

Peran Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar

Yusron Abda'u Ansyah^{1, a)}, Tania Salsabilla^{2, b)}, Elvi Mailani^{3, c)}
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
Email: ^{a)}yusronabda@mhs.unimed.ac.id, ^{b)}taniatsalsa.1213111029@mhs.unimed.ac.id,
^{c)}elvimailani@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai informan untuk mendapatkan pemahaman mendalam terkait interaksi antara permainan dan proses pembelajaran matematika. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas II SD Muhammadiyah 29 Sunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar menghitung dengan cara yang menyenangkan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan strategi. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran matematika saat menggunakan congklak, serta mampu mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata. Kesimpulannya, permainan congklak bukan hanya alat pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial siswa, menjadikannya inovasi yang berpotensi mengoptimalkan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: Etnomatematika, Permainan Congklak, Pembelajaran Matematika, Kemampuan Berhitung, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis pada siswa. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan konsep dasar seperti bilangan, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, serta pengenalan bentuk-bentuk geometri (Mailani, 2015). Konsep-konsep ini menjadi fondasi yang kuat untuk pemahaman matematika yang lebih kompleks di masa depan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar juga berfokus pada pengembangan keterampilan *problem solving* atau pemecahan masalah (Andriani & Wahyudi, 2023). Siswa didorong untuk memecahkan masalah sehari-hari yang terkait dengan angka dan perhitungan, seperti menghitung uang atau mengukur jarak. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam pelajaran matematika, tetapi juga memberi mereka keterampilan praktis yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ansyah, Ardhitah, et al., 2024; Isrok'atun & Rosmala, 2021). Guru juga berperan penting dalam membantu siswa membangun kepercayaan diri dan sikap positif terhadap matematika, sehingga siswa tidak takut untuk mencoba dan melakukan kesalahan.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah etnomatematika, yang mengaitkan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal atau tradisional. Etnomatematika menggali bagaimana nilai-nilai budaya, praktik, dan kearifan lokal dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang lebih relevan dan kontekstual bagi siswa (Muyassaroh & Sunaryati, 2021). Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk memahami bahwa matematika tidak hanya ditemukan dalam buku pelajaran, tetapi juga di kehidupan sehari-hari dan dalam tradisi masyarakat (Ansyah et al., 2021). Misalnya, pola simetris dalam anyaman atau batik, cara pengukuran

dalam pembuatan rumah adat, atau perhitungan waktu yang digunakan dalam kalender tradisional. Dengan menggunakan etnomatematika, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menarik karena siswa bisa melihat penerapan konsep-konsep matematika dalam konteks budaya mereka sendiri. Pendekatan ini juga memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam memperkuat identitas budaya dan kebanggaan terhadap warisan lokal (Ilhaq & Kurniawan, 2023). Guru yang menggunakan etnomatematika dapat mengaitkan pelajaran tentang geometri dengan bentuk-bentuk arsitektur tradisional, atau mengajarkan tentang perbandingan melalui contoh-contoh dari kerajinan tangan lokal. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dengan melihat contoh nyata yang mereka kenal.

Selain itu, pembelajaran matematika berbasis etnomatematika juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan menggabungkan pemahaman budaya dan pengetahuan matematika, siswa didorong untuk menemukan pola dan solusi matematika dalam konteks yang bervariasi (Y. Sari et al., 2023). Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam matematika, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap keragaman budaya dan kearifan lokal. Pendekatan etnomatematika membantu menciptakan pendidikan yang inklusif, di mana siswa dari berbagai latar belakang budaya merasa dihargai dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pendekatan etnomatematika dapat diterapkan menggunakan permainan tradisional yang dimana tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi, terutama dalam melatih keterampilan dasar seperti berhitung, logika, dan strategi. Salah satu contoh permainan tradisional yang edukatif adalah congklak. Congklak adalah permainan tradisional yang populer di berbagai daerah di Indonesia dan beberapa negara Asia Tenggara lainnya. Permainan ini menggunakan papan yang terdiri dari lubang-lubang kecil yang disebut "lambung" dan biji-bijian sebagai alat bermain. Papan congklak biasanya terbuat dari kayu dengan 14 lubang kecil yang dibagi menjadi dua baris, dan dua lubang besar yang disebut "rumah" di kedua ujung papan. Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan biji-bijian sebanyak mungkin ke dalam rumah masing-masing pemain. Selama permainan, strategi sangat penting, karena pemain harus memikirkan langkah yang dapat menguntungkan mereka sekaligus menghalangi lawan. Selain menyenangkan, congklak juga melatih keterampilan berhitung, logika, dan kemampuan berstrategi, menjadikannya sebagai permainan yang bermanfaat bagi perkembangan siswa (Purbasari, 2024).

