



Revitalisasi Pembelajaran Matematika : Pembagian Lewat Permainan Tradisional Congklak di Kelas 4 MI Salafiyah Dadirejo

Atiyah

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Korespondensi penulis: atiyah24004@mhs.uinquesdr.ac.id

Abstract: *The purpose of this study is to investigate how the traditional game of Congklak is used in teaching the concept of division in the 4th-grade mathematics class at MI Salafiyah Dadirejo. Mathematics is often considered difficult and uninteresting by students, especially division, which can be quite challenging to understand. Therefore, creative teaching methods are needed to enhance students' understanding. As a more interactive and enjoyable tool for teaching division, the traditional game of Congklak, which is known in various regions of Indonesia, is introduced. This study uses a qualitative research method with a case study approach at MI Salafiyah Dadirejo. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. The results of the study show that integrating the Congklak game into the learning process helps students better understand the concept of division. In addition to improving students' understanding of division, this game also enhances their social skills and increases their participation in the classroom. Traditional games like Congklak, which offer a more tangible and direct approach to learning, are a great alternative for teaching mathematics, especially concepts that require more practical understanding. These findings highlight the potential of using traditional games in modern education to create engaging and effective learning experiences for students.*

Keywords: Congklak, Division, Mathematics, Traditional Games

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana permainan tradisional Congklak digunakan dalam pengajaran konsep pembagian pada kelas matematika 4 di MI Salafiyah Dadirejo. Matematika sering dianggap sulit dan tidak menarik oleh siswa, terutama pembagian, yang bisa sangat menantang untuk dipahami. Oleh karena itu, metode pengajaran yang kreatif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sebagai alat yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam mengajarkan pembagian, permainan tradisional Congklak, yang dikenal di berbagai daerah di Indonesia, diperkenalkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus di MI Salafiyah Dadirejo. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan Congklak dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk lebih memahami konsep pembagian. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembagian, permainan ini juga meningkatkan keterampilan sosial mereka dan meningkatkan partisipasi mereka di kelas. Permainan tradisional seperti Congklak, yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih nyata dan langsung, merupakan alternatif yang sangat baik untuk mengajarkan matematika, terutama konsep-konsep yang memerlukan pemahaman yang lebih praktis. Temuan ini menyoroti potensi penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan modern untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa.

Kata kunci: Congklak, Pembagian, Matematika, Permainan Tradisional

1. PENDAHULUAN

Sebagian besar siswa di sekolah dasar sering menghadapi kesulitan awal dalam matematika, terutama materi pembagian. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep dasar matematika karena proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari (Narko et al., 2024). Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tetapi juga akan membantu mereka memahami materi. Ini dapat dicapai dengan memasukkan permainan tradisional seperti Congklak ke

dalam kurikulum matematika. (Samadhi & Riastini, 2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan Congklak tradisional dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembagian kepada siswa MI Salafiyah Dadirejo di kelas 4 dan bagaimana hal itu berdampak pada pemahaman siswa.

Congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Itu dimainkan dengan papan yang memiliki lubang-lubang di mana mereka dapat menaruh kelereng atau biji. Permainan Congklak dapat membantu siswa belajar matematika dasar seperti perhitungan, strategi, dan pembagian dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Lestari & Rasilah, 2025). Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana konsep pembagian diterapkan dalam aktivitas yang membutuhkan keterampilan berhitung dan strategi dengan menggunakan alat bantu yang nyata dan kontekstual.

Studi ini menyelidiki bagaimana permainan Congklak tradisional digunakan untuk mengajar materi pembagian di kelas 4 MI Salafiyah Dadirejo. Studi ini diharapkan untuk mengetahui bagaimana permainan ini dapat membantu siswa memahami konsep pembagian dan bagaimana hal itu berdampak pada pemahaman mereka tentang materi matematika. Diharapkan bahwa dengan menggunakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, siswa tidak hanya akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teori pembagian, tetapi juga akan dapat menerapkan pengetahuan ini ke situasi sehari-hari.

