

Nilai Edukatif Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Bengalon

Fitri Handayani Sepe¹, Anjani Putri Belawati Pandiangan², Aham Mutasyarifin³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; fitrihandayni080520@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; anjanny.3110@gmail.com

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; aham.mpds2@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Educational Values;
Traditional Game Congklak;
Counting Ability

Article history:

Received 2026-04-14

Revised 2026-05-19

Accepted 2026-06-29

ABSTRACT

This study aimed to analyze the implementation of the educational values of the traditional game congklak in developing students' counting ability and to identify its advantages and disadvantages at Sekolah Dasar Negeri 04 Bengalon, Bengalon District, East Kutai Regency. A qualitative field research approach was employed. Data were collected through observation, in-depth interviews with one second-grade teacher and three second-grade students, and documentation. The data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model and validated through triangulation techniques. The findings revealed that the traditional game congklak contained significant educational values in developing students' counting ability, particularly in the cognitive aspect, such as recognizing numbers, counting seeds, and performing simple addition and subtraction. In addition, the game also fostered affective values, including honesty and patience, as well as social values such as cooperation and positive interaction among students. The advantages of using congklak included making learning more enjoyable, improving concentration and learning interest, and preserving local culture. However, several disadvantages were also identified, such as the limited number of players, the need for specific equipment, relatively long playing time, and the requirement for intensive teacher guidance. The study concluded that integrating the traditional game congklak into classroom instruction can serve as an effective and contextual alternative medium for developing both counting skills and character among lower-grade elementary school students

This is an open access article under the CC BY SA license.



Corresponding Author:

Fitri Handayani Sepe

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta;Indonesia; fitrihandayni080520@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang awal yang sangat menentukan dalam membentuk kepribadian, kecerdasan, dan karakter peserta didik sejak usia dini. (Kalsum, Arsy, Salsabilah, Putri, & Noviani, 2023) Pada tahap ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, keterampilan sosial, serta nilai-nilai moral yang menjadi fondasi kehidupannya kelak. Anak usia sekolah dasar, khususnya kelas II, berada pada masa perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Anak kelas II sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya bersifat verbal dan satu arah seringkali kurang efektif dalam menumbuhkan pemahaman mendalam, terutama pada mata pelajaran matematika yang menuntut kemampuan berhitung sebagai dasar utama.

Kemampuan berhitung merupakan kompetensi fundamental yang harus dikuasai siswa sejak dini karena menjadi prasyarat bagi penguasaan konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Kemampuan ini mencakup kegiatan mengenal angka, menghitung jumlah benda, membandingkan bilangan, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana. Sayangnya, banyak siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung karena metode pembelajaran yang kurang kontekstual dan kurang melibatkan aktivitas langsung.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki nilai edukatif tinggi karena tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung unsur pembelajaran yang utuh. (Jaenal & Kartika, 2024) Melalui permainan tradisional, anak dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, serta moral dan karakter secara terpadu. Nilai edukatif dalam permainan tradisional bersifat menyeluruh dan kontekstual karena diperoleh melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran adalah congklak. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan papan berlubang dan biji-bijian yang mengharuskan pemain untuk menghitung, membagi, dan menyusun strategi secara berulang. Aktivitas menghitung biji congklak secara langsung memberikan pengalaman konkret yang sangat relevan dengan upaya mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar.

Nilai edukatif permainan congklak mencakup lima aspek utama, yaitu aspek kognitif yang melatih kemampuan berhitung dan berpikir logis, aspek afektif yang menumbuhkan kesabaran dan kejujuran, aspek psikomotorik yang melatih ketelitian dan koordinasi tangan, aspek sosial yang mendorong kerja sama dan interaksi positif, serta aspek moral dan karakter yang mengajarkan sportivitas serta tanggung jawab. Kelima aspek tersebut sejalan dengan ruang lingkup nilai edukatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan.

Dari perspektif progresivisme yang dikembangkan John Dewey, pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). (Zuhriyah et al., 2025)

Permainan tradisional congklak merupakan bentuk pengalaman belajar konkret yang memungkinkan siswa menemukan konsep berhitung secara mandiri melalui aktivitas bermain yang terstruktur, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru.

