

## Pemanfaatan Media Congklak sebagai Sarana Belajar Siswa Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, Malaysia

Sufriyanto Igirisa<sup>1)</sup>, Nurfatimah<sup>2)</sup>, Dwy Andrea Saputri<sup>3)</sup>, Minsih<sup>4)</sup>, Anggraeni M.S. Lagalo<sup>5)</sup>, Suardi Zain<sup>6)</sup>, Didi Franzhardi<sup>7)</sup>.

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

<sup>2</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

<sup>3</sup>STKIP Muhammadiyah OKU Timur

<sup>4</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta

surel: mhs.sufriyantoigirisa@umgo.ac.id

### Abstract

*This study aims to examine the utilization of the game of congklak as a learning tool for students at Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, Malaysia. Using a descriptive qualitative method, this study explores students' responses to the congklak game and how it can be applied as a learning tool. Data was collected through participatory observation, in-depth interviews with students and teachers, and documentation of activities during the game. The results showed that the congklak game has not been used as a learning medium at Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala due to the lack of student knowledge and supporting facilities. Most students are not familiar with the game of congklak, although some already know and have played it in the past. Students who are familiar with congklak show high enthusiasm when given the opportunity to play. Teachers responded positively to the introduction of congklak as a learning tool because it can train concentration, decision-making, and introduce Indonesian cultural heritage. Implications of this research emphasize the importance of preserving traditional games such as congklak as part of cultural heritage that can increase students' cultural identity and pride, especially in non-formal education environments outside Indonesia. The use of congklak as a learning medium not only contributes to students' cognitive and psychomotor aspects, but also to their understanding and appreciation of their home culture. In addition, the preservation of this traditional game can also enrich learning methods, provide variety in learning activities, and strengthen intergenerational relationships through the reintroduction of an almost forgotten cultural heritage.*

**Keywords :** Congklak, Media, Utilization, Students, Sungai Penchala

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan permainan congklak sebagai sarana pembelajaran bagi siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, Malaysia. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini mengeksplorasi respons siswa terhadap permainan congklak dan bagaimana permainan ini dapat diterapkan sebagai alat bantu belajar. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta dokumentasi aktivitas selama permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak belum digunakan sebagai media pembelajaran di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala karena kurangnya pengetahuan siswa dan fasilitas yang mendukung. Sebagian besar siswa belum familiar dengan permainan congklak, meskipun beberapa sudah mengetahui dan pernah memainkannya di masa lalu. Siswa yang sudah mengenal congklak menunjukkan antusiasme tinggi saat diberi kesempatan untuk bermain. Guru merespons positif pengenalan congklak sebagai sarana pembelajaran karena dapat melatih konsentrasi, pengambilan keputusan, serta memperkenalkan warisan budaya Indonesia. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya pelestarian permainan tradisional seperti congklak sebagai bagian dari warisan budaya yang dapat meningkatkan identitas dan kebanggaan budaya siswa, khususnya di lingkungan pendidikan nonformal di luar Indonesia. Penggunaan congklak sebagai media pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi juga pada pemahaman dan apresiasi terhadap budaya asal mereka. Selain itu, pelestarian permainan tradisional ini juga dapat memperkaya metode pembelajaran,

memberikan variasi dalam kegiatan belajar, serta mempererat hubungan antargenerasi melalui pengenalan kembali warisan budaya yang hampir terlupakan.

**Kata Kunci :** *Congklak, Media, Pemanfaatan, Siswa, Sungai Penchala*

## **1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional mulai luntur akibat teknologi yang membuat anak-anak kurang tertarik memainkannya. Sebelum teknologi masuk ke Indonesia, permainan tradisional sudah sangat populer. Anak-anak gemar memainkan permainan dengan alat seadanya, namun kini anak-anak memainkan permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring berjalannya waktu, permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak-anak Indonesia. Faktanya, banyak dari mereka sama sekali tidak mengenal permainan tradisional (Saputra, 2017).

Fakta tersebut didukung dengan anak-anak zaman sekarang yang enggan memainkan permainan tradisional karena dianggap ketinggalan zaman atau mudah untuk dimainkan. Anak-anak senang bermain dengan perangnya di mana pun mereka berada, mereka sibuk bermain game di perangnya. Permainan dalam handphone sering kali menggambarkan tindakan kekerasan yang berdampak pada jiwa anak. Permainan tradisional masih dapat kita temui di pedesaan. Namun, daerah pedesaan juga semakin terkena dampak globalisasi (R. S. Putra, 2023).