Berbagai literatur telah membahas permainan sebagai metode pembelajaran. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Yu et al., 2021). Selain itu, permainan tradisional seperti Congklak dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika, terutama strategi dan perhitungan (Sutarto, 2011). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan memperkuat konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran matematika (Miller & Stull, 2013). Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan kemampuan mereka untuk bekerja sama satu sama lain; ini juga penting untuk pembelajaran berbasis kelompok (Johnson & Johnson, 1999). Oleh karena itu, memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran matematika dapat menjadi cara untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berhasil. (Boaler, 2002).

Dalam dunia pendidikan, permainan dianggap memiliki efek yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa (Megagianni & Kakana, 2021). Banyak literatur penting telah menyelidiki hubungan antara permainan dan proses

belajar dan menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar.

a. Pandangan Teoritis: Piaget dan Vygotsky

- 1) Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan adalah bentuk aktivitas yang penting dalam perkembangan kognitif anak. Dalam teorinya tentang tahap perkembangan kognitif, Piaget menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Pada tahap operasional konkret, permainan yang melibatkan aturan dan peran memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Permainan juga membantu anak-anak untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti waktu, ruang, dan hubungan sebab-akibat.
- 2) Vygotsky (1978), di sisi lain, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam konteks permainan, Vygotsky melihat bahwa permainan dapat berfungsi sebagai sarana untuk pengembangan zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu ruang antara apa yang dapat dilakukan anak-anak secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain. Dalam permainan, anak-anak sering bekerja sama dengan teman sebaya atau orang dewasa, yang memungkinkan mereka mengakses pengetahuan dan keterampilan yang belum mereka kuasai sendiri. Selain itu, permainan memungkinkan terjadinya komunikasi yang mendalam, yang penting untuk perkembangan bahasa dan pemahaman sosial anak.

b. Pengaruh Permainan terhadap Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Keterlibatan Siswa: Permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang seringkali mengandalkan ceramah atau latihan yang repetitif, permainan memberikan tantangan yang memotivasi siswa untuk terus terlibat. Aktivitas yang melibatkan elemen persaingan atau kerja sama seringkali mendorong siswa untuk aktif berpikir, mencari solusi, dan berkolaborasi, yang semuanya berkontribusi pada keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ini sangat penting karena keterlibatan siswa yang tinggi telah terbukti berhubungan langsung dengan peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004).

- 1) Motivasi: Kemampuan permainan untuk menggunakan prinsip motivasi intrinsik adalah salah satu alasan mengapa permainan meningkatkan motivasi (Mihelj et al., 2012). Ketika siswa bermain, mereka tidak hanya berkonsentrasi pada mencapai

nilai atau hasil akhir, tetapi juga merasa senang dengan prosesnya. Hal ini mendukung teori motivasi self-determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985). Teori ini menyatakan bahwa kegiatan yang memberi orang rasa kontrol dan otonomi lebih cenderung meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Siswa sering memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi, mengatasi tantangan, dan mengambil keputusan selama permainan. Ini meningkatkan rasa pencapaian mereka dan meningkatkan motivasi mereka sendiri (Alderman, 2013).

c. Jenis Permainan dalam Pembelajaran: Permainan Simulasi dan Peran:

Jenis permainan ini memungkinkan siswa berperan dalam situasi atau konteks sosial. Misalnya, mereka dapat berperan sebagai ilmuwan, pedagang, atau karakter dalam sebuah cerita. Permainan ini juga membantu mereka belajar keterampilan sosial dan emosional seperti empati, negosiasi, dan komunikasi.

- 1) Permainan Papan dan Kartu: Permainan ini sering digunakan untuk mengajarkan matematika, logika, atau bahkan sejarah. Mereka juga mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan membuat strategi untuk memenangkan permainan. Selain itu, permainan ini membantu mereka belajar menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.
- 2) Permainan Digital atau Video Games: Permainan video semakin sering digunakan dalam pendidikan di era modern. Video game yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa belajar dengan cara yang interaktif, seperti melalui eksperimen virtual, simulasi, atau narasi interaktif. Game edukasi ini memiliki kemampuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan pemain, yang memungkinkan pembelajaran progresif dan dipersonalisasi.

d. Manfaat lain dari permainan dalam Pembelajaran

Pembelajaran Kolaboratif: Permainan mengajarkan siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, dan mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kolaboratif meningkatkan keterampilan sosial dan interpersonal siswa.

