

Pendekatan Edukasi Budaya Lokal: Studi Literatur Permainan Congklak dalam Pembelajaran Matematika

Shelly Sharppy¹

¹Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: sharppshelly4@gmail.com

Article Info

Article History

Submitted: 25-09-2025

Revised: 31-10-2025

Accepted: 31-10-2025

Keywords:

Permainan tradisional
Congklak
Pembelajaran matematika
Budaya lokal
Motivasi belajar

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau potensi permainan tradisional *congklak* sebagai media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal. Kajian ini berfokus pada nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan *congklak* serta relevansinya terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui telaah berbagai sumber pustaka seperti jurnal ilmiah, buku akademik, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Analisis dilakukan menggunakan teknik *content analysis* untuk menelusuri keterkaitan antara unsur budaya, nilai karakter, dan konsep-konsep matematika yang muncul dalam permainan *congklak*. Hasil kajian menunjukkan bahwa *congklak* berpotensi menjadi media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Aktivitas permainan ini tidak hanya melatih kemampuan berhitung dan berpikir logis, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan prinsip *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia* (PMRI) yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya dan kehidupan nyata siswa. Implikasinya, permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika sekaligus pelestarian budaya lokal.

This study aims to investigate the potential of the traditional game of congklak as a medium for learning mathematics, grounded in local culture. This study focuses on the educational values contained in the game and its relevance to increasing students' motivation and understanding of mathematical concepts. The method employed is a literature study (library research) with a qualitative descriptive approach, involving a review of various library sources, including scientific journals, academic books, and relevant previous research results. The analysis was conducted using content analysis techniques to explore the relationship between cultural elements, character values, and mathematical concepts that appear in the game of congklak. The results of the study indicate that congklak has the potential to be a contextual, interactive, and meaningful learning medium. This game activity not only trains calculation and logical thinking skills but also fosters the values of cooperation, sportsmanship, and responsibility. This finding aligns with the principles of Indonesian Realistic Mathematics Education (PMRI), which emphasizes the importance of linking learning to the cultural context and real-life experiences of students. The implication is that traditional games can be used as a means of learning mathematics while preserving local culture.

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan warisan yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai kehidupan masyarakat (Mainaki & Rosali, 2019). Dalam konteks pendidikan, budaya lokal berperan penting dalam membentuk karakter dan pola pikir peserta didik melalui pembelajaran yang kontekstual

dan bermakna (Rahmawati & Rohim, 2020). Salah satu wujud budaya yang dekat dengan kehidupan anak-anak Indonesia ialah permainan tradisional. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai sosial dan kognitif yang mendukung perkembangan anak (Sholikin dkk., 2022). Anak-anak biasanya memainkan permainan sederhana dengan memanfaatkan alat yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti biji-bijian, batu kecil, atau kayu (Wahyu & Rukiyati, 2022). Permainan tradisional seperti congklak, bentengan, atau petak umpet tidak hanya melatih keterampilan motorik dan sosial, tetapi juga dapat dijadikan sarana pembelajaran yang edukatif (Trisnadewi dkk., 2024; Muhajirin & Andriana, 2022).

Seiring perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup modern, permainan tradisional semakin jarang dimainkan, terutama di wilayah perkotaan. Ramadhani (2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional kini hanya banyak ditemukan di daerah pedesaan, sedangkan anak-anak di perkotaan lebih sering memainkan permainan digital. Kondisi ini menunjukkan adanya penurunan keterlibatan anak terhadap aktivitas berbasis budaya lokal, yang berdampak pada berkurangnya penanaman nilai-nilai karakter dan interaksi sosial. Di sisi lain, pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hasil observasi yang dilakukan oleh Eka Harianti dan Siswono (2017) menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang fokus saat belajar berhitung, bahkan sebagian besar tampak tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Wibowo dkk. (2022) menambahkan bahwa persepsi negatif terhadap matematika dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Siregar dkk (2014) menemukan bahwa permainan congklak membantu siswa memahami konsep operasi hitung bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan melalui aktivitas konkret yang melibatkan interaksi langsung. Prasetyo dan Hardjono (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar karena menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sahrnayanti dkk. (2023) juga menegaskan bahwa aktivitas bermain congklak dapat melatih kemampuan berhitung, berpikir strategis, dan bekerja sama. Dari perspektif etnomatematika, Jannah dkk. (2023) menjelaskan bahwa congklak memuat unsur-unsur matematis seperti konsep bangun datar, bangun ruang, dan pola bilangan yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan motivasi belajar, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada implementasi praktis di kelas atau hasil empiris pada jenjang pendidikan tertentu. Belum banyak kajian yang mengulas secara sistematis bagaimana permainan congklak berfungsi sebagai pendekatan edukasi berbasis budaya lokal yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran matematika. Kajian konseptual semacam ini penting untuk memperkuat dasar teoretis penerapan permainan tradisional dalam pendidikan, sekaligus menunjukkan relevansi budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual.

Pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti permainan congklak, sejalan dengan prinsip Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata dan konteks kehidupan siswa (Gravemeijer, 1994). Melalui permainan congklak, siswa dapat belajar berhitung secara konkret sambil

menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendukung pelestarian budaya bangsa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis potensi permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal, mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya, serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*library research*) (Zed, 2008) dengan metode deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menelaah secara mendalam berbagai sumber ilmiah yang membahas permainan tradisional *congklak* sebagai media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal (Prasetyo & Hardjono, 2020). Melalui kajian pustaka ini, penelitian berfokus pada penggalian nilai-nilai edukatif, kognitif, dan afektif yang terkandung dalam permainan tradisional serta relevansinya terhadap proses pembelajaran matematika yang kontekstual dan bermakna. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama ialah pengumpulan sumber literatur yang relevan, meliputi jurnal ilmiah, buku akademik, artikel penelitian, serta dokumen ilmiah lain yang berhubungan dengan permainan tradisional, pembelajaran matematika, pendidikan berbasis budaya lokal, dan etnomatematika (Fink, 2019). Pemilihan sumber dilakukan dengan mempertimbangkan keterkaitannya terhadap fokus kajian, khususnya penelitian yang menyoroti permainan *congklak* dan penerapannya dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar maupun menengah.

Tahap berikutnya adalah analisis isi (*content analysis*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkaji tema-tema utama yang muncul dalam literatur (Krippendorff, 2018), terutama yang berkaitan dengan hubungan antara unsur budaya dan konsep matematika. Analisis ini mencakup penelaahan terhadap konsep operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan, strategi berpikir logis, serta nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab yang tercermin dalam aktivitas permainan *congklak*. Melalui analisis ini diperoleh pemahaman mengenai fungsi permainan tradisional tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai karakter dan pelestarian budaya bangsa.

Selanjutnya dilakukan sintesis hasil kajian untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai manfaat dan potensi penerapan permainan *congklak* dalam pembelajaran matematika. Sintesis ini dilaksanakan dengan cara membandingkan dan mengintegrasikan hasil-hasil penelitian terdahulu, menelaah kesamaan serta perbedaan temuan, dan mengaitkannya dengan teori-teori pendidikan kontekstual, khususnya Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Melalui proses tersebut, penelitian ini berupaya merumuskan kerangka konseptual yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika secara lebih bermakna.

Secara keseluruhan, penelitian ini bersifat kualitatif-deskriptif karena berupaya menggambarkan secara mendalam keterkaitan antara aspek budaya, aktivitas permainan, dan proses pembelajaran matematika. Pendekatan ini berbeda dengan *Systematic Literature Review (SLR)* yang bersifat kuantitatif dan berorientasi pada analisis data empiris. Penelitian ini menekankan