Permainan tradisional merupakan hasil ciptaan masyarakat zaman dahulu dan keabsahannya tidak dapat ditentukan berdasarkan asal-usul yang sebenarnya. Meski demikian, permainan ini telah ada di masyarakat dari berbagai latar belakang sejak zaman dahulu (Abdullah et al., 2024). Dalam lingkungan sekolah, permainan tradisional dapat menjadi alat pembelajaran berharga yang meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Redaksi Guru Inovatif, 2023). Salah satunya adalah permainan tradisional congklak.

Congklak adalah permainan yang berasal dari Provinsi DKI Jakarta dan dimainkan oleh dua orang. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congklak dengan lubang kecil 2 x 7 yang saling berhadapan dan dua buah baskom besar yang disebut Indung di paling kanan dan paling kiri. Indung akan membantu pemain mengumpulkan cangkang kerang atau biji-bijian selama permainan. Selain papan congklak, permainan ini juga menggunakan 98 cangkang kerang atau biji-bijian yang disebar pada setiap lubang, sehingga total terdapat tujuh biji disetiap lubang kecilnya (Fydarliani et al., 2021).

Congklak adalah salah satu warisan budaya takbenda Indonesia yang diakui oleh UNESCO yakni berasal dari Provinsi DKI Jakarta di tahun 2012 dengan nomor registrasi 2012002196. Permainan tradisional Indonesia “Congklak” sendiri mempunyai nama yang berbeda-beda tergantung daerahnya. Beberapa daerah masih disebut Congklak, namun ada juga beberapa daerah yang menyebutnya Congkak, seperti Sumatera. Pulau Jawa permainan tradisional ini lebih dikenal dengan nama Dakon. Beberapa daerah disebut Dhakon dan di daerah lain disebut Dhakonan. Saat ini Maggaleceng merupakan nama yang umum digunakan di wilayah Sulawesi. Ada yang menyebutnya Nogarata atau Makaotan, ada pula yang menyebutnya Aggalacang. Negara Malaysia permainan ini disebut juga Congkak, dan dalam bahasa Inggris disebut Mancala (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2012). Permainan Congklak ini penting untuk diajarkan kepada siswa karena memiliki banyak manfaat.

Mengajarkan permainan congklak kepada siswa merupakan upaya strategis untuk melestarikan warisan budaya tradisional Indonesia di tengah arus globalisasi. Permainan congklak memiliki nilai-nilai luhur yang dapat ditanamkan kepada siswa, seperti pentingnya keseimbangan, strategi, dan kerja sama, sehingga dapat berkontribusi pada pembentukan karakter. Melalui pembelajaran permainan congklak, siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai sejarah, filosofi, dan makna simbolik dari salah satu budaya tradisional Indonesia. Mengajarkan permainan congklak dapat meningkatkan apresiasi dan rasa memiliki siswa terhadap warisan budaya Indonesia, sehingga membantu memperkuat identitas dan kebanggaan budaya. Pembelajaran berbasis budaya, khususnya melalui permainan congklak, dapat menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pelestarian permainan congklak melalui pembelajaran di sekolah dapat menjadi contoh baik bagi upaya pelestarian budaya tradisional Indonesia lainnya di masa mendatang (Saputri et al., 2024). Khususnya siswa yang belajar di sekolah nonformal yang berada di luar Indonesia, sehingga mereka tidak mendapat pengalaman belajar budaya Indonesia.

Sanggar Belajar Al-Ikhlas adalah sebuah lembaga pendidikan nonformal yang terletak di Sungai Penchala, Malaysia. Sanggar ini didirikan pada tahun 2022 dan bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak imigran Indonesia untuk mengakses pendidikan berkualitas di luar sistem sekolah formal. Banyak dari mereka berasal dari keluarga kurang mampu dan menghadapi kendala bahasa serta budaya yang berbeda di negara rantauan. Melalui Sanggar Belajar Al-Ikhlas, anak-anak Indonesia mendapatkan tempat untuk belajar, bermain, dan mengembangkan potensi diri. Selain menyediakan kelas-kelas akademik, sanggar ini juga memperkenalkan berbagai aktivitas budaya, seni, dan keterampilan hidup. Salah satu fokus

utamanya adalah melestarikan warisan budaya Indonesia, termasuk melalui permainan tradisional seperti congklak.