Guru sebagai tenaga profesional dituntut memiliki kompetensi pedagogik yang memadai dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 ayat (1) menegaskan bahwa guru wajib memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. (Dosen, 2005) Pemanfaatan permainan congklak sebagai media pembelajaran mencerminkan kemampuan guru dalam memilih pendekatan yang aktif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas II.

Meskipun demikian, pembelajaran matematika di kelas rendah masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami konsep berhitung karena metode yang

digunakan kurang variatif dan kurang melibatkan aktivitas bermain yang menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur edukatif, budaya lokal, dan kesenangan dalam satu kegiatan belajar yang utuh.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan permainan congklak dalam pembelajaran, antara lain Nur Inayah yang meneliti peningkatan kemampuan berhitung melalui congklak, (Inayah, 2017) Sari dan Rahmawati yang menganalisis pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika, (Rahmawati, 2019) serta Fitriani yang meneliti nilai edukatif permainan tradisional. (Fitriani, 2020) Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus dan mendalam menganalisis nilai edukatif permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas II di wilayah Kutai Timur, khususnya di SDN 04 Bengalon, masih sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan nilai edukatif permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 04 Bengalon serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan permainan tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan berjenis field research. (Syahrizal & Jailani, 2023) Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam dan menyeluruh fenomena nilai edukatif permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas II. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 04 Bengalon, Kecamatan Bengalon, Kabupaten Kutai Timur, Provinsi Kalimantan Timur pada bulan Januari 2026. Subjek penelitian ditentukan secara purposive sampling dengan kriteria informan yang memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung terkait fokus penelitian, yaitu satu orang guru wali kelas II dan tiga orang siswa kelas II yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan congklak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tahap kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. (Miles, 2014) Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, serta dilakukan member check kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara data yang diperoleh peneliti dengan informasi yang disampaikan oleh informan. (Sugiyono, 2023)

3. TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN

Penerapan Nilai Edukatif Permainan Tradisional Congklak dalam Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 004 Bengalon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak di kelas II SDN 04 Bengalon memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan berhitung siswa. Permainan ini mampu mengintegrasikan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan proses belajar berhitung secara konkret. Guru dan siswa sama-sama mengakui bahwa congklak tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam melatih berbagai aspek kemampuan berhitung dasar.

Aspek kognitif merupakan nilai edukatif yang paling dominan muncul dalam penerapan permainan congklak. (Anggreini & Priyoadmiko, 2022) Guru wali kelas II, Ibu Suryani Sofia, menyatakan bahwa kemampuan berhitung siswa menjadi aspek yang paling berkembang melalui permainan ini, terutama dalam kegiatan menghitung jumlah biji congklak dan memahami urutan bilangan. Hal ini menunjukkan bahwa congklak mampu menghadirkan pengalaman belajar yang langsung dan bermakna bagi siswa kelas II yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Lebih lanjut, Ibu Suryani Sofia menegaskan bahwa praktik langsung dalam permainan congklak sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa, khususnya dalam hal koordinasi tangan dan ketelitian saat memindahkan biji. Siswa tidak hanya menghitung secara lisan, tetapi juga melakukan aktivitas fisik yang mendukung pemahaman konsep bilangan. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung cenderung lebih mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa siswa mampu mengenal dan menyebutkan angka dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan congklak. Ketiga siswa yang diwawancarai, yaitu Tiara, Lara, dan Ifani, secara konsisten menyatakan bahwa mereka sudah bisa menyebutkan angka, mengenal lambang bilangan, serta menghitung jumlah biji congklak. Kemampuan ini merupakan tahap awal yang penting dalam perkembangan kemampuan berhitung anak.

Siswa Tiara menyatakan bahwa dirinya merasa lebih paham menghitung sambil bermain congklak sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Lara yang mengaku menjadi lebih pintar berhitung karena sering berlatih saat bermain congklak. Ifani pun menambahkan bahwa ia jadi mengetahui jumlah biji di setiap lubang dan mampu melakukan penjumlahan sederhana. Ketiga pernyataan ini memperkuat bahwa congklak berhasil menjembatani konsep abstrak bilangan menjadi sesuatu yang konkret dan menyenangkan.

