

Kolaborasi Budaya dan Pembelajaran: Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai Media Pembelajaran PKn Berbasis Permainan Tradisional

Ardi Afriansyah¹ Dikdik Baehaqi Arif² Agung Nugraha Putra³

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia^{1&3}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan²

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154^{1&3}

Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191²

Email koresponden : ardiafriansyah11@upi.edu

ARTIKEL INFO

Riwayat Artikel

Artikel masuk : 2024-02-08

Artikel direview : 2024-06-11

Artikel diperbaiki: 2024-06-28

Artikel diterima : 2024-10-30

Kata Kunci

Media Pembelajaran

Pembelajaran PKn

Permainan Tradisional

ABSTRAK

This research aims to investigate the use of the traditional game Congklak as a creative and educational learning medium in the context of Citizenship Education (PKn). The research method uses a literature review approach, by summarizing literature relevant to the research topic. The focus is on analyzing the benefits and implications of using Congklak Nusantara (COLAKTRA) in Civics learning. The results show that Congklak has an important role in children's development, supporting their physical, mental, intellectual and spiritual growth. The use of Congklak in Civics learning through COLAKTRA increases student involvement and creates a pleasant learning atmosphere. The integration of Civics values into Congklak makes it a medium that invites players to reflect on and appreciate Indonesia's cultural riches. The conclusion of this research confirms that COLAKTRA is not just a game, but also an effort to preserve cultural heritage and form a generation that loves the country. It is hoped that the use of traditional games in Civics learning can help students understand and experience the diversity of Indonesia, so that they become competent citizens. Thus, COLAKTRA has the potential to be an effective tool in achieving the goals of citizenship education.

Keywords: Learning Media, Civics Learning, Traditional Games

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan permainan tradisional Congklak sebagai media pembelajaran kreatif dan edukatif dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Metode penelitian menggunakan pendekatan tinjauan pustaka, dengan merangkum literatur yang relevan dengan topik penelitian. Fokusnya adalah pada analisis manfaat dan implikasi penggunaan Congklak Nusantara (COLAKTRA) dalam pembelajaran PKn. Hasilnya menunjukkan bahwa Congklak memiliki peran penting dalam pengembangan anak-anak, mendukung pertumbuhan fisik, mental, intelektual, dan spiritual mereka. Penggunaan Congklak dalam pembelajaran PKn melalui COLAKTRA meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Integrasi nilai-nilai PKn ke dalam Congklak membuatnya menjadi medium yang mengajak pemain untuk merenung dan menghargai kekayaan kultural Indonesia. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa COLAKTRA bukan hanya sebuah permainan, tetapi juga upaya pelestarian warisan budaya dan pembentukan generasi yang cinta tanah air. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat membantu siswa memahami dan merasakan keberagaman Indonesia, sehingga mereka menjadi warga negara yang kompeten. Dengan demikian, COLAKTRA memiliki potensi sebagai alat yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan kewarganegaraan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran PKn, Permainan Tradisional



PENDAHULUAN

Bermain dan permainan merupakan aspek penting dalam kehidupan anak-anak. Dengan bermain permainan, mereka dapat merasakan kegembiraan dan mengalami pertumbuhan yang baik. Aktivitas fisik seperti bermain permainan juga membantu dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Melalui bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka dengan optimal, termasuk potensi dalam dimensi fisik, mental, intelektual, dan spiritual. Bermain memberikan berbagai manfaat positif bagi anak, seperti meningkatkan kebahagiaan, membangun hubungan persahabatan, memperkaya keterampilan motorik anak, dan memungkinkan mereka belajar keterampilan baru. Dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, diharapkan dapat merangsang kreativitas mereka dan mendukung pengembangan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki (Atmaji, 2019)

Pendidikan merupakan salah satu proses belajar kebudayaan yang didapat manusia di lingkungan sekolah. Pendidikan dalam praktiknya tidak dapat dipisahkan dari aspek budaya. Proses pendidikan menjadi sarana yang paling efektif untuk mentransfer nilai-nilai budaya. Hubungan erat antara keduanya terjadi karena saling melengkapi dan mendukung satu sama lain.