Adanya siswa Indonesia yang berada di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala ini, membuat peneliti tertarik untuk mengajarkan permainan congklak kepada siswa agar lebih menghargai warisan negara asal mereka walaupun terdapat perbedaan latar belakang budaya antara siswa tersebut. Dalam proses mengajarkan permainan congklak, peneliti mengalami tantangan dalam mengajarkan permainan congklak ini.

Tantangan utama dalam mengajarkan permainan congklak kepada siswa Indonesia di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, Malaysia meskipun permainan congklak merupakan warisan budaya Indonesia, tidak selalu familiar bagi siswa Indonesia yang tinggal di negara Malaysia. Banyak dari mereka lebih memilih memainkan permainan modern yang populer di kalangan anak-anak saat ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya khusus untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan congklak, sehingga siswa dapat memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Masalah lainnya adalah permainan congklak belum dijadikan sebagai sarana belajar bagi siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa serta bagaimana respon siswa terhadap permainan congklak dan bagaimana permainan congklak tersebut diterapkan sebagai sarana belajar bagi siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif untuk menggali secara mendalam tentang bagaimana respon siswa terhadap permainan congklak dan bagaimana permainan congklak tersebut dapat diterapkan sebagai sarana belajar siswa di Sanggar Belajar Al-ikhlas Sungai Penchala. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan observasi partisipatif dimana peneliti terlibat terlibat langsung dalam mengenalkan serta mempraktikkan permainan congkla, kemudian mengamati dan mencatat sejauh mana pengetahuan siswa dan respon siswa terhadap permainan congklak tersebut. Wawancara mendalam dilakukan oleh peneliti dengan beberapa informan yang dipilih dan dipercaya dapat membantu peneliti menjawab tujuan dari penelitian ini. Informan tersebut antara lain guru, siswa, dan pengelola Sanggar Belajar Al-Ikhlas. Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup foto-foto seperti permainan congklak, aktivitas siswa saat memainkan congklak dan dokumentasi adalah bukti tertulis untuk mendukung temuan dan proses penelitian terkait pemanfaatan media Congklak sebagai sarana belajar siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, Malaysia. Penelitian menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan analisis data

deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan dan meringkas temuan terkait efektivitas penggunaan Congklak dalam proses pembelajaran

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### ***1. Respons Terhadap Permainan Congklak***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permainan Congklak awalnya belum pernah dimainkan dan digunakan sebagai media pembelajaran di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala karena tidak terdapat papan Congklak dan buah Congklak serta beberapa alasan lainnya sebagai berikut.

a. Beberapa siswa belum mengetahui permainan Congklak

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan beberapa siswa kelas PAUD, satu, dua, dan tiga belum mengetahui permainan Congklak karena belum pernah diajarkan oleh orang tua dan guru, disebabkan tidak tersedianya media congklak untuk mereka mainkan.

b. Beberapa siswa sudah tahu tetapi belum pernah memainkannya

Hasil wawancara lain menunjukkan bahwa, beberapa siswa mengetahui permainan Congklak tetapi dengan nama yang berbeda sesuai dengan daerah mereka. Tetapi, mereka belum pernah memainkan permainan tersebut karena lebih tertarik bermain game online yang ada di gawai mereka. Ketika dijelaskan terkait permainan congklak, mereka merasa bingung, tetapi saat permainan congklak dipraktikkan mereka mengetahui permainan tersebut. Meski demikian, baik di Indonesia maupun di Malaysia mereka belum pernah memainkannya.

c. Beberapa siswa sudah tahu dan pernah memainkannya

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, ketika dijelaskan terkait permainan congklak, beberapa siswa kelas empat, lima, dan enam sangat antusias untuk segera memainkannya karena pada awalnya, mereka sudah memainkan permainan congklak di daerah mereka.

Ketika peneliti melakukan wawancara, respons yang didapatkan sangat baik. Berikut merupakan beberapa respons ketika peneliti mewawancarai guru dan beberapa siswa.

*“Kalau dulu itu masih di tanah, jadi ga bisa dibawa kemana-mana. Kalau sekarang sudah zaman modern, jadi dibuat yang simpel yang bisa dibawa kemana-mana. Jadi bisa kembali ke memori masa kecil. Kalau anak-anak zaman sekarang ga tau kayak gini sampai anak-anak tuh terkejut,”* ujar Ibu Suci, guru SB Al-Ikhlas.