Selain mengenal angka, permainan congklak juga melatih siswa melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. (Ambarawati, Lika, Febriola, Nurhadi, & Ohoiwutun, 2024) Proses bermain, siswa secara alami harus menjumlahkan biji yang diambil atau mengurangi biji yang dikeluarkan dari lubang. Aktivitas ini memberikan latihan berulang yang kontekstual tanpa terasa seperti latihan matematika formal yang membosankan.

Ifani secara spesifik menyebutkan bahwa melalui congklak ia bisa memahami penjumlahan dan pengurangan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep operasi hitung.

Selain aspek kognitif, permainan congklak juga terbukti meningkatkan konsentrasi dan ketelitian siswa. Guru menjelaskan bahwa tingkat konsentrasi siswa saat bermain congklak cukup baik karena mereka harus fokus menghitung dan memindahkan biji agar tidak terjadi kesalahan. Ketelitian ini merupakan keterampilan penting yang dapat ditransfer ke dalam kegiatan belajar lainnya di kelas.

Kemampuan berpikir strategis juga turut berkembang melalui permainan congklak. Ibu Suryani Sofia menyatakan bahwa siswa menunjukkan kemampuan berpikir dan mempertimbangkan strategi saat bermain, terlihat ketika siswa mulai menghitung biji, memilih langkah yang tepat, serta memikirkan cara agar bisa mendapatkan lebih banyak biji dibanding lawannya. Kemampuan ini merupakan bentuk awal dari higher order thinking skills yang mulai dilatih sejak dini.

Permainan congklak berhasil menanamkan sikap kejujuran kepada siswa. Ketiga siswa yang diwawancarai secara tegas menyatakan bahwa mereka bermain dengan jujur saat menghitung biji. Sikap ini penting karena dalam permainan congklak, godaan untuk curang sangat mungkin terjadi jika siswa tidak memiliki integritas yang baik. (Kusumarini, Handayani, Tridarmawati, Wanti, & Aslamiyah, 2025)

Nilai kesabaran juga menjadi salah satu hasil yang terlihat jelas. Siswa Tiara, Lara, dan Ifani sama-sama mengaku lebih sabar saat bermain dengan teman dan lebih sabar menunggu giliran. Nilai kesabaran ini sangat relevan dengan karakter anak usia sekolah dasar yang umumnya masih sulit menahan keinginan untuk segera mendapat giliran.

Dari aspek sosial, permainan congklak mendorong terjadinya interaksi positif antarsiswa. Ibu Suryani Sofia menjelaskan bahwa selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan interaksi yang baik seperti saling membantu, bergiliran, serta bekerja sama dalam memahami aturan permainan. Interaksi ini menjadi sarana penting dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa di luar aspek akademik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Permainan congklak memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi biji secara fisik sambil memahami konsep bilangan, sehingga proses internalisasi pengetahuan berlangsung lebih efektif.

Selain itu, temuan ini juga mendukung pandangan John Dewey mengenai pentingnya *learning by doing* dalam pendidikan. (Dewey, 1916) Melalui congklak, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tentang cara berhitung, tetapi benar-benar mengalami dan mempraktikkan proses berhitung secara langsung dalam situasi bermain yang menyenangkan. Pengalaman langsung ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Dari perspektif Islam, penerapan nilai edukatif melalui permainan congklak dapat dipandang sebagai upaya mengembangkan potensi intelektual dan karakter peserta didik secara utuh. Islam menekankan pentingnya menuntut ilmu dengan cara yang baik dan menyenangkan, sebagaimana perintah untuk membaca dan belajar dalam Surah Al-'Alaq ayat 1-5. (Destiani, Fauziyah, Soleha, & Aziz, 2025) Permainan yang mengandung nilai kejujuran, kesabaran, dan kerja sama sejalan dengan upaya membentuk insan yang berakhlak mulia.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Nur Inayah yang menyatakan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. (Inayah, 2017) Meskipun konteks lokasi berbeda, pola yang sama terlihat di SDN 04 Bengalon, di mana aktivitas menghitung biji secara berulang dan terstruktur mampu memperkuat pemahaman konsep bilangan siswa kelas II.

Secara keseluruhan, penerapan permainan tradisional congklak di kelas II SDN 04 Bengalon telah berhasil mengintegrasikan nilai edukatif ke dalam proses pengembangan kemampuan berhitung siswa. Nilai-nilai tersebut tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif, sosial, dan karakter yang berkembang secara alami melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna.