interpretasi konseptual dan sintesis tematik terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan tanpa menggunakan tahapan meta-analisis.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Kajian ini difokuskan pada analisis konseptual terhadap hasil-hasil penelitian dan sumber pustaka yang membahas permainan tradisional, khususnya *congklak*, dalam konteks pembelajaran matematika berbasis budaya lokal. Data yang digunakan sepenuhnya berasal dari literatur sekunder, sehingga temuan penelitian tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan kondisi empiris di lapangan secara langsung. Selain itu, penelitian ini tidak membahas efektivitas penerapan permainan *congklak* melalui pendekatan eksperimental, melainkan menitikberatkan pada penyusunan kerangka konseptual yang bersifat teoritis. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan akademik bagi penelitian lanjutan yang bersifat empiris guna menguji efektivitas penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika pada berbagai jenjang pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan terhadap berbagai sumber literatur yang relevan, diperoleh sejumlah temuan yang menunjukkan adanya keterkaitan yang signifikan antara permainan tradisional congklak dan pembelajaran matematika. Hasil telaah literatur mengindikasikan bahwa permainan congklak memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya mengasah kemampuan berhitung, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter, sosial, dan budaya dalam diri peserta didik. Permainan tradisional ini dapat dijadikan alternatif media dan metode pembelajaran yang inovatif karena menghadirkan aktivitas belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Temuan-temuan tersebut menjadi dasar bagi pembahasan berikut, yang akan menguraikan secara lebih mendalam mengenai bentuk implementasi permainan congklak dalam pembelajaran matematika. Pembahasan difokuskan pada dua aspek utama, yaitu: (A) metode belajar matematika yang berorientasi pada aktivitas dan pengalaman konkret, serta (B) peran permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang berfungsi mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan budaya lokal dalam proses pendidikan.

A. Metode Belajar Matematika

Pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada kemampuan berhitung dan penguasaan rumus, melainkan juga pada pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, reflektif, dan kreatif. Namun demikian, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik karena penyajiannya yang abstrak dan minim konteks. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Widyastuti dkk. (2021) menekankan pentingnya inovasi dalam pengembangan media dan metode pembelajaran guna meningkatkan kualitas pengajaran dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan dan efektif.

Guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan partisipatif. Menurut Yusuf (2016), berbagai metode seperti ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, maupun pengalaman lapangan dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Junaidi (2023), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif dapat

meningkatkan kemampuan reflektif matematis siswa. Sejalan dengan itu, Arif (2011) menegaskan bahwa metode belajar merupakan sarana yang digunakan guru untuk menuntun siswa belajar secara mandiri dan bermakna. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran matematika agar tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Purba dan Surya (2020) membuktikan bahwa penerapan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif terhadap matematika. Senada dengan itu, Putri dkk. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan konteks nyata dapat menumbuhkan motivasi belajar dan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan berbasis budaya, pendekatan ini sejalan dengan prinsip etnomatematika yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya lokal (Kabuye Batiibwe, 2024). Aini dan Fathoni (2022) serta Maulida dan Ghufon (2025) menambahkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika membantu siswa memahami konsep secara konkret melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka.

Dengan demikian, metode pembelajaran matematika yang menggabungkan unsur budaya dan konteks kehidupan sehari-hari memiliki nilai edukatif yang komprehensif. Permainan tradisional seperti *congklak* dapat menjadi salah satu bentuk penerapan pendekatan kontekstual yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab (Ulya, 2017; Rahmadhani, 2022). Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis budaya lokal mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya berfokus pada transfer konsep, tetapi juga pada pengembangan potensi siswa secara utuh melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan berakar pada budaya bangsa.

B. Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang berkembang secara turun-temurun di tengah masyarakat. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional memiliki nilai-nilai sosial, moral, dan edukatif yang dapat mendukung pembentukan karakter peserta didik. Handoko dan Gumantan (2021) menegaskan bahwa permainan tradisional mencerminkan kearifan lokal yang menumbuhkan kerja sama, kedisiplinan, serta kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Sulistyanyingtyas dan Fauziah (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki potensi pedagogis yang tinggi dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menstimulasi perkembangan sosial dan kognitif secara bersamaan. Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional dapat berperan sebagai media pembelajaran yang menarik karena menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Meishinta dkk., 2023; Ribas dkk., 2023). Melalui kegiatan bermain, siswa berlatih berinteraksi, berkomunikasi, serta memecahkan masalah dengan cara yang alami dan kontekstual.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki relevansi tinggi dengan pembelajaran matematika adalah *congklak* atau *dakon*. Permainan ini dimainkan oleh dua orang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian kecil yang ditempatkan dan dipindahkan secara bergantian. Aktivitas dalam permainan *congklak* melibatkan proses perhitungan, estimasi, serta pengambilan keputusan strategis untuk memperoleh hasil terbaik. Dalam konteks pembelajaran, kegiatan tersebut mencerminkan proses berpikir matematis yang mengandung unsur operasi hitung dasar,