*“Permainan ini permainan lama sebenarnya, waktu zaman kita dulu masih model kayu. Terus bijinya itu di zaman dulu bisa pake kelereng, ada yang ditanah dan tanah itu dilobangi, jadi bagus ini cara pemikiran anak gimana titiknya yang betul. Kayaknya program ini bagus kita adakan untuk memperkenalkan kepada anak-*

*anak biar mereka tahu permainan anak-anak Indonesia zaman dulu dan zaman sekarang,” ujar Bu murni, guru SB Al-Ikhlas.*

*“Permainannya seru dan mudah kok,” ujar Alvin, siswa kelas 4.*

*“Saya tidak tau permainan ini, tapi saya sangat senang karena ini permainan daerah yang seru,” ujar Tasya, siswa kelas 6.*

*“Ini gampang kok pak, saya pun pernah main,” ujar Rezky, siswa kelas 6.*

*“Saya semangat belajar permainan ini,” ujar Alya, siswa kelas 5.*

## **2. Pengenalan Sejarah, Filosofi dan Cara Memainkan Permainan Congklak**

Menurut Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, congklak merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia, selain itu permainan congklak di Malaysia di kenal dengan nama congkak. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan ini menggunakan sebuah papan yang disebut papan congklak dan 98 buah (14 x 7) biji yang disebut biji congklak atau buah congklak. Papan congklak umumnya terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang, biji, batu, marmer, atau plastik. Papan congklak mempunyai 16 buah lubang yang terdiri dari 14 buah lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 buah lubang besar pada setiap sisinya. Tujuh lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sebelah kanan semuanya dianggap milik pemain. Pada awal permainan, setiap lubang kecil berisi tujuh biji. Dua pemain saling berhadapan dan pemain awal memilih lubang mana yang akan diambil dan menempatkan satu di lubang di sebelah kanannya. Bila lubang kecil berisi benih lain kehabisan benih, pemain dapat terus mengeluarkan benih dan menguburnya. Jika pemain kehabisan biji congklak di lubang besar, pemain dapat memilih lubang kecil di samping untuk melanjutkan. Ketika pemain mendapatkan lubang kecil di sisinya, berhentilah dan ambil semua benih di sisi lainnya. Namun, jika Anda berhenti di lubang kosong di sisi lain, pemain akan berhenti tanpa menerima apa pun. Permainan tradisional Congklak dianggap selesai apabila tidak ada lagi benih yang tersedia untuk diperoleh (semua benih berada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang memperoleh benih terbanyak (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2012).

Congklak merupakan bagian dari warisan budaya yang sudah lama ada, permainan ini sesuai dengan temuan peneliti yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran sejak dini memiliki dampak signifikan pada perkembangan kognitif anak. “Kegiatan pembelajaran, pengembangan kemampuan, dan pencapaian prestasi pada anak usia sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk perkembangan aktivitas kognitif yang lebih kompleks di masa depan” (A. S. Putra et al., 2017).

Permainan congklak lebih dari sekadar aktivitas individu, tetapi berfungsi sebagai cerminan identitas kolektif suatu komunitas. Dalam bermain congklak, siswa diajak untuk melihat diri mereka sebagai bagian dari masyarakat yang lebih besar. Setiap langkah dalam permainan ini memiliki makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai dan pandangan hidup

masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, saat siswa bermain congklak, mereka tidak hanya menikmati hiburan, tetapi juga mempelajari warisan budaya leluhur mereka.



**Gambar 1.** Congklak

Permainan Congklak ini mempunyai filosofi yang sederhana namun sarat akan makna. Terdapat 7 lubang yang masing-masing berisi tujuh biji, tujuh adalah jumlah hari dalam seminggu. Jumlah biji dalam lubang kecil sama, artinya setiap orang mempunyai jumlah waktu yang sama dalam seminggu, yaitu tujuh hari. Biji yang dikeluarkan dari satu lubang akan mengisi lubang lainnya, termasuk lubang induk, pelajaran dari tahap ini adalah bahwa setiap hari yang kita jalani mempengaruhi hari berikutnya dan hari-hari orang lain, apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi di masa depan, apa yang kita lakukan hari ini bisa sangat berarti bagi orang lain. Biji diambil dan diambil kembali, ini berarti bahwa hidup harus memberi dan menerima, pemain tidak dapat terus menerima kecuali memberi. Mengubur biji satu per satu juga berarti pemain harus menyimpannya setiap hari untuk keesokan harinya artinya kita juga memerlukan "simpanan/tabungan", yaitu biji di lubang induk. Permainan ini memerlukan strategi agar lawan tidak kehabisan biji, hikmahnya hidup itu kompetisi, tapi bukan berarti kamu harus jadi musuh, kita perlu bertindak bijak dan strategis karena setiap orang (mungkin) mempunyai kepentingan dan tujuan yang sejalan dengan kita (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2012).