Kelebihan dan Kekurangan Nilai Edukatif Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Bengalon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak di kelas II SDN 04 Bengalon memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan kekurangan dalam mengembangkan kemampuan berhitung siswa. Kelebihan yang muncul tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mencakup aspek karakter dan sosial yang berkembang secara alami selama proses bermain. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu mendapat perhatian agar pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Salah satu kelebihan utama permainan congklak adalah kemampuannya dalam mengembangkan kemampuan berhitung dan berpikir logis siswa. Melalui aktivitas menghitung biji secara berulang dan menyusun strategi permainan, siswa dilatih untuk berpikir sistematis dan logis. Proses ini berlangsung secara alami tanpa tekanan, sehingga siswa lebih mudah menyerap konsep bilangan dan operasi hitung sederhana.

Kelebihan berikutnya adalah kemampuan permainan congklak dalam menanamkan nilai edukatif dan karakter kepada siswa. Nilai-nilai seperti kejujuran, kesabaran, disiplin, dan sportivitas tertanam secara langsung melalui aturan permainan yang harus dipatuhi. Siswa belajar untuk jujur dalam menghitung biji, sabar menunggu giliran, dan menerima hasil permainan dengan lapang dada. (Hadriany, Kurniati, Thifa, & Ramadhani, 2021)

Kelebihan lain yang tidak kalah penting adalah kemampuan congklak dalam melatih konsentrasi dan ketelitian siswa. Guru mengamati bahwa siswa harus fokus penuh saat menghitung dan memindahkan biji agar tidak terjadi kesalahan. Latihan konsentrasi ini sangat bermanfaat karena dapat ditransfer ke kegiatan belajar lain di kelas.

Selain itu, permainan congklak berperan dalam melestarikan budaya lokal sekaligus menjadikannya sebagai media pembelajaran yang kontekstual. Penggunaan permainan tradisional ini membantu siswa mengenal dan mencintai warisan budaya bangsa sejak dini, sekaligus menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari mereka.

Permainan congklak membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih semangat belajar karena bisa bermain sambil menghitung. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan bagi siswa kelas rendah.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, permainan congklak juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan pertama adalah keterbatasan jumlah pemain. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh dua orang dalam satu waktu, sehingga tidak semua siswa dapat berpartisipasi secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran.

Kekurangan berikutnya adalah kebutuhan akan alat permainan khusus. Congklak memerlukan papan dan biji yang tidak selalu tersedia di setiap sekolah dalam jumlah memadai. Keterbatasan sarana ini dapat menjadi hambatan jika ingin menerapkan permainan secara massal di kelas yang memiliki banyak siswa.

Waktu permainan yang relatif lama juga menjadi salah satu kekurangan yang dirasakan. Satu sesi permainan congklak membutuhkan waktu yang cukup panjang, sehingga guru harus pandai mengatur alokasi waktu agar tidak mengganggu jadwal pembelajaran lainnya. (Althaf Zhafirah, Azwar, & Septiana, 2024)

Selain itu, permainan congklak memerlukan bimbingan dan pengawasan guru yang cukup intensif. Tanpa arahan yang jelas, siswa mungkin tidak memahami nilai edukatif yang terkandung dalam permainan atau bahkan melakukan kesalahan dalam menghitung. Peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting dalam pelaksanaannya.

Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa kurang senang saat kalah dalam permainan. Meskipun ini merupakan bagian dari proses belajar sportivitas, guru perlu memberikan pendampingan emosional agar siswa tidak merasa kecewa berlebihan dan tetap termotivasi untuk bermain kembali.

Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan permainan tradisional congklak berdasarkan hasil penelitian:

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional Congklak

No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Mengembangkan kemampuan berhitung dan berpikir logis	Hanya dapat dimainkan oleh 2 orang sekaligus
2.	Menanamkan nilai karakter (kejujuran, kesabaran, sportivitas)	Membutuhkan alat permainan khusus
3.	Meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama	Waktu permainan relatif lama
4.	Melatih konsentrasi dan ketelitian	Memerlukan bimbingan guru yang intensif
5.	Melestarikan budaya lokal	Sebagian siswa merasa kecewa saat kalah
6.	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan	Kurang menarik bagi sebagian anak yang menyukai permainan digital