- 1) Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Afektif: Karena permainan sering melibatkan aspek seperti analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, mereka juga membantu perkembangan kognitif. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari hasil akhir permainan, tetapi juga dari cara mereka berpikir dan bertindak selama permainan. Sebaliknya, permainan juga dapat membantu Anda belajar keterampilan afektif seperti mengelola emosi Anda, menjadi percaya diri, dan tetap tekun saat menghadapi tantangan.

2. LITERATURE REVIEW

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar adalah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar(Lindquist, 1984). Namun, banyak siswa sekolah dasar kesulitan memahami konsep matematika, terutama pembagian abstrak. Suyanto (2017) menyatakan bahwa untuk membuat konsep pembagian lebih mudah dipahami siswa, diperlukan pendekatan yang konkret. Oleh karena itu, guru harus memilih pendekatan pembelajaran yang cocok dengan situasi dunia nyata siswa.

Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan belajar matematika adalah pendekatan kontekstual dan bermain(Herman et al., 2022). Pendekatan ini membuat materi pelajaran lebih relevan dengan situasi dunia nyata, membuat siswa lebih mudah memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari, menurut Sanjaya (2008). Permainan edukatif adalah salah satu jenis pendekatan kontekstual. Bermain, aktivitas alami anak-anak, dapat digunakan sebagai cara yang menyenangkan dan bermanfaat untuk belajar (Piaget, dalam Sujiono, 2009). Siswa belajar kognitif dan motorik melalui bermain.

Permainan Tradisional sebagai Alat Pembelajaran Permainan tradisional sangat cocok untuk pembelajaran kontekstual dan budaya. Kurniawati (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai sosial dan edukatif selain menyenangkan. Congklak, juga disebut dakon, adalah salah satu permainan tradisional yang masih dimainkan oleh orang-orang Jawa. Dalam permainan ini, keterampilan berhitung dan strategi penting; konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian diajarkan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa permainan congklak dapat membantu siswa memahami konsep pembagian. Ini karena congklak melibatkan penyebaran benda secara merata ke dalam lubang-lubang di papan permainan, yang menunjukkan konsep dasar pembagian (Rohani, 2021). Congklak juga membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran(Matura et al., 2024)

Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran: Ini adalah upaya untuk mempertahankan warisan budaya dan membawa inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Diharapkan bahwa memasukkan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran matematika akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika, mengurangi kecemasan mereka terhadap matematika, dan membuat konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami. Revitalisasi ini di MI Salafiyah Dadirejo dicapai melalui penggunaan congklak sebagai media pembelajaran pembagian. Ini juga mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal.

3. METODOLOGI

Studi ini menggunakan metodologi kualitatif dan dirancang sebagai studi kasus. Studi ini dilakukan di MI Salafiyah Dadirejo kelas 4 dan berfokus pada bagaimana menggunakan permainan Congklak tradisional untuk mengajarkan materi pembagian matematika. Wawancara, observasi kelas, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan memengaruhi pemahaman siswa, data dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana permainan tersebut mempengaruhi interaksi sosial dan kemampuan matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari pengalaman, perspektif, dan dampak dari penggunaan permainan Congklak tradisional dalam pembelajaran matematika, khususnya pembagian, di kelas 4 MI Salafiyah Dadirejo. Pilihan pendekatan kualitatif disebabkan oleh tujuan penelitian ini untuk memahami fenomena secara menyeluruh dan mendalam, serta untuk mendapatkan pemahaman tentang proses dan di mana fenomena tersebut terjadi.

Proses Pembelajaran dengan Permainan congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang memerlukan keterampilan berhitung, strategi, dan pemahaman tentang distribusi dan pembagian angka (Asmaarobiyah & Maharani, 2024). Untuk membantu siswa memahami konsep pembagian secara langsung, penelitian ini memasukkan permainan Congklak ke dalam kelas. Prinsip pembagian ditunjukkan dalam setiap langkah permainan, seperti membagi biji secara merata ke dalam lubang papan.