**Gambar 2.** Pengenalan Permainan Congklak

Pengenalan permainan congklak kepada siswa sangat penting. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlal Sungai PENCHALA belum mengetahui sejarah dan makna permainan congklak. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan hal tersebut kepada siswa sebelum menjelaskan cara memainkannya. Dengan demikian, siswa tidak

hanya dapat memainkan congklak, tetapi juga memahami dan mampu menjelaskan sejarah serta maknanya kepada orang lain. Hal ini akan membantu meningkatkan popularitas permainan congklak di kalangan anak-anak masa kini.

Cara bermain congklak dengan jumlah biji congklak (batu) sebanyak 98 buah. Setiap pemain mempunyai 49 biji dan setiap pemain membagi 49 biji Congklak tersebut ke dalam 7 lubang papan Congklak yang tersedia. Hasil tiap lubang berisi 7 biji Congklak dengan jumlah yang sama artinya,  $49: 7 = 7$ . Pemain mengisi lubang Congklak dengan 7 biji Congklak. Di sini,  $n$  (jumlah biji) = 7 dan  $p$  (jumlah lubang) = 7. Sekarang proses selanjutnya adalah pemain mengambil biji Congklak dari satu lubang dan beralih menuju lubang selanjutnya (Taus et al., 2022). Strategi untuk memenangkan permainan adalah kemampuan pemain untuk menyebarkan benih Congklak yang diperoleh tanpa memilih jumlah benih tertentu. Setelah dibagikan, benih terakhir jatuh ke dalam lubang yang kosong.

Selanjutnya, dijelaskan cara memainkan Congklak kepada siswa. Tetapi, terlebih dahulu peneliti bertanya kepada siswa apakah pernah memainkan Congklak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, beberapa siswa belum pernah memainkannya dan yang lain sudah pernah. Peneliti kemudian meminta siswa yang pernah memainkan Congklak maju mempraktikkan dihadapan siswa lainnya. Kemudian, peneliti juga meminta siswa lain yang belum pernah memainkannya untuk mencoba mempraktikkan di depan. Setelah itu, dibiarkan siswa memainkan Congklak bersama temannya serta meminta guru untuk memperhatikan dan mengajarkannya.



**Gambar 3.** Siswa mempraktikkan permainan Congklak

Ketika permainan congklak dimainkan oleh siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, mereka terlihat sangat senang dan antusias untuk memainkan permainan tersebut. Siswa yang belum pernah memainkannya juga mulai tertarik untuk ikut mencoba, hal ini juga berdasarkan observasi dan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa siswa sangat merespon baik ketika permainan ini diajarkan dan dimainkan di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala. Bukan hanya siswa, guru Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala juga sangat antusias untuk mengajarkan dan ikut memainkan permainan congklak bersama siswa.

### ***3. Pemanfaatan Permainan Congklak sebagai Sarana Belajar bagi Siswa Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala.***

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat manfaat yang didapatkan oleh siswa ketika memainkan permainan congklak, seperti melatih konsentrasi dan melatih siswa dalam mengambil keputusan. Siswa juga dapat bermain sambil belajar tentang numerik dan yang paling utama, siswa lebih mengenal warisan budaya Indonesia serta betapa serunya permainan-permainan lokal.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru tertarik untuk menjadikan permainan congklak sebagai sarana belajar bagi siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala, karena melihat respons siswa yang aktif ketika memainkan permainan congklak. Mengajarkan permainan congklak mengingatkan guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala kepada masa kecil saat memainkan permainan tersebut.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru memperkaya pembelajaran siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan memudahkan pemahamannya. Melibatkan media pembelajaran untuk siswa merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang guru, harus mampu memilih media pembelajaran yang akan digunakan dengan tepat agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai (Nurrita, 2018). Salah satu media pembelajaran adalah dengan memainkan sebuah permainan seperti permainan tradisional congklak.

