fiddian-Green and W. Silen, "Mechanisms of Disposal of Acid and Alkali in Rabbit Duodenum," *The American Journal of Physiology* 229, no. 6 (December 1975): 1641–48, <https://doi.org/10.1152/ajplegacy.1975.229.6.1641>.

<sup>8</sup> Iswinarti Iswinarti and Putri Saraswati, "Penerapan Permainan Tradisional Congklak Lidi Sebagai Media Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar," *Altruis: Journal of Community Services* 3, no. 4 (November 30, 2022), <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>.

belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa<sup>9</sup>. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah dengan memperkenalkan perspektif baru tentang penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan formal.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana Congklak dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan studi Literatur dengan metode yang dipakai yaitu Systematic Review (SR) atau secara umum disebut Systematic Literature Review (SLR) merupakan sebuah Teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintergrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau topik yang ingin didalami. Penelitian dimulai dengan menemukan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian yang nantinya akan diteliti.

Tinjauan sistematis adalah metode meninjau suatu masalah tertentu dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih masalah tertentu dan mengajukan pertanyaan yang diselesaikan dengan jelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini mengikuti penelitian sebelumnya yang berkualitas baik dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) sebuah metode yang sistematis, eksplisit dan reproduibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya-karya hasil penelitian dan hasil pemikiran yang sudah dilakukan oleh para peneliti dan praktisi yang bertujuan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian ditetapkan penelitian ini terdiri beberapa tahapan diantaranya:

Pertama, pertanyaannya adalah bagaimana congklak dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar?

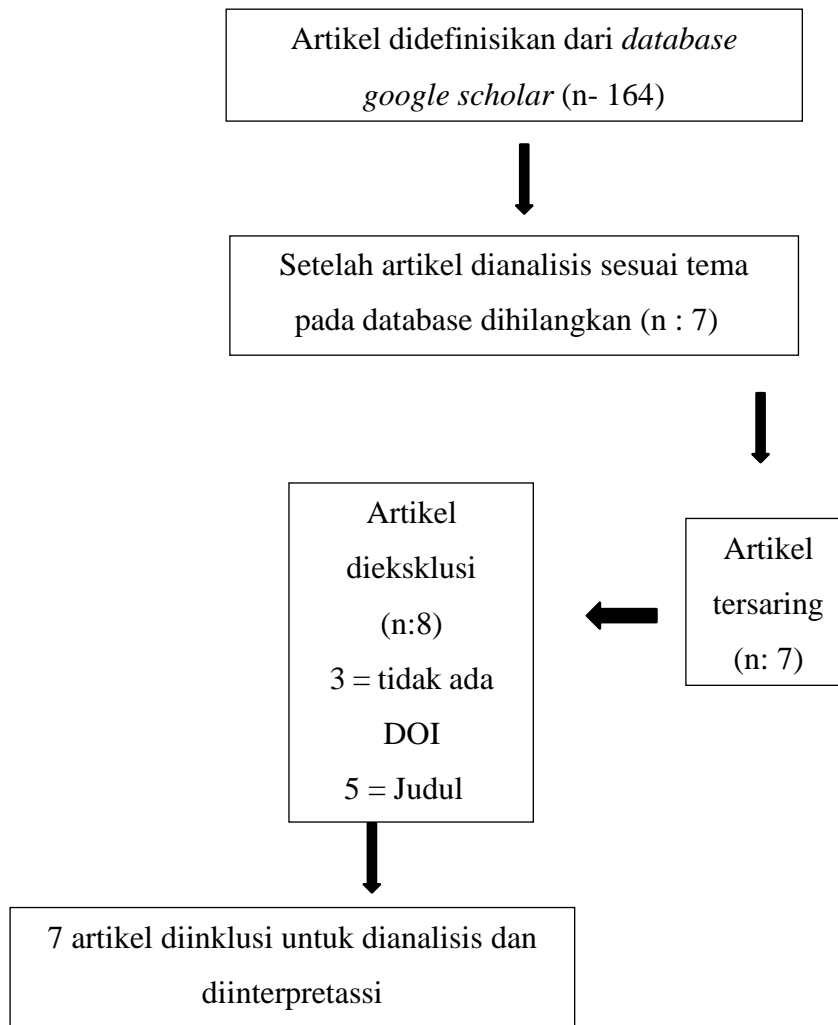
Kedua Populasi data dalam penelitian ini adalah jurnal yang berfokus pada keefektifan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Pencarian study literatur dimulai dengan menggunakan data yang terdapat pada Google Scholar yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish. Kata kunci yang digunakan adalah media pembelajaran permainan congklak di sekolah dasar dengan membatasi artikel dari tahun 2015 sampai 2023.