distribusi, dan pengulangan (Fatimatuszahro dkk., 2025). Penelitian Kurnia dan Sari (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis congklak pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Ansyah dkk. (2025) dan Marhamah dkk. (2024) yang membuktikan bahwa penerapan permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung sekaligus minat belajar siswa sekolah dasar.

Dari perspektif etnomatematika, congklak mencerminkan keterkaitan antara konsep matematika dan budaya lokal masyarakat Indonesia. Struktur dan aturan dalam permainan ini menunjukkan adanya pola berpikir sistematis yang merepresentasikan operasi bilangan dan logika matematika (Reza dkk., 2024; Simbolon, 2024). Fajriyah dan Maharbid (2023) menjelaskan bahwa unsur etnomatematika dalam congklak membantu siswa memahami konsep pembagian dan pengulangan melalui pengalaman konkret, sementara Kuswardi dkk. (2024) menegaskan bahwa permainan congklak dapat digunakan sebagai lintasan belajar (*learning trajectory*) yang memperkuat kemampuan penalaran matematis siswa. Perspektif global juga mendukung pandangan ini—Shirley (2015) serta Kabuye Batiibwe (2024) menekankan pentingnya etnomatematika sebagai jembatan antara budaya dan pendidikan matematika, karena mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman kultural siswa. Bahkan, pada jenjang pendidikan anak usia dini, congklak dapat digunakan untuk memperkenalkan pola berpikir matematis berbasis budaya lokal dengan cara yang menyenangkan (Putri dkk., 2023). Seiring perkembangan teknologi, Putri (2025) juga mengadaptasi permainan ini ke dalam bentuk digital melalui aplikasi Mancala, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mempertahankan nilai-nilai budaya lokal di era modern.

Sintesis dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan congklak merupakan media pembelajaran integratif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan kultural secara harmonis. Dari sisi kognitif, permainan ini membantu siswa memahami konsep matematika melalui aktivitas konkret dan kontekstual (Fatimatuszahro dkk., 2025; Kuswardi dkk., 2024). Dari sisi afektif, congklak menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan sportivitas dalam proses belajar (Marhamah dkk., 2024). Sementara dari sisi kultural, permainan ini berperan penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal serta memperkuat identitas nasional melalui pendidikan (Ribas dkk., 2023; Simbolon, 2024). Oleh karena itu, penerapan congklak dalam pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengajaran konsep bilangan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter dan budaya yang mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa integrasi antara pendekatan pembelajaran matematika yang inovatif dan pemanfaatan permainan tradisional seperti congklak memiliki potensi yang signifikan dalam menciptakan proses belajar yang bermakna, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal (Kabuye Batiibwe, 2024; Shirley, 2015). Pembahasan pada bagian A menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap konsep matematika (Meishinta dkk., 2023). Sementara itu, bagian B menegaskan bahwa permainan tradisional congklak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memuat nilai-nilai kognitif, sosial, dan afektif yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019; Handoko & Gumantan, 2021).