Permainan Congklak merupakan permainan tradisional dari kebudayaan Indonesia. Sehingga, perlu dikenalkan dan diajarkan kepada anak Indonesia, khususnya kepada siswa Indonesia yang ada di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala. Congklak perlu diterapkan di Sanggar Belajar Al-Ikhlas untuk menjaga identitas budaya, memupuk rasa cinta, dan kebanggaan siswa kepada negara asal mereka yaitu Indonesia. Karena lingkungan rumah dan sekolah mereka tidak luput dengan kebudayaan Malaysia yang dapat membuat siswa melupakan kebudayaan negaranya sendiri. Selain itu, perkembangan digitalisasi juga membuat siswa lebih memilih permainan daring daripada permainan tradisional karena dianggap tidak mengikuti gaya mutakhir dan terkesan arkais.

Menurut (Nataliya, 2015) dalam (Sahrnayanti et al., 2023) permainan congklak dapat melatih perkembangan siswa dalam hal ini seperti psikomotor (melatih motorik halus), emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisis dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman), serta aspek tumbuh kembang

anak. Permainan congklak mempunyai banyak manfaat antara lain melatih strategi manajemen, sportivitas, dan integritas, serta mengurangi kelelahan kepada siswa dalam menerima pelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan congklak ini memiliki banyak manfaat bagi siswa, sehingga perlu memanfaatkan permainan congklak sebagai sarana belajar bagi siswa, khususnya siswa di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala. Permainan congklak tidak dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar jika guru tidak memerankan perannya.

Guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala memegang peran kunci dalam pemanfaatan permainan congklak sebagai sarana pembelajaran bagi siswa. Dengan memanfaatkan fleksibilitas yang ditawarkan oleh Kurikulum Merdeka, guru dapat merancang materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya Indonesia. Inovasi ini memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus memperkuat kesadaran budaya mereka. Penyediaan congklak dan kerang plastik memudahkan siswa memainkan permainan tersebut karena lebih ringan dan mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain. Berdasarkan uraian hasil sebelumnya, guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala sangat antusias mengajarkan permainan congklak kepada siswa.

Peneliti menyarankan kepada guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala untuk memanfaatkan permainan congklak sebagai sarana belajar. Memasukkan permainan congklak dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Guru-guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas dapat memanfaatkan permainan ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pembentukan identitas budaya yang kuat serta rasa kebersamaan di antara siswa dari berbagai latar belakang.

#### **4. SIMPULAN**

Respons siswa dan guru di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala terhadap permainan congklak sangat positif, meskipun awalnya banyak siswa yang belum pernah memainkannya atau bahkan tidak mengenalnya. Namun setelah diperkenalkan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama dalam mempraktikkan permainan tersebut. Selain itu, permainan congklak juga terbukti memiliki manfaat sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Permainan ini tidak hanya membantu siswa dalam mengasah keterampilan kognitif dan motorik, tetapi juga memperkenalkan mereka pada warisan budaya Indonesia yang berharga. Dengan demikian, permainan congklak memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif di Sanggar Belajar Al-Ikhlas Sungai Penchala.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Salleh, N. M., Noor1, N., & Romli, T. R. M. (2024). Inovasi Permainan Tradisional Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing. *APJ (Asian People Journal)*, 7(1), 207. <https://doi.org/10.37231/apj.2024.7.1.542>
- Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. (2012). *Congklak*. Direktorat Warisan Dan Diplomasi Budaya. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=2>
- Fydarliani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Permainan Congklak dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 216. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.499>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 172. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putra, A. S., Tiatri, S., & Soetikno, N. (2017). Peningkatan Kapasitas Working Memory melalui Permainan Congklak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(1), 18. <https://doi.org/10.22146/jpsi.21984>
- Putra, R. S. (2023). *Hilangnya Permainan Tradisional Akibat Pengaruh Globalisasi*. GNFI (Good News From Indonesia). <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/11/21/hilangnya-permainan-tradisional-akibat-pengaruh-globalisasi>
- Redaksi Guru Inovatif. (2023). *Mengintegrasikan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran: Membangun Karakter Siswa dengan Nilai-Nilai Lokal*. Redaksi Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/mengintegrasikan-permainan-tradisional-dalam-pembelajaran-membangun-karakter-siswa-dengan-nilai-nilai-lokal#!>
- Sahrnayani, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 435. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 86.

Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 136–146.

<https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8177>

Taus, F. M. ., Nahak, S., & Deda, Y. N. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Congklak Di Desa Femnasi. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 7(2), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/mes.v7i2.4979>