Permainan congklak memiliki hubungan erat dengan pengembangan kemampuan berhitung, terutama bagi siswa. Dalam permainan ini, setiap pemain harus menghitung biji yang ada di lambung dan menentukan langkah-langkah strategis berdasarkan jumlah biji yang diambil dan ditempatkan (Cristina & Asfar, 2024). Proses menghitung biji satu per satu saat memindahkannya ke lambung-lambung atau rumah secara tidak langsung melatih keterampilan aritmatika dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, serta memahami konsep kuantitas dan distribusi. Congklak mengasah kemampuan siswa untuk membuat perhitungan strategis. Pemain perlu memikirkan langkah terbaik untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin di rumahnya, sambil mencegah lawan mendapatkan keuntungan (Kurniasih, 2020). Ini melibatkan kemampuan berpikir logis dan mengantisipasi konsekuensi dari setiap tindakan, yang penting dalam pengembangan keterampilan problem-solving atau pemecahan masalah. Dengan cara ini, siswa belajar berhitung secara praktis, sekaligus menerapkan logika dalam konteks permainan.

Lebih dari sekadar melatih berhitung secara mekanis, permainan congklak juga membantu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam melakukan operasi bilangan matematika. Siswa diajak untuk berhitung dengan cepat saat menentukan strategi bermain, misalnya ketika memutuskan lubang mana yang bijinya harus diambil agar dapat mendapatkan biji dari lambung lawan. Kemampuan ini penting bagi perkembangan kognitif siswa, dan melalui congklak, siswa dapat belajar matematika secara alami dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Matulesy et al (2022); Putri (2022); Sari et al (2022); Siregar et al (2018) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar menggunakan permainan congklak berbasis etnomatematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Pemanfaatan permainan congklak sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas II SD merupakan inovasi yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran formal. Penelitian ini tidak hanya menargetkan peningkatan kemampuan

berhitung dasar, tetapi juga mengeksplorasi dampak congklak terhadap konsentrasi, kerjasama, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dengan cara menggali pengalaman, pandangan, dan makna yang diberikan oleh individu dalam konteks tertentu (Murdiyanto, 2020). Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif sangat relevan karena fokusnya pada eksplorasi mendalam mengenai bagaimana permainan congklak berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan kontekstual, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai interaksi antara permainan dan pembelajaran matematika (Nartin et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II SD Muhammadiyah 29 Sunggal pada Tahun Ajaran 2023/2024, dengan waktu pelaksanaan pada bulan Juni 2024. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas II, sedangkan informan yang dilibatkan adalah guru dan orangtua kelas II.

Dalam penelitian ini, beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan antara lain wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Menurut Handoko et al (2024) wawancara melibatkan penyusunan daftar pertanyaan yang sesuai dengan tujuan penelitian dan dilakukan dalam suasana nyaman, agar partisipan merasa leluasa memberikan jawaban yang jujur dan mendalam serta peneliti juga harus aktif mendengarkan, mengajukan pertanyaan lanjutan jika perlu, serta mencatat atau merekam jawaban partisipan untuk analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini, wawancara mendalam dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua dapat memberikan wawasan mengenai persepsi mereka terhadap permainan congklak dan bagaimana permainan tersebut memengaruhi proses belajar siswa. Peneliti dapat menyusun pertanyaan terbuka yang mendorong partisipan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara rinci mengenai peran permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dalam mengumpulkan data. Menurut Ibrahim et al (2024) observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati dan mencatat perilaku, interaksi, dan kondisi dalam lingkungan alami atau terkontrol, guna memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Pada penelitian ini, observasi dilaksanakan di kelas dan saat siswa bermain congklak yang memberikan informasi langsung tentang interaksi dan proses berpikir siswa saat terlibat dalam permainan. Observasi ini mencakup catatan lapangan mengenai cara siswa menggunakan konsep berhitung dalam permainan, serta dinamika kelompok yang muncul selama permainan.