Salah satunya dengan permainan tradisional yang merupakan salah satu sarana bermain bagi anak dan menjadi bagian penting dari warisan budaya suatu masyarakat. Mencerminkan nilai-nilai, norma-norma, dan cara hidup yang berkembang dalam masyarakat tersebut. Permainan tradisional sering kali telah ada selama berabad-abad dan diwariskan dari generasi ke generasi. Selain memberikan dampak positif pada kesehatan, kebugaran, dan perkembangan anak, permainan tradisional juga membawa nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, saling membantu, tanggung jawab, disiplin, dan aspek lainnya. Hal-hal ini berperan penting dalam pembentukan karakter anak (Dhamayanti, 2014)

Untuk memastikan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru dapat mengintegrasikan permainan, seperti congklak, dalam proses pembelajaran. Congklak pada umumnya papan congklak memiliki 16 lubang di mana setiap pemain memiliki 7 lubang dan ada satu lubang besar di tengah sebagai "rumah" atau "biji besar." Namun, di inovasikan congklak dengan jumlah lubang yang sesuai dengan jumlah provinsi Indonesia, yaitu 38 provinsi, dapat dilakukan dengan cara menyesuaikan papan dan aturannya. Dengan inovasi ini memiliki potensi untuk mengenalkan budaya di Indonesia. Penggunaan congklak dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya yang ada di setiap provinsi di Indonesia

Congklak merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai nama di seluruh Indonesia. Di daerah tertentu di Sumatera lebih sering disebut dengan congkak. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan sebutan dakon, dhakon, atau dhakonan. Sedangkan di Lampung, congklak dikenal dengan nama dentuman lamban, dan di Sulawesi dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang, atau nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan congklak disebut dengan mancala (Siregal et.al, 2014)

Penulis berupaya mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan ke dalam pembelajaran, penulis telah mengembangkan permainan tradisional congklak serta diberi nama colaktra (congklak nusantara) yang menjadi sebuah media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Melibatkan unsur tradisional dan kultural, proyek ini bertujuan untuk merangsang pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal, serta mengasah keterampilan sosial dan kognitif mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam tulisan ini, penulis menggunakan pendekatan tinjauan pustaka dengan menghimpun berbagai jurnal, melakukan pembacaan, dan membandingkan konten setiap jurnal yang relevan dengan judul artikel. Jurnal-jurnal tersebut diperoleh melalui berbagai sumber seperti Google Scholar, di mana setiap jurnal memiliki perbedaan dalam isinya dibandingkan dengan yang lain. Tinjauan pustaka merupakan evaluasi kritis terhadap penelitian yang telah dilakukan pada suatu topik tertentu, yang dapat berasal dari berbagai sumber seperti buku, artikel jurnal, dan sumber-sumber lainnya. Materi pustaka yang diakses mencakup sumber-sumber internasional dan nasional yang ditemukan melalui Google Scholar, Sinta, dan DOAJ (Directory of Open Access Journals)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dasar Teori Permainan Congklak

Permainan atau game merupakan kegiatan rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau melakukan olahraga ringan. Permainan dapat dilakukan secara individu atau bersama kelompok. Menurut Freud dan Erickson (2006), permainan adalah bentuk penyesuaian diri manusia yang bermanfaat, membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik. Melalui permainan, tekanan dilepaskan, memungkinkan anak mengatasi masalah dalam kehidupan dan melepaskan energi fisik serta perasaan terpendam.

Daniel Berlyne, seperti yang dikutip oleh Ismail (2006), mengemukakan bahwa daya tarik dan kesenangan dalam permainan berasal dari pemenuhan dorongan penjelajah kita. Dorongan ini melibatkan keinginan untuk mendapatkan informasi yang baru dan tidak biasa. Dalam konteks ini, permainan berfungsi sebagai sarana bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari pengetahuan baru dengan cara yang aman, yang mungkin tidak mereka lakukan tanpa keterlibatan dalam permainan. Lebih lanjut, permainan merangsang perilaku penjelajah dengan menyediakan peluang untuk pengalaman baru, kompleksitas, kejutan, dan unsur keanehan.