Metode Pengumpulan Data:

Untuk memahami secara menyeluruh dampak permainan pada pemahaman siswa, peneliti menggunakan wawancara, observasi langsung, dan rekaman kegiatan pembelajaran. Berikut adalah rincian dari masing-masing metode:

- a. **Observasi Kelas:** Permainan Congklak digunakan untuk mengamati proses pembelajaran. Peneliti mencatat bagaimana interaksi antara siswa berlangsung selama permainan, seberapa aktif siswa terlibat, dan bagaimana siswa memahami dan menerapkan konsep pembagian selama permainan. Observasi ini juga bertujuan untuk melihat apakah permainan tersebut berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta bagaimana hal ini mempengaruhi partisipasi dan pemahaman siswa.

- b. Wawancara Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yakni siswa, guru, dan pihak terkait lainnya. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mereka merasa terbantu dalam memahami materi pembagian melalui permainan Congklak, serta apakah mereka merasa permainan ini menarik dan menyenangkan. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui perspektif mereka mengenai keberhasilan dan tantangan dalam mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan pihak lain, seperti orang tua atau pengelola sekolah, dapat memberikan informasi tambahan mengenai bagaimana pendekatan ini diterima secara keseluruhan oleh komunitas sekolah.
- c. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran: Catatan atau foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran adalah komponen penting dalam pengumpulan data. Sumber daya ini dapat memberikan gambaran kontekstual dan visual tentang bagaimana permainan Congklak digunakan di kelas, bagaimana siswa berinteraksi, dan bagaimana pemahaman mereka berkembang seiring berjalannya waktu. Selain itu, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengevaluasi perubahan dalam cara siswa menginterpretasikan dan memahami konsep pembagian(Rudge Clouthier, 1991)

Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, analisis deskriptif kualitatif digunakan. Dalam analisis ini, data akan disusun sesuai dengan beberapa topik: pemahaman matematika siswa, efek terhadap interaksi sosial, dan perubahan dalam keinginan untuk belajar. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menggambarkan secara menyeluruh bagaimana permainan Congklak memengaruhi proses pembelajaran dan pemahaman siswa tentang konsep pembagian(Mulyadi & Putra, 2025). Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis untuk menemukan pola-pola yang muncul dan menemukan hubungan antara penggunaan permainan Congklak dan peningkatan pemahaman matematika siswa.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya:

- a. Menilai Pengaruh Permainan Congklak terhadap Pemahaman Pembagian Salah satu tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan Congklak dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembagian. Peneliti ingin melihat apakah konsep pembagian dapat lebih mudah dipahami oleh siswa

melalui pengalaman langsung bermain dan mengaplikasikan pembagian dalam konteks permainan(Turner & Martinek, 1999).

- b. Mengkaji Dampak terhadap Interaksi Sosial Siswa: Penelitian ini juga bertujuan untuk menyelidiki bagaimana permainan Congklak, yang merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang, dapat berdampak pada interaksi sosial siswa. Ini karena permainan ini dapat membantu siswa belajar keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kolektif. Oleh karena itu, fokus(Oxford, 1997).
- c. penelitian ini adalah dampak permainan terhadap dinamika sosial di kelas3. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggabungan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa secara keseluruhan, khususnya dalam hal pembagian, atau tidak. Kemampuan matematika yang dimaksud mencakup pemahaman teoritis tentang konsep pembagian serta kemampuan praktis untuk menyelesaikan soal pembagian(Fitrianti et al., 2020).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan Congklak saat mengajar matematika dapat membantu siswa memahami konsep pembagian. Karena mereka memiliki cara belajar yang menyenangkan dan praktis, siswa tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran(Hyson, 2008). Ketika siswa diminta untuk membagi kelereng selama permainan, pembagian, yang biasanya dianggap sulit, menjadi lebih mudah dipahami. Karena permainan ini menuntut siswa bekerja sama satu sama lain, siswa juga belajar lebih banyak bekerja sama(Romero et al., 2012). Seorang guru mengatakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Permainan Congklak meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti bekerja dalam tim, berbagi, dan bergiliran.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas 4 MI Salafiyah Dadirejo menunjukkan bahwa menggunakan permainan Congklak tradisional sebagai alat untuk mengajar konsep pembagian membantu proses dan hasil belajar siswa. Siswa tampaknya lebih terlibat secara langsung dan lebih antusias dalam proses pembelajaran, menurut observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran(Dewaele & Li, 2021). Hal ini ditunjukkan oleh respons siswa yang penuh semangat terhadap instruksi guru dan keterlibatan mereka dalam permainan tanpa rasa tertekan, yang merupakan hal yang biasa terjadi dalam pembelajaran matematika konvensional(Cody et al., 2015).