Selanjutnya, untuk lebih mendalam dalam pengambilan data penelitian, peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi. Menurut Pugu et al (2024) studi dokumentasi melibatkan pengumpulan dan analisis informasi dari berbagai sumber tertulis atau rekaman, seperti laporan, arsip, dokumen resmi, dan media lainnya, untuk mendukung pemahaman dan analisis terhadap fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini, studi dokumentasi bisa meliputi analisis materi pembelajaran atau hasil kerja siswa untuk melihat hubungan antara permainan congklak dan kemampuan berhitung yang diperoleh.

Setelah pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah analisis data kualitatif. Proses ini melibatkan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari wawancara dan observasi. Peneliti dapat menggunakan teknik analisis tematik untuk mengorganisir data berdasarkan kategori tertentu, sehingga dapat menarik kesimpulan tentang bagaimana permainan congklak membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berhitung. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai manfaat permainan congklak dalam konteks pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengungkapkan temuan signifikan terkait peran permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Melalui metode penelitian yang digunakan, peneliti berhasil mendapatkan pemahaman mendalam mengenai dinamika interaksi antara siswa dan permainan congklak. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua memberikan gambaran yang mendalam mengenai bagaimana permainan congklak berkontribusi terhadap pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa permainan congklak memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa dalam proses bermain congklak, mereka tidak hanya berfokus pada menang atau kalah, tetapi lebih kepada bagaimana menggunakan strategi berhitung untuk memenangkan permainan. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka belajar menghitung dengan cara yang lebih alami dan intuitif ketika mereka terlibat dalam permainan tersebut.

Siswa juga menyatakan bahwa bermain congklak membuat matematika terasa lebih hidup. Dari permainan ini, mereka belajar untuk menghitung biji congklak, menganalisis posisi, dan membuat keputusan berdasarkan perhitungan yang tepat. Misalnya, mereka harus menghitung jumlah biji yang akan dipindahkan dan bagaimana langkah tersebut akan mempengaruhi permainan. Dengan cara ini, siswa dapat mengaitkan angka dan operasi matematis dengan situasi nyata, sehingga konsep-konsep yang sebelumnya mungkin dianggap sulit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Selanjutnya, wawancara dengan guru mengungkapkan pandangan bahwa permainan congklak bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Guru menekankan bagaimana permainan ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan dalam konteks yang lebih praktis. Guru juga mencatat bahwa dengan menggunakan permainan congklak dalam kegiatan kelas, mereka dapat mengamati secara langsung metrik kemampuan berhitung siswa yang meningkat. Guru menjelaskan bahwa pengalaman bermain bukan hanya memperkuat kemampuan teknis siswa dalam berhitung, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar bekerjasama dan berkolaborasi.

Wawancara dengan orang tua melengkapi pemahaman ini dengan menyatakan bahwa mereka melihat perubahan sikap siswa terhadap matematika setelah terlibat dalam permainan congklak. Banyak orang tua yang mencatat bahwa siswa mereka lebih antusias belajar matematika dan lebih sering meminta untuk bermain congklak di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya efek positif di lingkungan sekolah, tetapi juga menembus ke dalam praktik belajar di rumah. Orang tua menyadari bahwa permainan ini mengajarkan siswa tidak hanya cara menghitung, tetapi juga mengembangkan kesabaran dan kemampuan untuk menerima kekalahan.

Observasi yang dilakukan di dalam kelas selama aktivitas bermain congklak memberikan sejumlah wawasan yang sangat berharga terkait dengan interaksi siswa dalam konteks pembelajaran. Salah satu temuan utama adalah bahwa saat berpartisipasi dalam permainan congklak, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan saat mereka mengikuti pengajaran konvensional seperti ceramah atau penyampaian materi oleh guru. Selama permainan, siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi, menunjukkan pergerakan fisik yang mencerminkan ketertarikan mereka serta komitmen dalam aktivitas tersebut.