Menurut Romlah (2011), permainan dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang menghibur, memungkinkan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan tanpa menyadarinya. Pengetahuan yang diperoleh dari permainan ini dapat disimpan dalam pikiran dan diintegrasikan dengan pengalaman lain. Freeman dan Munandar (sebagaimana disebut dalam Ismail, 2006) menjelaskan permainan sebagai suatu kegiatan yang mendukung perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak secara holistik.

Congklak merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai sebutan di seluruh penjuru Indonesia. Permainan ini melibatkan penggunaan biji-bijian yang berasal dari tumbuhan, seperti cangkan kerang. Di wilayah Jawa, permainan ini dikenal dengan nama-nama seperti congklak, dakon, dhakon, atau dhakonan, sedangkan di beberapa daerah Sumatera, disebut dengan sebutan congklak. Di Lampung, permainan ini dikenal sebagai dentuman lamban, sementara di Sulawesi, memiliki berbagai nama seperti Mokaotan, Manggaleceng, Anggalacang, dan Nogarata.

Permainan congklak sering dimainkan di daerah pedesaan, menggunakan biji-biji dari batu-batuan sungai yang cocok untuk dimainkan bersama teman. Permainan ini merupakan warisan turun temurun dari generasi ke generasi dan merupakan bagian penting dari budaya desa. Meskipun permainan ini telah dimodifikasi, kita sebaiknya tetap menghargai inovasi masyarakat desa yang membuat congklak tetap abadi.

Sejak zaman dahulu, tradisi permainan congklak telah diwariskan secara turun-temurun, dimainkan oleh dua orang menggunakan papan congklak dan biji congklak. Dalam lingkup penelitian ini, congklak dianggap sebagai suatu bentuk media pembelajaran. Menurut James W. Brown (1999:2), media pengajaran tidak hanya mencakup bahan dan alat, tetapi juga melibatkan individu yang menyediakannya serta interaksi antara bahan dan alat tersebut dengan anak. Rani Yulianti I, sebagaimana yang disebutkan dalam buku "Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional," juga mengemukakan bahwa bermain congklak memiliki potensi untuk melatih keterampilan berhitung anak-anak.

2. Manfaat Bermain Congklak

Permainan congklak sering dimainkan oleh dua anak, di mana setiap anak harus menghitung jumlah biji congklak. Permainan ini memberikan sejumlah manfaat penting bagi perkembangan anak, seperti yang dijelaskan oleh Yusep Nur. J (2012:71):

- 1) Memberikan dukungan pada perkembangan kemampuan berpikir anak, melibatkan penguasaan keterampilan berhitung dan membaca. Melalui aktivitas ini, anak dapat memahami konsep dasar, seperti ukuran, dimensi, dan sejenisnya.
- 2) Melatih fokus anak adalah tujuan dari permainan ini, yang secara khusus diciptakan untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi mereka. Kegiatan ini menekankan pada kemampuan anak untuk memusatkan perhatian, terutama saat mereka harus fokus pada tugas menyisipkan biji ke dalam lubang-lubang yang ada.
- 3) Meningkatkan keterampilan motorik halus anak merupakan tujuan utama. Saat bermain congklak, anak akan mengalami rangsangan saat mengambil biji, meraba, memegang dengan jari-jari, dan melakukan kegiatan lain yang melibatkan koordinasi halus. Selain itu, stimulasi motorik kasar juga terjadi ketika mereka menggunakan tangan untuk mengisi lubang.
- 4) Memberikan pengajaran kepada anak mengenai norma-norma dalam permainan. Dalam proses ini, anak dapat memahami arti patuh terhadap aturan main, serta cara menghadapi kekalahan dengan sikap positif yang mendorongnya untuk tetap bermain secara jujur.
- 5) Mengembangkan keterampilan sosial anak dan memperkuat rasa percaya diri mereka sambil tetap mempertahankan kegembiraan dalam bermain.
- 6) Mendorong daya kreasi anak. Melalui permainan congklak, anak didorong untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui variasi permainan yang bervariasi di setiap wilayah.

3. Implementasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) dalam Pembelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bentuk pengajaran yang menekankan signifikansi memahami prinsip-prinsip hak dan kewajiban seorang warga negara. Fokusnya adalah agar setiap perilaku sesuai dengan visi dan misi bangsa, serta tidak menyimpang dari aspirasi yang diharapkan. Pendidikan ini diterapkan sejak dini di semua jenjang pendidikan, dari tahap awal hingga tingkat perguruan tinggi, dengan tujuan menciptakan generasi penerus yang terampil dan siap melaksanakan tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut peraturan yang relevan dalam Undang-Undang Pendidikan Kewarganegaraan, Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran yang harus diikuti oleh semua peserta didik dalam semua jalur dan tingkatan pendidikan formal. Sebagai bentuk Pendidikan Kewarganegaraan atau Civis Education, pemberian Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya juga diberikan kepada setiap warga negara Indonesia. Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk peserta didik agar menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh dirinya sendiri, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai tujuan bersama (Rahayu, 2007).

Menurut Soemantri (2001:154), pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menyediakan pemahaman dan keterampilan dasar tentang hubungan mendasar antara warga negara dan negara. Selain itu, pendidikan ini juga mencakup pembelajaran bela negara sebagai ekspresi pembelaan terhadap negara sesuai dengan prinsip-prinsip yang tercantum dalam UUD 1945 dan Pancasila.

Pendidikan kewarganegaraan juga diterima sebagai bentuk pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan anggota masyarakat agar memiliki kemampuan berpikir secara kritis dan bertindak secara demokratis. Dalam proses ini, generasi yang sedang berkembang diarahkan untuk menyadari signifikansi demokrasi sebagai struktur kehidupan masyarakat yang melindungi hak-hak setiap individu (Saidurrahman, 2018).

Menurut Aziz Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki fungsi sebagai alat pengajaran yang mendukung proses pembentukan identitas kebangsaan siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Isi dari program PKn mencakup prinsip-prinsip umum mengenai struktur negara, politik, hukum negara, dan teori-teori umum lain yang sesuai dengan sasaran tersebut.

Secara keseluruhan, Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sebagai suatu pelajaran yang membimbing peserta didik agar menjadi individu yang bertanggung jawab dan mampu berperan aktif dalam masyarakat, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip-prinsip UUD NKRI 1945 (Madiung, 2018).

Memahami dan menghargai budaya setiap provinsi di Indonesia merupakan bagian integral dari pembelajaran PKn. Melalui pemahaman ini, peserta didik dapat mengembangkan rasa cinta tanah air, menghormati perbedaan, dan membangun toleransi antarbudaya.

Congklak Nusantara adalah sebuah permainan tradisional yang dikembangkan dan inovasi dari penulis sebagai sarana pembelajaran, sekaligus sebagai upaya pelestarian warisan budaya berupa permainan tradisional. Permainan ini juga telah diakui sebagai hak kekayaan intelektual oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dengan nomor permohonan EC00202127825. Biasanya lebih dari sekadar hiburan atau sarana untuk mengisi waktu luang. Pada dasarnya, permainan ini menyajikan sebuah representasi unik dari keberagaman yang dimiliki oleh negeri Indonesia. Terdapat 38 lubang dalam papan congklak ini, masing-masing melambangkan satu provinsi di seluruh nusantara.

Melalui desain papan yang khusus ini, setiap lubang tidak hanya sekadar ruang untuk meletakkan biji congklak. Mereka menjadi simbol yang menggambarkan keragaman budaya, bahasa, dan adat istiadat yang ditemukan di setiap sudut Indonesia. Saat pemain menggerakkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya, mereka seolah-olah melakukan perjalanan virtual melintasi kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke.