Secara konseptual, permainan Congklak membantu siswa memahami konsep pembagian dengan memberi mereka contoh praktis (Dewantara & Mahmud, 2020). Siswa secara tidak langsung melakukan aktivitas pembagian ketika diminta untuk membagikan biji kelereng ke dalam lubang di papan Congklak. Proses ini membantu mengubah ide abstrak menjadi pengalaman visual dan motorik yang mudah dipahami. Kegiatan ini termasuk dalam tahap enaktif dalam teori belajar Bruner (1966), di mana siswa belajar dengan memanipulasi objek nyata.

Permainan Congklak membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan suasana kelas. Menurut guru, kelas menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga secara aktif berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini mendukung gagasan pembelajaran berpusat pada siswa, yang berarti siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar (Hoidn & Reusser, 2020).

Siswa tidak hanya mengalami perkembangan kognitif, tetapi juga perkembangan afektif dan sosial. Siswa diharuskan untuk bermain Congklak secara berpasangan atau kelompok untuk belajar berkomunikasi satu sama lain, menghargai giliran, dan bekerja sama. Interaksi mereka selama permainan mulai menunjukkan keterampilan sosial mereka, seperti berbagi, berbicara, dan menyelesaikan konflik dengan baik (Asmara & Rulyansah, 2024). Ini menambah nilai pembelajaran berbasis permainan, yang berkonsentrasi pada prestasi akademik dan pembentukan karakter siswa.

Selain itu, guru dalam penelitian ini menemukan bahwa metode ini sangat membantu dalam mengatasi perbedaan tingkat kemampuan siswa. Mereka menemukan bahwa metode ini memungkinkan siswa yang biasanya mengalami kesulitan dalam matematika untuk belajar dengan lebih percaya diri karena tidak memberikan tekanan seperti tes atau latihan soal. Akibatnya, permainan tradisional seperti Congklak dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang inklusif dan adaptif (Fatimatuszahro et al., 2025).

5. KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa revitalisasi permainan Congklak tradisional sebagai alat pembelajaran matematika di MI Salafiyah Dadirejo meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya pemahaman konsep pembagian. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif tetapi juga afektif dan sosial dengan memasukkan elemen permainan yang berbasis budaya lokal ke dalam kegiatan belajar. Permainan Congklak menunjukkan kemampuan untuk menjembatani konsep pembagian

yang abstrak ke dalam bentuk yang dapat diamati secara langsung. Melalui praktik bermain, siswa tidak hanya menghafal langkah-langkah prosedur pembagian, tetapi mereka juga memahami arti proses pembagian secara merata. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, atau pembelajaran pengalaman, di mana siswa belajar lebih efektif ketika mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan nyata.

Selain itu, pendekatan ini menghilangkan kesan kaku yang sering terjadi pada pembelajaran matematika dan mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tampaknya lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengikuti pelajaran. juga berdampak pada lebih banyak interaksi sosial, seperti bekerja sama, menghormati teman, dan membuat keputusan bersama-sama. Selain itu, penggunaan Congklak sebagai alat pembelajaran menunjukkan bagaimana nilai-nilai budaya lokal dapat dimasukkan ke dalam sistem pendidikan. Revitalisasi permainan tradisional membantu siswa belajar dan membantu melestarikan budaya yang telah tergerus oleh globalisasi. Oleh karena itu, metode ini mendukung prinsip pembelajaran kontekstual yang terkait dengan kehidupan siswa dan lingkungan mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Congklak dan pendekatan pembelajaran kreatif, kontekstual, dan berbasis budaya dapat menjadi solusi alternatif untuk masalah pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru-guru di sekolah dasar disarankan untuk menjadi lebih terbuka terhadap inovasi berbasis budaya lokal sebagai bagian dari strategi pengajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

REFERENSI

- Alderman, M. K. (2013). *Motivation for achievement: Possibilities for teaching and learning*. Routledge.
- Asmaarobiyah, R., & Maharani, A. (2024). The influence of ethnomathematics-assisted Congklak games on mathematical critical thinking ability on the material of number counting operations in Grade II elementary school. *International Conference on Education Primary and Early Childhood, Marine, Computer Information and Logistics*, 1(1), 236–248.
- Asmara, B., & Rulyansah, A. (2024). Play to resolve: Educational games as a pathway to conflict resolution for early learners. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3781–3792.
- Boaler, J. (2002). *Experiencing school mathematics: Traditional and reform approaches to teaching and their impact on student learning*. Routledge.