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kelebihan permainan congklak lebih banyak dan bersifat multidimensional dibandingkan kekurangannya. Namun, kekurangan yang ada bersifat teknis dan dapat diminimalkan melalui perencanaan pembelajaran yang baik serta penyediaan sarana yang memadai oleh pihak sekolah. (Sahid & Rachlan, 2019)

Secara keseluruhan, permainan tradisional congklak tetap layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berhitung di kelas II sekolah dasar. Kelebihannya dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa jauh lebih dominan dibandingkan keterbatasan yang ada. Dengan pengelolaan yang tepat, kekurangan yang muncul dapat diatasi sehingga manfaat edukatif congklak dapat dirasakan secara maksimal oleh siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak di kelas II SDN 04 Bengalon memiliki nilai edukatif yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berhitung siswa. Permainan ini mampu melatih siswa mengenal angka, menghitung jumlah biji, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Selain aspek kognitif, congklak juga menumbuhkan nilai afektif seperti kejujuran dan kesabaran, serta nilai sosial berupa kerja sama dan interaksi positif antarsiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa congklak efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek intelektual dan karakter secara bersamaan.

Selain itu, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan kekurangan. Kelebihannya meliputi pengembangan kemampuan berhitung dan berpikir logis, penanaman nilai karakter, peningkatan interaksi sosial, pelatihan konsentrasi, serta pelestarian budaya lokal. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan seperti keterbatasan jumlah pemain, kebutuhan alat khusus, waktu permainan yang relatif lama, dan perlunya bimbingan guru yang intensif. Dengan pengelolaan yang baik dan penyediaan sarana yang memadai, kekurangan tersebut dapat diminimalkan sehingga permainan congklak tetap menjadi alternatif media pembelajaran berhitung yang efektif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa kelas II sekolah dasar.

REFERENSI

- Althaf Zhafirah, A., Azwar, B., & Septiana, A. (2024). *Pengaruh Media Pck (Permainan Congklak Kelipatan) untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SDN 50 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Ambarawati, M., Lika, L. E., Febriola, A., Nurhadi, A., & Ohoiwutun, V. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Cacah dengan Model Kooperatif Student Teams-Achievement Divisions (STAD). *Journal of Millennial Education*, 3(2), 13–20.
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022). Kajian Etnomatematika Nilai-Nilai Karakter Serta Aspek Kognitif Melalui Permainan Congklak Pada Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 1(1), 19–30.
- Destiani, F., Fauziah, H., Soleha, I., & Aziz, A. (2025). Hakikat Manusia dan Pendidikan dalam QS Al-'Alaq Ayat 1-5. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(2), 139–162.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. New York: Macmillan, 1916.
- Dosen, U.-U. R. I. N. 14 T. 2005 tentang G. dan. (2005). *No Title*.
- Fitriani. (2020). "Nilai Edukatif Permainan Tradisional." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020.
- Hadriany, E., Kurniati, Q., Thifa, L., & Ramadhani, P. (2021). Pembentukan pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional di RA. Amanah Kecamatan Medan Marelan. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 95–105.
- Inayah, N. (2017). "Permainan Tradisional Congklak Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar." *Skripsi*, 2017.
- Jaenal, A., & Kartika, I. (2024). Belajar Berhukum Melalui Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 536–546.
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113.
- Kusumarini, E., Handayani, E. S., Tridarmawati, M. Y., Wanti, R., & Aslamiyah, S. (2025). Sosialisasi

- Pendidikan Anti Korupsi Membangun Karakter Jujur Pada Anak Yang Kurang Aktif Dan Meningkatkan Minat Belajar Melalui Permainan Congklak Atau Dakon di SDN 004 Samarinda Iilir. *JPMNT Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 3(3), 165–173.
- Miles, M. B. (2014). , dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2014.
- Rahmawati, S. dan. (2019). "Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2019.
- Sahid, D. R., & Rachlan, E. R. (2019). Pengelolaan fasilitas pembelajaran guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 24–39.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Zuhriyah, D. E. F., Mamesah, M. F. A. S. I., Ramadhani, N. R. F., Auliarahma, S., Khoiruna, N. B., Munjiyat, S. N., ... Royyan, N. N. (2025). Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(3), 1–20.