Tiap lubang yang diukir dengan teliti membawa identitas provinsi yang terkandung di dalamnya. Seperti membaca peta hidup, pemain dapat merasakan nuansa dan keunikan tiap wilayah melalui permainan ini. Ada sentuhan magis dalam setiap gerakan biji congklak, yang seolah-olah menghubungkan pemain dengan keberagaman dan kekayaan alam yang dimiliki oleh setiap provinsi.

Congklak Nusantara bukan sekadar permainan strategi, tetapi juga sebuah medium yang mengajak pemain untuk merenung dan menghargai kekayaan kultural Indonesia. Dalam setiap langkahnya, permainan ini menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga dan merayakan perbedaan, sekaligus membangun hubungan harmonis di tengah keberagaman yang membingkai kehidupan bangsa ini

4. Aturan Main

Cara bermainnya pun tidak hanya sekadar mengambil dan menggerakkan biji congklak, tetapi juga memasuki suatu perjalanan pengetahuan. Setiap anak yang bermain harus menghentikan perjalanan biji di salah satu lubang. Dan di sini, inilah keunikan Congklak Nusantara, karena setiap lubang bukan hanya tempat berhenti, tetapi juga pintu gerbang menuju keberagaman Indonesia.

Ketika seorang anak berhenti di suatu lubang, dia tidak hanya mengambil biji congklak, tetapi juga mengambil sebuah kartu. Kartu tersebut bukan sembarang kartu, melainkan penuh dengan informasi tentang provinsi tempat lubang tersebut berada. Isinya mencakup makanan khas, lagu daerah, pakaian tradisional, tempat wisata, hingga alat musik tradisional yang melekat pada budaya setempat.

Seiring permainan berlanjut, anak-anak tidak hanya menikmati keseruan mengumpulkan biji congklak, tetapi juga terlibat dalam perjalanan edukatif yang membuka mata terhadap kekayaan budaya Indonesia. Mereka dapat belajar mengenai keberagaman kuliner dengan mencicipi makanan khas dari berbagai provinsi, mengenal melodi tradisional dari lagu daerah, merasakan keindahan pakaian adat, dan memahami keunikan alat musik tradisional yang berkembang di setiap daerah.

Permainan ini tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga sarana mempererat rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap keberagaman Indonesia. Dengan setiap kartu yang dikumpulkan, para pemain tidak hanya berlomba untuk menang, tetapi juga merasakan kehangatan persatuan di dalam keberagaman. Pada akhir permainan, ketika setiap batu congklak telah menemukan tempatnya di lubang terakhir, bukan hanya sebatas

kebahagiaan kemenangan yang dirasakan, melainkan juga pemahaman yang lebih mendalam tentang kekayaan budaya dan warisan sejarah Indonesia. Congklak Nusantara bukan sekadar permainan, tetapi juga jendela yang membuka pandangan kita pada keindahan dan keunikan setiap provinsi yang menyatukan kita sebagai bangsa Indonesia.

5. Manfaat Colaktra dalam Pembelajaran PKN

- 1) **Pengenalan Geografi:** Melalui permainan ini, anak-anak akan belajar tentang letak geografis setiap provinsi, membantu mereka memahami struktur geografi Indonesia.
- 2) **Pembelajaran Kebudayaan:** Informasi yang terkandung dalam kartu-kartu permainan akan memberikan wawasan mendalam tentang seni, musik, tarian, dan kuliner dari setiap provinsi.
- 3) **Pengembangan Keterampilan Sosial:** Congklak Nusantara mengajarkan kerjasama dan interaksi sosial antar-pemain, memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja tim.
- 4) **Stimulasi Kognitif:** Anak-anak akan diasah dalam hal membaca, mengingat, dan memproses informasi dengan cepat, karena mereka perlu merespons pertanyaan dan fakta dari kartu-kartu permainan.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari materi yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa permainan, khususnya permainan tradisional seperti congklak, memiliki peran penting dalam pengembangan anak-anak. Bermain tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga mendukung pertumbuhan fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak-anak. Permainan tradisional, seperti congklak, menjadi bagian dari warisan budaya suatu masyarakat, mencerminkan nilai-nilai, norma-norma, dan cara hidup yang berkembang dalam masyarakat tersebut.

