



Integrasi Permainan Tradisional Anak Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menguatkan Konsep Kerja Sama Sosial Di Sekolah Dasar

**Junita^{1*}, Lukman Ismail², Nurul Amelia Putri³, Ajeng Maharani Albar⁴, Afifah Suud Farhani⁵,
Redil Furqan⁶, Sri Lutfia⁷, Nur Atika Ramadhani⁸**

^{1,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

²Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar

*Email Correspondence: itaj7828@gmail.com

Abstract

The development of digital games has reduced social interaction among elementary school students, thus implicating the weak strengthening of cooperation values in Social Studies (IPS) learning. This study aims to analyze the integration of the traditional game of congklak in Social Studies learning as an effort to strengthen students' social cooperation. This study uses a qualitative approach with a library research method. Data were collected through a comprehensive review of 12 primary scientific sources published in the last five to ten years (2015–2025), including academic textbooks, educational policy documents, and relevant national and international journal articles, then analyzed using content analysis techniques. The results of the study indicate that the traditional game of congklak is effective as a contextual learning medium that can increase learning participation and develop students' social skills, especially in the aspects of cooperation, honesty, responsibility, discipline, and sportsmanship. In addition, the integration of traditional games in Social Studies learning also contributes to the preservation of local culture. The conclusion of this study indicates that the game of congklak can be used as an alternative strategy in Social Studies learning to strengthen students' social cooperation in elementary schools.

Key Words: *Congklak, traditional games, social studies learning, social cooperation, elementary school*

Abstrak

Perkembangan permainan digital berdampak pada berkurangnya interaksi sosial peserta didik di sekolah dasar, sehingga berimplikasi terhadap lemahnya penguatan nilai kerja sama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis integrasi permainan tradisional congklak dalam pembelajaran IPS sebagai upaya menguatkan kerja sama sosial peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (*library research*). Data dikumpulkan melalui kajian komprehensif terhadap 12 sumber ilmiah utama yang diterbitkan dalam rentang waktu lima sampai sepuluh tahun terakhir (2015–2025), meliputi buku teks akademik, dokumen kebijakan pendidikan, serta artikel jurnal nasional dan internasional yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak efektif digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual yang mampu meningkatkan partisipasi belajar dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, terutama dalam aspek kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas. Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran

IPS juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan congklak dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS untuk menguatkan kerja sama sosial peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Congklak, permainan tradisional, pembelajaran ips, kerja sama sosial, sekolah dasar

Pendahuluan

Perubahan pola bermain anak di era digital saat ini menjadi fenomena yang semakin nyata di lingkungan sekolah dasar. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu dengan perangkat digital dan permainan individu yang minim interaksi langsung, sehingga ruang untuk membangun keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan empati semakin berkurang (Nasution et al., 2022; Oktaviana et al., 2022). Data empiris dari berbagai studi menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak menurun dalam lingkungan sekolah ketika interaksi tatap muka berkurang akibat dominasi permainan digital, yang hanya memberikan pengalaman sosial minimal dan terfragmentasi (Riadi & Lestari, 2021; Handayani et al., 2022). Fenomena ini menjadi tantangan serius dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena IPS secara intrinsik berorientasi pada pembentukan kompetensi sosial serta nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Jannah & Sukartono, 2022).

Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik agar mampu memahami kehidupan sosial dan berperilaku sesuai nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat. IPS tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga menanamkan sikap sosial seperti toleransi, empati, tanggung jawab, dan kerja sama. Namun, praktik pembelajaran IPS di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang menekankan hafalan konsep dan penyampaian materi secara verbal. Akibatnya, pembelajaran IPS sering kali kurang memberikan pengalaman sosial yang nyata, sehingga nilai kerja sama sosial belum berkembang secara optimal pada diri peserta didik. (Kurnia & Bactiar, 2024)

Salah satu alternatif pembelajaran yang dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah integrasi permainan tradisional anak dalam pembelajaran IPS. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang sarat dengan nilai-nilai sosial dan budaya, seperti kebersamaan, gotong royong, kejujuran, sportivitas, serta kepatuhan terhadap aturan. Dalam permainan tradisional, peserta didik secara langsung terlibat dalam interaksi sosial yang menuntut kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, permainan tradisional berpotensi menjadi media pembelajaran IPS yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Cendana & Suryana, 2022)

Urgensi penelitian ini semakin kuat menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tradisional secara signifikan meningkatkan karakter dan keterampilan sosial anak dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini mendukung argumen bahwa permainan tradisional lebih efektif untuk membentuk nilai sosial dibandingkan permainan digital yang sering kali bersifat individual. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai strategi pedagogis, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya lokal yang relevan dengan penguatan nilai sosial peserta didik.