Ketika siswa bermain, mereka terlibat dalam berbagai aktivitas berhitung yang diperlukan untuk menjalankan permainan dengan sukses. Mereka belajar untuk menghitung biji congklak secara langsung, yang memberikan mereka kesempatan untuk menerapkan konsep matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan, dalam konteks yang realistis. Dalam permainan, siswa harus menghitung jumlah biji yang akan dipindahkan ke dalam lubang congklak dan menganalisis langkah-langkah yang mungkin diambil berdasarkan jumlah biji yang tersisa. Proses ini mendorong mereka

untuk berpikir kritis dan logis, karena mereka harus mempertimbangkan setiap tindakan yang diambil, serta konsekuensinya dalam konteks permainan.

Selain strategi matematis, observasi juga mengungkapkan bahwa interaksi sosial siswa meningkat secara signifikan selama bermain congklak. Siswa tidak hanya berkompetisi satu sama lain dalam permainan, tetapi juga belajar untuk berkolaborasi dan berkomunikasi agar dapat meraih kemenangan. Mereka mendiskusikan strategi, menegosiasikan langkah permainan, dan saling berbagi pendapat tentang bagaimana cara terbaik untuk bermain. Dalam proses ini, siswa mengembangkan keterampilan sosial yang crucial, seperti kemampuan berbicara di depan teman-teman mereka, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja dalam kelompok. Kegiatan semacam ini mendorong munculnya rasa percaya diri di kalangan siswa, yang sangat penting untuk perkembangan emosional mereka.

Penting untuk dicatat bahwa permainan congklak bukan hanya sekadar alat untuk belajar berhitung, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pengalaman berkomunikasi dan berinteraksi selama permainan membantu siswa memahami dinamika kerja sama dan bagaimana bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Siswa belajar untuk menghargai pandangan orang lain, yang memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan sosial yang baik, yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dari segi pengembangan kemampuan berpikir kritis, penelitian menemukan bahwa permainan congklak memicu siswa untuk berpikir secara strategi dan logis. Siswa dituntut untuk merencanakan langkah-langkah mereka dengan cermat, mengevaluasi kemungkinan hasil, dan menyesuaikan strategi berdasarkan situasi permainan. Ini terlihat dari pengamatan di mana siswa harus mempertimbangkan berbagai faktor sebelum bermain, seperti menghitung jumlah biji yang dapat dipindahkan dan memprediksi pergerakan lawan. Hasil analisis tematik menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran matematika dan kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga menemukan bahwa permainan congklak berdampak positif terhadap konsentrasi siswa. Melalui pengalaman bermain yang melibatkan konsentrasi tinggi, siswa lebih terfokus dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi selama permainan. Observasi di lapangan mencatat bahwa siswa menjadi lebih sabar dan teliti dalam melakukan perhitungan, serta mampu menjaga fokus dalam waktu yang lebih lama. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan berbasis strategi seperti congklak dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran formal untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka.

Hasil analisis dokumentasi yang dilakukan juga memberikan bukti kuat tentang hubungan antara permainan congklak dan kemampuan berhitung. Analisis terhadap materi pembelajaran dan hasil kerja siswa mengindikasikan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan congklak cenderung menunjukkan kemajuan yang lebih baik dalam kemampuan berhitung dasar dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat. Siswa yang aktif bermain congklak dengan frekuensi tinggi dapat menghitung dengan lebih cepat dan akurat, yang menunjukkan dampak positif dari permainan ini terhadap pencapaian akademik mereka.

Pembahasan

Pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan congklak telah menjadi sorotan penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga mengandung nilai pendidikan yang signifikan. Melalui wawancara dengan siswa, terungkap bahwa keterlibatan mereka dalam permainan congklak melampaui sekadar kompetisi dan semangat menang. Dalam setiap langkah permainan, siswa merasakan proses pembelajaran yang mendalam, di mana mereka dilatih untuk menghitung jumlah biji congklak dengan cermat, menganalisis posisi biji yang ada di papan, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan langkah strategis untuk mencapai kemenangan. Hal tersebut didukung oleh Matulesy et al (2022) bahwa proses tersebut mendorong mereka untuk berpikir kritis dan strategis, kualitas yang sangat relevan dengan pembelajaran matematika yang mengutamakan logika dan analisis.