Ketiga setelah mendapatkan berbagai artikel. Peneliti mendapatkan 164 artikel yang berhubungan dengan tema permainan tradisional congklak pada pencarian Database Google Scholar, lalu memilih 15 artikel yang berkaitan dengan topik yang diteliti dari beberapa artikel. Kemudian mempelajari artikel tersebut secara mendetail dan yang sesuai dengan materi. Permainan tradisional congklak, pada 15 artikel di inklusi dan diteliti secara mendetail menjadi 7 artikel yang sesuai dengan tema pembahasan, lalu 150 tidak mencakup dalam pembahasan atau pencarian. 7 artikel didapatkan terutama selaras dengan tema yang diteliti

---

<sup>9</sup> Bayu Angreza and Didik Purwanto, "Inovasi Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Tradisional Di SDN Inti Tomoli," *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 22, no. 4 (July 8, 2023): 99, <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16577>.

yang akan disajikan pada bagian pembahasan dan kesimpulan. Berikut diagram alur proses eskultasi dan inklusi pada tahap Systematic Review ( n: jumlah artikel).



**Gambar 1. Diagram alir terkait Langkah Systematic Literature review**

### Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran adalah beragam alat, materi, atau teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Ini meliputi buku, materi audiovisual, perangkat lunak komputer, aplikasi ponsel, permainan edukatif, alat manipulatif, serta sumber daya daring seperti situs web pendidikan<sup>10</sup>. Tujuannya adalah memfasilitasi pemahaman materi dengan berbagai pendekatan belajar. Dengan memanfaatkannya secara efektif, pengajar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inklusif, memperkaya pengalaman belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman dan retensi materi<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Arsyad Sumantika et al., "PENGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA BATAM: The Use of Learning Technology Media to Increase the Learning Interest of Batam High School Student," *PUAN INDONESIA* 5, no. 1 (July 3, 2023): 85–94, <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i1.149>.

<sup>11</sup> Christian Moro and Zane Stromberga, "Enhancing Variety through Gamified, Interactive Learning Experiences," *Medical Education* 54, no. 12 (December 2020): 1180–81, <https://doi.org/10.1111/medu.14251>.

Congklak adalah permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak di Indonesia, dikenal dengan berbagai nama yang unik di berbagai daerah. Umumnya, permainan ini melibatkan penggunaan cangkang kerang atau batok kelapa sebagai wadah, dengan biji congklak yang biasanya terbuat dari batu kecil. Jika tidak tersedia, biji-bijian dari tumbuhan pun dapat digunakan sebagai pengganti. Variasi nama dan bahan yang digunakan menunjukkan keragaman budaya di Indonesia<sup>12</sup>.

Menurut Tusolihah, permainan congklak dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran. Meskipun awalnya dimainkan sebagai permainan tradisional di berbagai budaya di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, namun penggunaan congklak sebagai alat pembelajaran telah semakin diakui dan dieksplorasi dalam konteks pendidikan<sup>13</sup>. Permainan ini dapat membantu memperkenalkan konsep matematika, seperti penghitungan, strategi, dan pemecahan masalah, sambil juga mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Dengan demikian, congklak tidak hanya menjadi sarana untuk hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

Berdasarkan dari 7 sumber artikel jurnal yang telah ditetapkan memenuhi kriteria inklusi maka adapun keterangan hasil penelitiannya sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian dan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran yang Efektif

No.	Penelitian dan Tahun Terbit	Jurnal	Mata Pelajaran Terkait	Manfaat	Hasil Penelitian
1.	(Nataliya, 2015)	Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar	Matematika	Permainan congklak memiliki beberapa manfaat yaitu untuk melatih mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur, dan untuk melepaskan penat Selain itu permainan congklak dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan congklak menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak dengan nilai $t = -5,776$ dan $p = 0,000$ , yaitu rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak. Penelitian ini membuktikan

<sup>12</sup> Erlin Prasetyo and Nyoto Hardjono, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA (MTK) SISWA SEKOLAH DASAR" Vol 2, No 1 (2020) (2020), <https://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v2i1.1450>.

<sup>13</sup> Nurzahro Tusolihah, Muhamad Ali Misri, and Indah Nursupriah, "Ethnomathematics Eksplorasi of The Traditional Game of Congklak," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 11, no. 2 (December 1, 2022): 203, <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i2.10300>.