Di Indonesia terdapat permainan tradisional yang beragam, seperti petak umpet, loncat tali, gundu atau kelereng, dan pecah piring yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk mendukung anak berinteraksi dengan teman, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan fisik motorik. Di antara berbagai ragam permainan tradisional

tersebut, congklak memiliki karakteristik tata kelola permainan yang unik dan secara spesifik relevan dengan target penguatan kompetensi sosial dalam pembelajaran IPS. Berbeda dengan permainan fisik makro seperti petak umpet atau loncat tali yang lebih dominan menstimulasi aspek motorik kasar, permainan congklak menyajikan ruang interaksi mikro yang intens, terfokus, dan bersifat dialogis antara dua pemandu permainan. Keunikan utama congklak terletak pada mekanisme distribusinya di mana biji disebar satu demi satu ke dalam lubang-lubang yang tersedia secara bergantian yang secara inheren melatih konsep keadilan, kesabaran prosedural, ketelitian berpikir, serta kepatuhan mutlak terhadap aturan bersama yang telah disepakati. Struktur permainan yang berpola intim ini meminimalkan distorsi ruang belajar dan memungkinkan guru melakukan observasi serta intervensi pedagogis secara lebih terukur guna menguatkan nilai-nilai kerja sama sosial siswa di ruang kelas sekolah dasar. Permainan tradisional merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat dan memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Di era digital saat ini, anak-anak lebih senang menggunakan gadget atau alat teknologi, sehingga keberadaan permainan tradisional menjadi tidak dikenal. Padahal permainan tradisional masih relevan dan mendukung peningkatan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. (Wahyuni, 2024)

Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar tentang kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai budaya. Namun, perubahan zaman dan kecenderungan masyarakat yang lebih memilih permainan berbasis teknologimenjadi salah satu urgensi menghidupkan kembali dan atau memodifikasi permainan tradisional yang relevan dan mendukung tumbuh kembang anak. Dengan modifikasi diharapkan penggunaan permainan tradisional bukan sekadar melestarikan warisan budaya kepada anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik. Oleh karena itu, pengembangan permainan tradisional perlu dilakukan untuk menjamin keberlangsungan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Melalui implementasi yang tepat, permainan tradisional dapat menjadi pondasi kuat untuk membentuk generasi cerdas, kreatif, dan memiliki rasa cinta terhadap budaya.Semua karakter tersebut tercermin pada aspek nilai agama dan moral, sosio emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. (Ayu & Sari, 2025).

Berdasarkan kajian empiris dan teoretis tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kebutuhan untuk mengkaji integrasi permainan tradisional anak dalam pembelajaran IPS secara sistematis dan terarah guna menguatkan konsep kerja sama sosial di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis bagaimana permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS serta bagaimana integrasi tersebut berkontribusi terhadap penguatan kerja sama sosial peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pembelajaran IPS dan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan nilai sosial.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kepustakaan (library research) berdasarkan (Zed, 2008). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji secara konseptual dan sistematis integrasi permainan tradisional anak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta kontribusinya terhadap penguatan konsep kerja sama sosial di sekolah dasar berdasarkan kajian teoretis dan temuan penelitian terdahulu. Penelitian difokuskan pada analisis literatur ilmiah yang relevan guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai peran permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran IPS yang kontekstual dan berorientasi pada pengembangan nilai-nilai

sosial peserta didik. Kajian dilakukan terhadap teori pembelajaran IPS, konsep kerja sama sosial, serta hasil penelitian empiris yang membahas permainan tradisional dalam konteks pendidikan dasar.