Suasana interaktif yang dihadirkan oleh permainan congklak membuat siswa lebih aktif dalam berpartisipasi. Mereka terlibat dalam dialog yang konstruktif dengan teman sebaya, berbagi strategi, dan bekerja sama dalam menyusun rencana permainan. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga satu sama lain. Dukungan yang kuat dari para guru dan orang tua terhadap penggunaan congklak sebagai media pembelajaran semakin memperkuat pendekatan pembelajaran ini. Para guru mencatat bahwa permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional yang penting. Mereka melaporkan bahwa saat siswa bekerja sama dalam permainan, mereka mempelajari nilai komunikasi, negosiasi, dan kerjasama, yang sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, orang tua mengamati perubahan positif dalam minat siswa mereka terhadap matematika setelah terlibat dalam permainan congklak, yang menunjukkan adanya jembatan antara aktivitas bermain dan pembelajaran formal. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional seperti congklak dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika yang dimana didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmasari et al (2023).

Lebih lanjut, permainan congklak membantu siswa untuk mengaitkan angka dan operasi matematis dengan konteks kehidupan nyata. Saat bermain, siswa tidak hanya terfokus pada menghitung biji congklak yang dipindahkan, tetapi mereka juga memahami dampak dari setiap keputusan yang diambil. Pendekatan ini menjadikan konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui interaksi langsung dan pengalaman nyata (Ansya & Salsabilla, 2024; Nurhidayati, 2017). Dengan cara ini, siswa tidak hanya merasa terhubung dengan materi yang dipelajari, tetapi juga menyaksikan penerapan teori dalam praktik secara konkret, sehingga pengajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam permainan congklak, mereka menjadi lebih aktif dan responsif. Metode pembelajaran yang mengintegrasikan permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap matematika (Ansya, Alfianita, Syahkira, et al., 2024). Menghadapi permainan ini, siswa memperlihatkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi, dan mereka sering meminta untuk bermain congklak di rumah, menunjukkan bahwa dampak positif permainan ini meluas di luar lingkungan kelas. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai penguatan pengalaman belajar yang memperkaya progres akademik siswa. Hal ini menekankan pentingnya sinergi antara sekolah dan orang tua untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, di mana kegiatan bermain berfungsi sebagai penghubung yang memperkuat kegiatan pembelajaran (Hasanah & Zalnur, 2024).

Aspek penting dari permainan congklak adalah peningkatan interaksi sosial yang signifikan di antara siswa. Dalam permainan, siswa tidak hanya berorientasi pada kompetisi, tetapi juga bekerja sama untuk merumuskan strategi yang lebih efektif. Lingkungan belajar yang dinamis ini memungkinkan siswa aktif terlibat dalam diskusi, berbagi pendapat, serta menjalin komunikasi yang lebih baik. Ketika mereka berdiskusi mengenai langkah-langkah yang akan diambil selanjutnya, siswa belajar untuk mendengarkan dan menghargai sudut pandang orang lain. Keterampilan mendengar dan menghargai pendapat orang lain merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan sosial, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka tentang permainan dan membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan ide-ide. Dengan demikian, Wibowo (2023) mengemukakan bahwa keterampilan mendengar dan menghargai pendapat orang lain tidak hanya mendukung interaksi sosial yang positif, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berkontribusi dalam kegiatan kelompok.

Pengalaman bermain congklak juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis. Dalam proses menentukan strategi yang akan diambil, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang mengasah kemampuan analisis dan evaluasi mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang secara aktif terlibat dalam permainan congklak menunjukkan kemajuan yang lebih baik dalam kemampuan berhitung dasar dibandingkan rekan-rekan mereka yang tidak terlibat dalam permainan tersebut. Temuan ini menyoroti potensi besar dari metode pembelajaran berbasis permainan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, serta

memperkuat argumen bahwa integrasi permainan dalam kurikulum dapat mengoptimalkan pencapaian akademik siswa. Dengan demikian, penggunaan congklak dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar memperkaya pemahaman konsep sambil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memadai bagi perkembangan holistik siswa (Ansya, 2023; Harun & Sudaryanti, 2020).