Penggunaan congklak dalam pembelajaran, seperti yang diusulkan oleh penulis, merupakan inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan PKN ke dalam permainan tradisional congklak, penulis menciptakan COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai media pembelajaran kreatif dan edukatif. Permainan ini tidak hanya sekadar sarana hiburan, tetapi juga menjadi jendela yang membuka pandangan pada keindahan dan keunikan setiap provinsi di Indonesia.

Pentingnya pendidikan kewarganegaraan juga ditekankan, dan COLAKTRA dianggap sebagai cara untuk membantu meng-Indonesiakan siswa secara sadar, cerdas, dan bertanggung jawab. Melalui permainan ini, siswa dapat memahami nilai-nilai hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Colaktra bukan hanya sebuah permainan strategi, tetapi juga sebuah medium yang mengajak pemain untuk merenung dan menghargai kekayaan kultural Indonesia. Dengan menambahkan elemen edukatif, seperti kartu-kartu provinsi yang berisi informasi budaya, COLAKTRA memberikan kontribusi positif dalam pengenalan geografi, pembelajaran kebudayaan, pengembangan keterampilan sosial, dan stimulasi kognitif anak-anak.

Dalam konteks pendidikan, COLAKTRA bukan hanya permainan, tetapi juga sebuah upaya pelestarian warisan budaya dan pembentukan generasi yang cinta tanah air. Diharapkan bahwa pendekatan ini dapat membantu siswa memahami dan merasakan keberagaman Indonesia, sehingga mereka menjadi warga negara yang kompeten dan siap mengemban tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara]

2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai pentingnya permainan tradisional seperti congklak dalam pengembangan anak-anak dan integrasi nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) ke dalam pembelajaran, berikut adalah beberapa saran yang bisa diambil:

- 1) Mendorong penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran: Guru dan pendidik dapat mengintegrasikan permainan tradisional seperti congklak dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai budaya, keterampilan sosial, dan pengetahuan geografi kepada siswa. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya Indonesia.
- 2) Mengembangkan versi lokal permainan tradisional: Seperti yang dilakukan dalam penelitian, mengembangkan versi lokal permainan tradisional dengan mengadaptasi permainan congklak sesuai dengan jumlah provinsi di Indonesia dapat menjadi langkah yang baik. Hal ini dapat membantu memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak-anak secara lebih menyeluruh.
- 3) Melibatkan siswa secara aktif: Penting untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Guru dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam permainan, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut secara lebih baik.
- 4) Mendukung pengembangan kreativitas siswa: Selain sebagai sarana pembelajaran, permainan tradisional juga dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan versi baru dari permainan tradisional atau mengembangkan ide-ide kreatif terkait dengan permainan tersebut.

Dengan mengambil langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan siswa dan pemahaman mereka tentang budaya dan nilai-nilai Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisendjaja, y. H. & Romlah, O. (2011). Analisis buku ajar sains berdasarkan literasi ilmiah sebagai dasar untuk memilih buku ajar sains (Biologi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Atmaji, T. (2019, September). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. In *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Dhamayanti, M. (2014). Komunikasi Lintas Budaya di Institusi Pendidikan Studi Kasus: Perguruan Tinggi Mayoritas Mahasiswa Tionghoa dengan Pengajar Pribumi. *Sociae Polites*, 15(2), 191-200.
- Erickson. E (2006). *Erik Erickson Theory of Identity Development*
- Ismail. A (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Jatmika, Yusep Nur. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jakarta: Diva Press.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Rahayu, M. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. Depok: PT Grasindo.
- Saidurrahman. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Jakarta: KENCANA
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128