Sumber data penelitian diperoleh dari buku akademik, artikel jurnal nasional dan internasional, serta dokumen kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, permainan tradisional anak, dan penguatan keterampilan sosial. Pemilihan sumber data dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria: (1) relevan dengan fokus penelitian, (2) memiliki kredibilitas akademik, (3) diterbitkan oleh penerbit atau jurnal bereputasi, dan (4) dipublikasikan dalam kurun waktu lima sampai sepuluh tahun terakhir. Unit analisis dalam penelitian ini meliputi konsep, teori, dan temuan empiris yang menjelaskan keterkaitan permainan tradisional dengan kerja sama sosial dalam pembelajaran IPS.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, yaitu dengan menelusuri, mengidentifikasi, dan mengkaji sumber-sumber pustaka yang telah diseleksi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan yang sesuai berdasarkan (Miles et al., 2014). Teknik ini digunakan untuk menginterpretasikan dan mensintesis berbagai pandangan teoretis serta hasil penelitian secara sistematis sehingga diperoleh kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian. Metode penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan kajian yang objektif, sistematis, dan valid mengenai integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPS sebagai upaya penguatan konsep kerja sama sosial di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian IPS dan kontribusi praktis bagi pendidik.

Hasil dan Pembahasan

1. Peran Permainan Congklak dalam Pembelajaran IPS

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki peran strategis dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, khususnya dalam menguatkan konsep kerja sama sosial. Congklak bukan sekadar permainan, tetapi merupakan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang sarat dengan nilai sosial, seperti kebersamaan, keadilan, sportivitas, kesabaran, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pembentukan warga negara yang memiliki kesadaran sosial, kemampuan berinteraksi secara positif, serta kecakapan hidup bermasyarakat.

Dalam perspektif pedagogis, congklak berfungsi sebagai media pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) karena menghadirkan situasi sosial nyata yang menuntut interaksi langsung antar siswa. Melalui aktivitas bermain congklak, siswa belajar memahami aturan permainan, bergiliran secara adil, menghargai lawan main, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas ini mencerminkan kondisi sosial dalam kehidupan bermasyarakat yang menuntut individu untuk patuh pada norma, bekerja sama, dan menghargai hak orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Ira, Hendriana, dan Mertika (2024) menunjukkan bahwa penggunaan congklak dalam pembelajaran IPS mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Hal ini ditegaskan melalui kutipan langsung bahwa, “permainan congklak memberikan ruang interaksi sosial yang intens sehingga siswa dapat belajar bekerja sama, menghargai aturan, dan mengembangkan sikap sosial positif secara

alami dalam pembelajaran IPS” (Ira et al., 2024). Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku sosial siswa.

Penelitian (Siti Maesaroh et al., 2022) sebagaimana dikutip dalam membuktikan bahwa permainan tradisional dapat membentuk sikap kerja sama, gotong royong, disiplin, dan tanggung jawab pada anak. Selain itu, penelitian (Asih & El-Yunusi, 2024) juga membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya yang tinggi yang berperan dalam membentuk karakter anak usia dini, seperti kejujuran, kerja keras, toleransi, sportivitas, dan gotong royong. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap peran permainan tradisional dalam membentuk nilai-nilai kehidupan anak, bukan sekadar nilai-nilai karakter sebagaimana yang umum ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Nilai-nilai kehidupan yang dimaksud mencakup kejujuran, kolaborasi, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab nilai-nilai yang esensial dalam membangun kepribadian anak dalam konteks sosial dan budaya. Penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih aplikatif dengan menjadikan permainan tradisional sebagai media edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat dengan muatan pembelajaran kehidupan nyata. (Atikah & Priambadha, 2025).

2. Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Congklak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Keterampilan sosial yang berkembang meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, mengendalikan emosi, menghargai perbedaan, menunjukkan empati, serta menyelesaikan konflik secara damai. Dalam permainan congklak, siswa dituntut untuk berinteraksi secara intens, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru, sehingga memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk melatih kemampuannya secara langsung.

Penelitian Ira, Hendriana, dan Mertika (2024) sebagaimana dikutip dalam (Ira et al., 2024) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa setelah penerapan permainan congklak dalam pembelajaran IPS. Secara langsung dinyatakan bahwa “keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan yang signifikan terutama pada aspek kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai selama proses permainan congklak berlangsung” (Ira et al., 2024). Aspek kerja sama terlihat dari kemampuan siswa untuk mengikuti aturan permainan, bergiliran, serta menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Sementara itu, peningkatan kemampuan komunikasi tampak dari keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan merespons teman secara positif.