Permainan congklak berfungsi sebagai media pembelajaran, yang tidak hanya fokus pada pengajaran akademik, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Melalui interaksi dan komunikasi yang berlangsung selama permainan, siswa belajar untuk menghargai pandangan serta pendapat orang lain, yang merupakan aspek penting dalam kerja sama (Ansya, Alfianita, & Syahkira, 2024). Ini menunjukkan bahwa pendidikan matematika seharusnya tidak terisolasi dari perkembangan emosional dan sosial; sebaliknya, keduanya harus diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional seperti congklak mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran formal dan keterampilan hidup yang dibutuhkan siswa di dunia nyata, menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan tidak hanya kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan interpersonal yang krusial bagi keberhasilan mereka di masa depan. Melalui permainan ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif, yang menggabungkan aspek kognitif dan sosial dalam proses edukasi mereka, sehingga berharap akan menyiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kaya akan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

Kesimpulan

Penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar telah terbukti memberikan manfaat signifikan, baik dari segi kognitif maupun sosial siswa. Permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai media interaktif dan produktif. Melalui keterlibatan dalam congklak, siswa dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan berpikir kritis, serta membangun keterampilan sosial yang penting melalui interaksi dengan teman sebaya. Dukungan dari guru dan orang tua sangat memperkuat integrasi kegiatan ini dalam pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Permainan congklak menjembatani dalam mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga membuat pembelajaran terasa relevan dan bermakna. Lingkungan belajar yang dinamis yang tercipta selama permainan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berinteraksi, menjadikan mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan cara ini, congklak bukan hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman matematis, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial yang esensial, mempersiapkan generasi mendatang menjadi individu yang cerdas secara akademik dan kaya keterampilan interpersonal.

REFERENSI

- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). Optimizing Mathematics Learning in Fifth Grades: The Critical Role of Evaluation in Improving Student Achievement and Character. *Progres Pendidikan*, 5(3), 302–311.

<https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>

- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). Lunturnya Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Ideologi Dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia Di Era Globalisasi Yang Mengakibatkan Munculnya Kelompok Terorisme. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Cristina, A. S., & Asfar, A. M. I. T. (2024). *Permainan Mabombo-Bombo Berbasis Ethnogames 3d*. Penerbit KBM Indonesia.
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harun, A. J., & Sudaryanti, A. M. (2020). *Pengembangan model pendidikan karakter berbasis multi kultural dan kearifan lokal bagi siswa PAUD*. UNY Press.
- Hasanah, U., & Zalnur, M. (2024). Proses Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka di MTs Raudhatul Iman Tebo Jambi. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(3), 724–737. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/w3152331>
- Ibrahim, A., Safitri, I., Agustina, M., Elyana, L., Saksono, H., Widodo, T. W., Khoiri, A., & Abroto, A. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Ilhaq, M., & Kurniawan, I. (2023). Integrasi Pengetahuan Lokal dalam Pendidikan Seni Rupa di Era Digital. *Jurnal Sitakara*, 8(2), 251–259. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.12853>
- Isrok'atun, I., & Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.
- Kurniasih, R. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara [IAIN Metro]*. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4250/>
- Mailani, E. (2015). Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1286>
- Matulesy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Rosda Karya.
- Muyassaroh, I., & Sunaryati, T. (2021). Etnomatematika: Strategi Melahirkan Generasi Literat Matematika Melalui Budaya Lokal Yogyakarta. *DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*,

2(01), 1–12. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v2i01.810>

- Nartin, N., Faturrahman, F., Deni, A., Santoso, Y. H., Paharuddin, P., Suacana, I. W. G., Indrayani, E., Utama, F. Y., Tarigan, W. J., & Eliyah, E. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Purbasari, N. (2024). *Meningkatkan Regulasi Emosi dengan Permainan Tradisional Congklak Lidi di TK PGRI 2 Cugenang Cianjur*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Putri, R. Fadila. (2022). Keefektifan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2), 197–207. <https://doi.org/10.69775/jpia.v2i2.73>
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Sari, D., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 48–54. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5546>
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi Literatur: Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- 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>
- Wibowo, H. S. (2023). *Icer Breaker dan Pembelajaran*. Tiram Media.