**EXPLORING TRADITIONAL GAME CONGKLAK...– Haliza Ayu Ningrum, Siti Nur Fauziyah, Farahatul Fauziah, Juhji<sup>4</sup>**

					bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklakefektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.
2.	(Pratiwi et al., n.d.)	Pengembangan Media Pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas Untuk Meningkatkan Kerjasama Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar	PKn	Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak lumbung cerdas berupaya untuk meningkatkan kerjasama belajar anak. Permainan congklak merupakan salah satu upaya untuk melestarikan berbagai warisan budaya berupa permainan tradisional. Upaya ini dilakukan bukan sekedar demi menjunjung tinggi dan menghormati warisan yang sangat berharga, melainkan agar anak-anak bangsa ini dapat mengetahui pentingnya bekerjasama dengan orang lain.	Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dinilai sangat baik dalam meningkatkan kerjasama belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Golo Yogyakarta. Hasil respon siswa terhadap media ini mencapai 86,4% dengan penilaian kriteria "sangat baik". Selain itu, observasi dan uji lapangan menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa meningkat signifikan dari pretest yang mencapai 59,09% (cukup aktif) menjadi posttest yang mencapai 95,54% (sangat aktif). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas efektif dalam memperbaiki kerjasama belajar siswa di sekolah tersebut.
3.	(Handayani, 2017)	gulawentah: Jurnal Studi Sosial: Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS	IPS	Keterampilan Sosial permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS siswa bekerja sama dalam kelompok, saling perhatian dalam kelompok dan perhatian terhadap pembelajaran, berbagi tugas atau soal serta menjaga kebersamaan	Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV B SDN 03 Nambangan Kidul Kota Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal demikian dapat dilihat dari rerata hasil belajar yang meningkat dari siklus I sebesar 72,4 menjadi 82,4 pada

				dalam kelompok. Siswa lebih aktif menjawab ataupun bertanya dan menunjukkan semangat/antusias dalam pembelajaran, siswa mematuhi aturan yang telah disepakati bersama dengan waktu yang disediakan serta meningkatkan komunikasi dan rasa kepemimpinan pada siswa. Sehingga memungkinkan siswa aktif dan adanya interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran.	siklus II. Disamping itu keterampilan sosial siswa juga mengalami kenaikan dari 33,3 % pada siklus I meningkat menjadi 66,7% pada siklus II
4.	(Siregar et al., 2018)	al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam: Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika	Matematika	Permainan tradisional congklak dapat dijadikan media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Dalam kegiatan pembelajaran penanaman konsep, media atau alat peraga dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa. Penggunaan media dan alat peraga dapat memperjelas konsep yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.	Permainan congklak dapat menjadi sarana dan media dalam pembelajaran matematika untuk mengenalkan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan. Selain itu, penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran matematika dapat turut melestarikan permainan tradisional Indonesia yang semakin terpinggirkan oleh permainan elektronik.
5.	(Qomariyah et al., 2021)	Pengembangan Media Cogan (Congklak Bilangan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi KPK dan FPB	Matematika	Media COGAN (Congklak Bilangan) mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut ini kelebihan dari media COGAN (Congklak Bilangan) yaitu: 1. Media COGAN (Congklak Bilangan) dapat membantu siswa dengan mudah memahami sebuah konsep atau materi, dalam memahami konsep bisa menggunakan media berupa benda konkret seperti media COGAN (Congklak Bilangan)	Setelah diuji cobakan terbukti bahwa media COGAN (Congklak Bilangan) efektif digunakan dalam pembelajaran materi KPK dan FPB hal ini bisa dilihat dari hasil yang telah diperoleh dari nilai pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-gain memperoleh 0,49 berdasarkan kriteria termasuk dalam kriteria sedang. Dan dilihat juga dari hasil angket respon siswa kelas IV yang dinyatakan dalam