Berdasarkan hasil penelitian Kurniati dalam Maghfiroh, 2020 serta (Dianfi & Wulansuci, 2024) menyatakan bahwa dalam permainan tradisional mampu memberikan stimulasi anak dalam mengembangkan sikap kerjasama, menghargai orang lain, mentaati aturan, mengembangkan sikap empati terhadap teman, membantu anak dalam menyesuaikan diri, berinteraksi secara positif serta mampu mengkondisikan anak dalam mengontrol diri sendiri. Seperti halnya hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasanya permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan anak usia dini khususnya dalam kecerdasan emosional anak. Hal tersebut didukung dengan adanya peningkatan kemampuan kecerdasan emosional anak setelah digunakannya permainan tradisional congklak pada anak usia 5-6 tahun ke atas dan cocok digunakan pada pembelajaran IPS disekolah dasar.

3. Integrasi Congklak dalam Strategi Pembelajaran IPS

Salah satu permainan tradisional yang dapat menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik adalah congklak. Dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik dapat dilakukan dengan memainkan permainan tradisional congklak sehingga peserta didik dapat melestarikan budaya dan tidak ketergantungan kepada game online. Peserta didik dapat melakukan permainan di luar kelas ataupun di rumah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Saputri 2020) dalam (Apriyanti & Nufadillah, 2024) ini merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung terhadap 2 objek yang diobservasi yaitu penerapan permainan tradisional congklak dan penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Dalam hasil observasi ini diperoleh bahwa peserta didik mampu memainkan permainan congklak dengan baik dan benar sesuai aturan dan langkah-langkah yang sebelumnya sudah dijelaskan, sehingga dapat menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik yang bertanggungjawab, jujur, disiplin, kerja keras dan dapat menghargai prestasi. Dalam penerapan permainan tradisional congklak ada beberapa tahapan-tahapan permainan congklak menurut (Saputri 2020) dalam (Apriyanti & Nufadillah, 2024) diantaranya:

- 3.1 Tahap persiapan Dalam tahap persiapan ini peserta didik menyiapkan alat permainan congklak dengan cara peserta didik memasukan biji congklak ke dalam 14 lubang congklak kecuali induk lubang tidak di isi dengan biji congklak. Setiap lubang diisi masing-masing 7 biji congklak.
- 3.2 Tahap awal Pada tahap awal ini peserta didik menentukan pemain awalnya dengan cara suit terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Setelah pemain awalnya sudah diketahui maka langsung untuk memainkan permainan congklak. Pada tahap awal ini peserta didik melakukan suit sebanyak 3 kali setiap pergantian putaran, permainan congklak ini dimainkan sebanyak 3 kali putaran. peserta didik yang mendapatkan giliran pertama akan langsung bermain dengan mengambil biji congklak dari salah satu lubang yang tersedia. Namun yang diambil bukanlah lubang lawan akan tetapi lubang yang di depan pemain masing-masing.
- 3.3 Tahap penerapan Dalam tahap penerapan ini peserta didik memainkan permainan congklak secara langsung dengan berpasangan. peserta didik memainkan permainan sesuai langkah-langkah yang sebelumnya sudah diijelaskan dan ditentukan. Adapun langkah-langkah permainan congklak menurut jurnal (Cahyani et al., 2023) diantaranya sebagai berikut: 1) Peserta didik yang bermain memilih salah satu lubang yang berisi biji congklak untuk disebar ke lubang lain. 2) Peserta didik menyebarkan biji congklak yang ada di lubang tersebut kesetiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. 3) Masing-masing lubang diisi dengan satu biji. Jika biji yang terakhir jatuh dilubang yang ada bijinya maka biji yang ada dilubang tersebut diambil lagi. 4) Kemudian peserta didik mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Dan isilah lubang induk kita setiap lewar dan lubang induk lawan tidak diisi. 5) Lakukan secara bergantian dengan lawannya sesuai langkah-langkah dan aturan yang sama.
- 3.4 Tahap akhir Dalam tahap akhir ini adalah suatu penentuan permainan yang dimana di dalam sebuah permainan adanya pemenang dan yang kalah. Dalam tahap akhir ini peserta didik mampu menyelesaikan permainan sampai dengan selesai sehingga mengetahui pemenangnya. Permainan congklak dengan dimainkan sebanyak 3 kali putaran, dimana peserta didik yang mendapatkan skor 2 kali menang akan

dinyatakan menang sedangkan jika peserta didik memenangkan sebanyak 1 kali maka itu dinamakan kalah.