- Cody, K. J., Rule, A. C., & Forsyth, B. R. (2015). Mathematical game creation and play assists students in practicing newly-learned challenging concepts. *Creative Education*, 6(14), 1484.
- Dewaele, J.-M., & Li, C. (2021). Teacher enthusiasm and students' social-behavioral learning engagement: The mediating role of student enjoyment and boredom in Chinese EFL classes. *Language Teaching Research*, 25(6), 922–945.
- Dewantara, A. H., & Mahmud, B. (2020). Supporting the second graders' understanding of multiplication concept using traditional game context. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 3332–3335.
- Fatimatuszahro, F., Hanifah, H., Hermawanti, L., Wahyuni, S., & Rasilah, R. (2025). The effect of traditional Congklak game method on students' learning outcomes in learning mathematics in elementary schools. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 4(1), 17–32.
- Fitrianti, Y., Suryadi, D., & others. (2020). Analysis of difficulties for pre-service mathematics teacher in problem solving of division and divisibility based on theory of action, process, object, and schemes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3), 32007.
- Herman, T., Rahmi, K., & Utami, N. S. (2022). Student learning obstacles in solving contextual mathematical problems. *AIP Conference Proceedings*, 2659(1).
- Hoidn, S., & Reusser, K. (2020). Foundations of student-centered learning and teaching. In *The Routledge international handbook of student-centered learning and teaching in higher education* (pp. 17–46). Routledge.
- Hyson, M. (2008). *Enthusiastic and engaged learners: Approaches to learning in the early childhood classroom*. Teachers College Press.
- Lestari, F. F., & Rasilah, R. (2025). Use of counting media to improve understanding of elementary school students. *Journal of General Education and Humanities*, 4(1), 59–68.
- Lindquist, M. M. (1984). The elementary school mathematics curriculum: Issues for today. *The Elementary School Journal*, 84(5), 595–608.
- Matura, E., Van Son, Q., & Lah, Y. C. (2024). Exploring the potential of traditional Congklak in the development of early childhood cognitive abilities. *Journal of Basic Education Research*, 5(2), 48–53.
- Megagianni, P., & Kakana, D. (2021). The educational value and impact of serious games in cognitive, social and emotional development in middle childhood: Perceptions of teachers in Greece. *Research on E-Learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives*, 129–145.
- Mihelj, M., Novak, D., Milavec, M., Zihelr, J., Olenšek, A., & Munih, M. (2012). Virtual rehabilitation environment using principles of intrinsic motivation and game design. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 21(1), 1–15.

- Mulyadi, M., & Putra, H. D. (2025). Ethnomathematics in action: Leveraging traditional Congklak for meaningful mathematics learning. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 71–83.
- Narko, N., Juhadi, M., Sepriyanti, N., Wijati, W., Juliardin, J., & Wahyuni, M. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika pada peserta didik kelas III di SD Negeri 001 Ukui. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 11525–11533.
- Oxford, R. L. (1997). Cooperative learning, collaborative learning, and interaction: Three communicative strands in the language classroom. *The Modern Language Journal*, 81(4), 443–456.
- Romero, M., Usart, M., Ott, M., Earp, J., de Freitas, S., & Arnab, S. (2012). Learning through playing for or against each other? Promoting collaborative learning in digital game-based learning.
- Rudge Clouthier, G. (1991). *Grade 7 students' understandings of division: A classroom case study*. University of British Columbia.
- Samadhi, N. N. N., & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh pembelajaran quantum berbantuan permainan dalam pembelajaran terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 228–237.
- Turner, A. P., & Martinek, T. J. (1999). An investigation into teaching games for understanding: Effects on skill, knowledge, and game play. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 70(3), 286–296.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546.