**EXPLORING TRADITIONAL GAME CONGKLAK...– Haliza Ayu Ningrum, Siti Nur Fauziyah, Farahatul Fauziah, Juhji<sup>4</sup>**

				<p>ini; 2. Media COGAN (Congklak Bilangan) dapat dibuat sendiri dengan mudah; 3. Karena dikemas dalam bentuk sebuah permainan, Siswa bisa lebih bahagia dan santai dalam belajar matematika, dan 4. Biaya dalam membuat media COGAN (Congklak Bilangan) tidak terlalu mahal.</p>	<p>kategori sangat layak atau sangat baik adapun keterangan dalam kriteria sangat layak yaitu mudah dipahami, menarik, jelas, mudah digunakan, dan dapat memotivasi dalam belajar, sehingga tidak perlu revisi.</p>
6.	(Fransisca & Nanda Melawat, 2022)	SENASSDRA: Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak	Bahasa Indonesia	<p>Congklak merupakan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan permainan tradisional congklak sebagai medianya. Melalui modifikasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.</p>	<p>Dari proses belajar dengan menggunakan congklak pintar tersebut didapat pembelajaran yang menarik, menumbuhkan daya ingat, kreativitas, menyenangkan, dan bermakna. Siswa senang saat mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Pengaplikasian dapat dilihat pada saat permainan kelompok, tugas individu, dan penarikan simpulan secara bersama. Selain itu kita dapat melestarikan budaya permainan tradisional di Indonesia. Dengan demikian permainan ini dapat terus dilestarikan agar tidak punah dan budaya permainan congklak ini dapat terus berkembang pesat di kalangan anak dari kecil sampai dewasa..</p>
7.	(Jannah et al., 2023)	Analisis Etnomatematik dalam Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Bangun Datar dan Bangun Ruang di Sekolah Dasar	Matematika	<p>Integrasi permainan congklak dengan konsep etnomatematika, seperti geometri bangun datar dan bangun ruang, membawa manfaat signifikan dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya dapat belajar matematika secara praktis dan menyenangkan melalui</p>	<p>Permainan congklak dapat diintegrasikan dengan konsep etnomatematika, khususnya geometri bangun datar (seperti persegi panjang dan persegi) dan bangun ruang (misalnya lumbung congklak berbentuk setengah bola) yang diajarkan pada kelas 2 tema 4. Metode analisis</p>



				permainan ini, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih nyata dan relevan dengan budaya lokal mereka.	menggunakan triangulasi (wawancara, observasi, dokumentasi) menunjukkan bahwa permainan ini efektif sebagai media pembelajaran matematika praktis dan interaktif di sekolah.
--	--	--	--	---	--

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dari tujuh artikel penelitian yang dilakukan mulai tahun 2015 sampai dengan 2023, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak terbukti efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran Permainan tradisional congklak merupakan sebuah permainan yang kaya akan unsur etnomatematika, di mana konsep-konsep matematika seperti berhitung, operasi matematika, dan aritmatika terlibat secara langsung. Ketika permainan ini digunakan sebagai media pembelajaran, potensinya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar menjadi sangat besar.

Dalam konteks pembelajaran, permainan congklak memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan keterampilan berhitung, memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, permainan ini juga dapat berperan sebagai media pengenalan konsep operasi hitung bilangan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Salah satu contoh penerapan media permainan congklak dalam pembelajaran matematika adalah pada materi KPK dan FPB. Dalam konteks ini, permainan congklak dapat membantu guru untuk menyampaikan konsep KPK dan FPB dengan lebih mudah dan menarik bagi siswa. Selain itu, melalui penggunaan media permainan congklak, siswa juga dapat ditanamkan karakter rasa ingin tahu yang penting dalam pembelajaran.

Tidak hanya dalam matematika, pengembangan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian oleh Handayani, dkk (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan congklak dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam mata pelajaran IPS<sup>14</sup>. Tidak hanya pada mata pelajaran IPS, penggunaan media pembelajaran permainan congklak juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran PKn dan Bahasa Indonesia. Siswa dapat belajar bekerja sama dalam kelompok, saling memperhatikan, berbagi tugas, dan menjaga kebersamaan melalui permainan tradisional congklak. Permainan seperti Congklak Lidi juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membantu membangun karakter anak, antara lain kemampuan memecahkan masalah, pengendalian diri, dan kejujuran.

<sup>14</sup> Purwati Handayani, "Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 7, no. 01 (June 27, 2017): 39, <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>.