4. Kelebihan dan Implikasi Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

4.1 Kelebihan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Hasil kajian menunjukkan beberapa kelebihan utama dari pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional congklak. Pertama, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Kedua, congklak mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran, sehingga berkontribusi pada pelestarian budaya sekaligus memperkuat identitas sosial siswa. Ketiga, permainan congklak efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan karakter siswa, seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan toleransi. Hal ini sejalan dengan temuan (Apriyanti & Nufadillah, 2024) yang menyatakan bahwa “nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas lebih mudah tertanam ketika siswa terlibat langsung dalam permainan tradisional”(Apriyanti & Nufadillah, 2024). Keempat, congklak relatif mudah diterapkan, tidak membutuhkan teknologi canggih, serta dapat disesuaikan dengan berbagai materi IPS di sekolah dasar.

4.2 Implikasi Pembelajaran

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional congklak perlu mendapatkan perhatian lebih dalam pengembangan kurikulum sekolah dasar. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mampu merancang dan mengelola pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Di tingkat sekolah, hasil penelitian ini mengimplikasikan perlunya dukungan kebijakan untuk memasukkan permainan tradisional sebagai bagian dari program pembelajaran dan penguatan karakter. Secara sosial-budaya, pemanfaatan congklak dalam pembelajaran IPS juga berkontribusi dalam melestarikan warisan budaya bangsa di tengah arus modernisasi dan globalisasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional, khususnya congklak, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran yang signifikan dalam menguatkan konsep kerja sama sosial peserta didik. Permainan congklak tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran kontekstual yang sarat dengan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, disiplin, dan toleransi.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan permainan congklak mampu menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Melalui interaksi langsung selama permainan, peserta didik memperoleh pengalaman sosial nyata yang mendorong berkembangnya keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, mengendalikan emosi, menghargai perbedaan, serta menyelesaikan konflik secara positif. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku sosial yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat.

Integrasi permainan tradisional congklak dalam pembelajaran IPS juga memberikan kontribusi dalam pelestarian budaya lokal di tengah dominasi permainan digital. Permainan tradisional terbukti relevan dan adaptif untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif, mudah diterapkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, permainan congklak dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategis dalam pembelajaran IPS untuk menguatkan kerja sama sosial sekaligus menanamkan nilai karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa.

Referensi

- Apriyanti, S. N., & Nufadillah, N. (2024). Penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, 5(3), 144–151.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Atikah, N., & Priambadha, A. A. (2025). Peran Permainan Tradisional dalam Membangun Nilai-nilai Kehidupan: Perspektif Pendidikan Karakter Anak. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 32–47.
- Ayu, D., & Sari, M. (2025). The Role Of Traditional Games In Improving Early Childhood Social Skills. *Majority Science Journal (MSJ)*, 3(1), 21–29.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Dianfi, R., & Wulansuci, G. (2024). Congklak : Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(6), 600–607.
- Handayani, F., Maharani, R. A., Desyandri, D., & Irdamurni, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11362–11369. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4244>
- Ira, Hendriana, E. C., & Mertika. (2024). Analysis Students' Social Skills Through Congklak Game in Elementary School Social Studies Learning. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 7(1), 30–39.
- Jannah, A. M., & Sukartono, S. (2022). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Siswa dan Lingkungan Sekolah dalam Membentuk Karakter Sikap Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4756–4767. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2915>
- Kurnia, R., & Bactiar, Y. (2024). Innovative educational congklak media in prasiaga scout activities : stimulating critical thinking and social skills in early childhood. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 53–64.
- Miles, M. B., Saldana, J., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Unite States of America: SAGE Publication.
- Nasution, A. R., Meldina, T., Erwanto, E., & Sari, D. Y. (2022). Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5697>

- Oktaviana, D., Hopipiah, H., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3530>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(2). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i2.5392>
- Siti Maesaroh, Ni Putu Nita Wijayanti, Fekie Adila, & Elsy Desviyanti. (2022). 3977-13417-1-Pb. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8,no.4(4), 2756–2765.
- Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.