Keterkaitan antara kedua aspek tersebut menegaskan bahwa pembelajaran matematika tidak harus bersifat abstrak dan kaku, melainkan dapat dikontekstualisasikan melalui pengalaman budaya yang akrab dengan kehidupan siswa. Melalui permainan congklak, siswa tidak hanya mengasah kemampuan berhitung dan strategi berpikir logis, tetapi juga menumbuhkan karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran matematika memberikan peluang untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna, serta berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan modern (Fatimatuszahro dkk., 2025; Kuswardi dkk., 2024; Reza dkk., 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *congklak* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran matematika yang kontekstual dan bermakna. Integrasi permainan ini dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep dasar operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan secara konkret, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Selain itu, penerapan *congklak* dalam pembelajaran matematika sejalan dengan prinsip *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia* (PMRI) yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya dan kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, permainan tradisional dapat berfungsi ganda, yakni sebagai sarana penguatan konsep matematis sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal dalam sistem pendidikan. Penelitian ini memiliki batasan pada ranah kajian teoretis melalui studi literatur, sehingga belum menguji efektivitas penerapan permainan *congklak* secara empiris di lingkungan kelas. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian eksperimen atau tindakan kelas guna mengukur dampak penggunaan *congklak* terhadap hasil belajar, motivasi, dan sikap siswa terhadap matematika pada berbagai jenjang pendidikan. Secara praktis, guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif media dan strategi pembelajaran yang kreatif serta kontekstual, sedangkan lembaga pendidikan perlu memberikan dukungan dalam bentuk kebijakan dan fasilitas yang mendorong penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal. Dengan demikian, hasil kajian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran matematika yang inovatif, humanistik, dan berakar pada identitas budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. N., & Fathoni, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6167-6174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3191>
- Ansa, Y. A. U., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.21009/jrpms.091.01>
- Arif, M. S. (2011). Pengertian Strategi, Metode, Taktik. *Blog.Elearning.Unesa.Ac.Id*. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/m-saikhul-arif?p=3/>.

- Fajriyah, L., & Maharbid, D. A. (2023). Pengaruh Etnomatematika Congklak Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung III. *Metodik Didaktik*, 19(1), 11-20. <https://doi.org/10.17509/md.v19i1.59900>
- 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. <https://journal-gehu.com/index.php/misro/article/view/275>
- Fink, A. (2019). *Conducting research literature reviews: From the internet to paper*. Sage publications. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2636360>
- Gravemeijer, K. P. E. (1994). Developing realistic mathematics education. <https://research.tue.nl/en/publications/developing-realistic-mathematics-education/>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 1-7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Harianti, E. (2017). Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Permainan Go Back Through The Door (Gobak Sodor) Dan Problem Posing Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Iv Mi Nurul Jannah Sawaran Lor. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(3), 481-490. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n3.p481-490>
- Jannah, M. R., Suryandari, K., Nurjanah, S., Muhtadin, L., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2023). Analisis Etnomatematik Dalam Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3818-3821. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8669>
- Junaidi, T. (2023). Model Pembelajaran Improve Untuk Meningkatkan Kemampuan Reflektif Matematis Siswa Sma. *Journal Numeracy*, 10(1), 41-51. <https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy>
- Kabuye Batiibwe, M. S. (2024). The role of ethnomathematics in mathematics education: A literature review. *Asian Journal for Mathematics Education*, 3(4), 383-405. <https://doi.org/10.1177/27527263241300400>
- Kabuye Batiibwe, M. S. (2024). The role of ethnomathematics in mathematics education: A literature review. *Asian Journal for Mathematics Education*, 3(4), 383-405. <https://doi.org/10.1177/27527263241300400>
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3050274>
- Kurnia, E., & Sari, A. D. I. (2023). Pembelajaran matematika pada materi konsep dasar KPK berbasis permainan tradisional Congklak. *Jurnal Al-Hikmah*, 4(2), 71-82. Retrieved from <http://www.alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/52>
- Kuswardi, Y., Nurhasanah, F., Al Firdaus, N. U., Usodo, B., Chrisnawati, H. E., Sutopo, S., & Shahrill, M. (2024). A Learning Trajectory for Statistics Through the Traditional Game of Congklak to Enhance Mathematical Reasoning Skills. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 8(1), 111-127. <https://jurnal.uns.ac.id/ijpte/article/view/90547>
- Mainaki, R., & Rosali, E. S. (2019). Nilai-Nilai Kebudayaan Di Kampung Adat Dukuh Sebagai Bentuk Kearifan Lokal Hidup Selaras Dengan Lingkungan. *Jurnal Geografi Gea*, 19(1), 67-75. <https://doi.org/10.17509/gea.v19i1.15536>
- Marhamah, M., Muthmainah, M., Bafirman, B., & Zarya, F. (2024). The Effect of The Use of Traditional Congklak Games on Initial Numeracy Ability and Interest in Learning in

- Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(SpecialIssue), 719-726. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10iSpecialIssue.7805>
- Maulida, A. F., & Ghufron, A. (2025). Dampak Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Lokal terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(2), 409-418. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.89761>
- Meishinta, M., Farisma, S., Perdana, F. P., Munawwar, M. Z., & Apriani, F. (2023). Permainan Rujak-Rujak Sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 658-667. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1028>
- Muhajirin, M., & Andriana, Y. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 2(2), 131-138. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i2.195>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111-119.
- Purba, G. I. D., & Surya, E. (2020, February). The improving of mathematical understanding ability and positive attitudes of unimed fmipa students by using the contextual teaching learning (CTL) approach. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1462, No. 1, p. 012019). *IOP Publishing*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012019?>
- Putri, L. I., Dwiningrum, S. I. A., Retnawati, H., Begimbetova, G. A., & Salem, S. (2025). How is The Impact of Applying Contextual Approach in Mathematics Learning?. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 237-254. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.888>
- Putri, M. D. W., Khasanah, I., & Karmila, M. (2023). Etnomatematika permainan Congklak di PAUD. In *Seminar nasional" Transisi PAUD ke SD yang menyenangkan"*. <https://conference2.upgris.ac.id/index.php/snpaud/article/view/13/2>
- Putri, S. T. M. (2025). Eksplorasi etnomatematika pada permainan congklak dengan aplikasi digital mancala-2151500021. *Sigma: jurnal pendidikan matematika*, 17(1), 229-240. <https://eprints.univetbantara.ac.id/id/eprint/312/>
- Rahmadhani, E. (2022). Ethnomathematics dan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 81-94. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.p%25p>
- Rahmawati, S., & Rohim, D. C. (2020). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menyimak siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 198-203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p198-203>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/502/pdf/2630>
- Reza, A. G., Zulhendri, Z., & Astuti, A. (2024). Eksplorasi Etnomatematika Permainan Congklak untuk Operasi Bilangan Bulat pada Masyarakat Batu-belah. *Journal of Education Research*, 5(3), 3496-3506. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1253>
- Ribas, J. P., Hernández-Moreno, J., Díaz-Díaz, R., Borges-Hernández, P. J., Ruiz-Omeñaca, J. V., & Jaqueira, A. R. (2023). How to understand sports and traditional games and how to

- apply it to physical education. On the “Goal of Game”. *Frontiers in sports and active living*, 5, 1123340. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.1123340>
- Sahrnuyanti, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433-446. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>
- Shirley, L. (2015). Mathematics of students’ culture: A goal of localized ethnomathematics. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática Perspectivas Socioculturales de la Educación Matemática*, 8(2), 316-325. <http://revista.etnomatematica.org/index.php/RevLatEm/article/view/191>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai karakter anak pada permainan tradisional gobak sodor dan egrang. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1111-1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Simbolon, R. (2024). Literature Study: Integration of Ethnomathematics in Mathematics Learning in Schools. *JMEA: Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 70-76. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mtika/article/view/20332>
- 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. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f-3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019, June). The implementation of traditional games for early childhood education. In *3rd international conference on current issues in education (ICCIE 2018)* (pp. 431-435). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Trisnadewi, B. A. P., Kumalasari, E., & Tobing, E. R. (2024). Meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini melalui permainan congklak: studi literatur. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 48-57. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.688>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376). <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 109-120. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.51524>
- Wibowo, S., Anggraini, S. P., Sunaryo, S., Sugevin, W., Nirwana, R. C., & Yuniawatika, Y. (2022). Program Mathematics Ethnic Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauman. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 520–530. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16666>
- Widyastuti, R., Izzah, A., Alhamri, R. Z., Nugroho, B. A., & Nurfarida, E. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terintegrasi*, 6(1), 57-68. <https://doi.org/10.33795/jindeks.v6i1.121>
- Yusuf, D. A. (2016). Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X Pemberdayaan Komite Sekolah : Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X. 1(2), 125–134. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=968106&val=14903&title=Pemberdayaan%20Komite%20Sekolah%20Kajian%20Konsep%20dan%20Implementasinya>

Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.