Pengembangan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran tersebut telah menjalani proses uji validasi produk, yang bertujuan untuk menilai tingkat keakuratan dan ketepatan produk yang telah dibuat. Sementara itu, uji efektivitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana produk tersebut berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Uji ahli produk melibatkan ahli dalam berbagai bidang seperti ahli isi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

Hasil penelitian dari artikel-artikel penelitian yang sudah tertulis sebelumnya adalah permainan tradisional congklak adalah media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran permainan tradisional congklak adalah media yang digemari peserta didik. Hal ini nampak dari hasil penelitian dari artikel-artikel di atas yang menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat positif dengan adanya permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Kegiatan pembelajaran sejatinya merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi peserta didik, dan oleh karena itu, perlu dijadikan sebagai pengalaman yang menyenangkan. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan tradisional congklak, yang tidak hanya menghibur tetapi juga efektif dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional ini memiliki fleksibilitas yang tinggi karena mampu memperkenalkan konsep operasi hitung bilangan dalam konteks pembelajaran matematika. Selain itu, penggunaan media permainan tradisional congklak juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik..

### **Daftar Pustaka**

- Andari, R., & Ismarizal, B. (2023). Conservation of Traditional Games as Wisdom Value Local and Educational Tourism Attraction. *E-Journal of Tourism*, 99. <https://doi.org/10.24922/eot.v10i1.101458>
- Angreza, B., & Purwanto, D. (2023). Inovasi pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional di SDN inti tomoli. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 99. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16577>
- Apriani, F. D., Safitri, M., & Barus, J. (2023). The Impact of Puppet Show Media on Grade 3 Students' Listening Skills at SDN 1 Syamtalira Bayu. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 4(1), 35–48. <https://doi.org/10.47766/ga.v4i1.1277>
- Fiddian-Green, R. G., & Silen, W. (1975). Mechanisms of disposal of acid and alkali in rabbit duodenum. *The American Journal of Physiology*, 229(6), 1641–1648. <https://doi.org/10.1152/ajplegacy.1975.229.6.1641>
- Fransisca, T., & Nanda Melawat, D. (2022). *Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. Volume 1*, 916–921.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 39. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>
- Hellenic Open University, Maratou, V., Ennami, F., London South Bank University, Luz, F., Lusófona University, HEI-Lab, Abdullahi, Y., London South Bank University,

- Medeisiene, R. A., Vilnius University, Ščiukauskė, I., Vilnius University, Chaliampalias, R., Hellenic Open University, Kameas, A., Hellenic Open University, Sousa, C., Lusófona University, CICANT, Sara, S., & London South Bank University. (2023). Game-Based Learning in Higher Education Using Analogue Games. *International Journal of Film and Media Arts*, 8(1), 63–83. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.04>
- Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4). <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>
- Jannah, M., Suryandari, K., Nurjanah, S., Muhtadin, L., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). ANALISIS ETNOMATEMATIK DALAM PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3818–3821. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8669>
- Moro, C., & Stromberga, Z. (2020). Enhancing variety through gamified, interactive learning experiences. *Medical Education*, 54(12), 1180–1181. <https://doi.org/10.1111/medu.14251>
- Muh. Zulkifli, Muhammad Arwan, Lonny Viona D., Dien Fitri Awalia, & Ummul Fadilah. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional di Pesantren Matahari Desa Mangempang Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros. *Jurnal Al-Hikmah*, 23(2), 61–72. <https://doi.org/10.24252/al-hikmah.v23i2.39174>
- Nataliya, P. (2015). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR*. Vol. 03, No.02, Januari 2015. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA (MTK) SISWA SEKOLAH DASAR*. Vol 2, No 1 (2020). <https://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v2i1.1450>
- Pratiwi, I., Wibowo, A., & Pd, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CONGKLAK LUMBUNG CERDAS UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Qomariyah, I., Habudin, H., & Mu'awwanah, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA COGAN (CONGKLAK BILANGAN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI KPK DAN FPB. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2), 133–148. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v8i2.5221>
- Rustamaji, E. A. (2022). *Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/abzm7>
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Sumantika, A., Sirait, G., Susanti, E., Tarigan, E. P. L., & Oktavia, Y. (2023). PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA BATAM: The Use of Learning Technology Media to Increase the Learning Interest of Batam High School Student. *PUAN INDONESIA*, 5(1), 85–94. <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i1.149>
- Swandi, A., Arsyad, S. N., Balalembang, V., & Fansury, A. H. (2023). Pelatihan Penerapan Gim Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

**EXPLORING TRADITIONAL GAME CONGKLAK...– Haliza Ayu Ningrum, Siti Nur Fauziah, Farahatul Fauziah, Juhji<sup>4</sup>**

*TONGKONAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(1), 1–8.

<https://doi.org/10.47178/tongkonan.v2i1.1846>

Tusolihah, N., Ali Misri, M., & Nursupriana, I. (2022). Ethnomathematics Eksplorasi of The Traditional Game of Congklak. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 11(2), 203. <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i2.10300>