

PERMAINAN “CONGKLAK” UNTUK MENGAJARKAN OPERASI PENJUMLAHAN DI SEKOLAH DASAR

Lydia Lia Prayitno

Dosen Pendidikan Matematika
FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
lydia.liaprayitno5@gmail.com

Abstract

Addition operation is one of the material for students at Elementary School. One of those games that can help students in the operation of addition is congklak. Congklak is the Indonesian traditional games, through congklak's game students can be more motivated. After making the game, students were asked to write down the results in the prepared sheet. Then, their sheets can be showed by their friend. The impact of this learning is the learning atmosphere becomes more exciting and the students do not get bored in the class. Writer hope that this game can be improved student's skill to addition operation.

Keyword: *congklak, addition operation, learning atmosphere.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kesatuan yang kaya akan tradisi dan budaya nusantara. Budaya nusantara Indonesia dapat dilihat dalam berbagai hal mulai dari kekayaan kuliner sampai dengan permainan tradisional. Permainan tradisional Indonesia sangatlah beragam bergantung dengan pada masing-masing wilayah.

Salah satu permainan tradisional Indonesia yang biasa dimainkan adalah permainan *congklak*. Nama *congklak* biasanya dikenal di wilayah Jawa atau terkadang dikenal sebagai *dakon*. Permainan ini dimainkan oleh dua orang, dimana menggunakan papan yang dikenal dengan *papan congklak*. Permainan ini selain membutuhkan papan juga membutuhkan biji kecil (biji sawo) atau dapat juga menggunakan kerikil.

Permainan *congklak* sebagai permainan tradisional sangat familiar dengan masyarakat tidak hanya di wilayah Jawa saja, tetapi juga di banyak wilayah lain di Indonesia. Sebagai permainan tradisional *congklak* mempunyai banyak peranan, salah satunya peranan dalam proses pembelajaran. *Congklak* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Jadi permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Salah satu pembelajaran di sekolah yang dapat menggunakan permainan tradisional *congklak* adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah pada prinsipnya tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar. Dalam mempelajari matematika, seorang siswa harus melalui pemahaman dan aktif dalam membangun pengetahuan dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya (NCTM, 2000).

Melalui pemahaman dan keaktifan selama proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui permainan *congklak*. Permainan *congklak* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi penjumlahan di Sekolah Dasar.

Dalam melakukan operasi penjumlahan di Sekolah Dasar, jika siswa melakukan dengan menggunakan bantuan *congklak* maka akan membuat siswa tersebut menjadi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga keaktifan dan pemahaman siswa diperolehnya secara bersamaan.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya bersemangat untuk menyelesaikan permainan *congklak* saja, tetapi siswa juga mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan lembar kerja yang telah dipersiapkan oleh guru. Jadi dalam hal ini seorang siswa mempunyai dua tanggung jawab sekaligus yaitu tanggung jawab

kepada dirinya sendiri untuk memenangkan permainan dan tanggung jawab untuk menyelesaikan lembar kerjanya. Jadi dalam artikel ini penulis tertarik untuk membahas tentang permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam mengajarkan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Kajian Pustaka

Pembelajaran Matematika

Soejadi (dalam Ratumanan, 2004:3) mengungkapkan bahwa “dalam menguasai matematika diperlukan cara belajar yang berurutan, setapak demi setapak dan berkesinambungan”. Pada prinsipnya dalam mempelajari konsep matematika haruslah dilakukan secara tahap demi tahap. Karena tidaklah mungkin seorang siswa akan langsung mempelajari materi pada tingkat yang lebih tinggi. Hal ini akan menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk menguasai materinya.

Lebih lanjut Hudojo (2003) mengungkapkan bahwa belajar “matematika tidak sama dengan belajar ilmu–ilmu yang lain. Dalam belajar matematika konsep–konsep yang ada harus dipahami, tidak cukup dihafal saja”. Oleh karena itu, dalam mempelajari ilmu matematika setidaknya tidak hanya dengan menghafal saja. Akan tetapi haruslah dilakukan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Misalnya saja melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat juga dilakukan dengan menggunakan media permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran di sekolah adalah permainan *congklak*.

Jadi dalam mempelajari konsep matematika, siswa haruslah mempelajari setahap demi setahap sesuai dengan hierarkhi konsep materi yang dipelajari. Selain itu dalam mempelajari konsep matematika setidaknya tidak melalui hafalan saja mengingat anak usia sekolah dasar merupakan tahap anak berfikir kongkret. Untuk mewujudkan tahap anak berfikir kongkret maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang

dipelajarinya. Media tersebut dapat berupa permainan *congklak*.

Permainan *Congklak*

Permainan *congklak* merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya permainan *congklak*, dapat menggunakan kerang sebagai *biji congklak* atau dapat juga menggunakan biji-bijian dari tumbuhan maupun batu-batu kecil.

Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Selain dengan nama *congklak* banyak juga daerah yang menggunakan nama-nama lain untuk jenis permainan ini. Dalam bahasa Inggris, permainan *congklak* dikenal dengan nama *Mancala*.

Permainan *congklak* dilakukan oleh dua orang pemain. Dalam permainan ini menggunakan papan yang dinamakan *papan congklak* dan biji yang dinamakan *biji congklak* atau *buah congklak*. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain.



Gambar Papan *Congklak*

Aturan permainan *congklak*

Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, pemain dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan

mengisi, bila habis di lobang besar miliknya maka pemain dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka pemain tersebut berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka pemain berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lobang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Melalui permainan *congklak* ini, seorang siswa akan mempunyai strategi supaya siswa tersebut bisa menang. Selain itu, ketika permainan ini dimainkan ketika proses pembelajaran di kelas maka akan membuat siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Materi Penjumlahan

Penjumlahan merupakan salah satu materi yang dipelajari siswa yang duduk di bangku Sekolah Dasar terutama kelas 1 dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

- 2.1 Menunjukkan perilaku patuh pada aturan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan sesuai prosedur atau aturan dengan memperhatikan nilai tempat puluhan dan satuan
- 3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya rumah, sekolah atau tempat bermain
- 3.6 Mengenal dan memprediksi pola-pola bilangan sederhana menggunakan gambar-gambar atau benda konkrit
- 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya.

Kompetensi dasar tersebut disajikan dalam tema Diri Sendiri. Melalui media permainan

congklak, siswa dapat melakukan aktivitas bermain dan mengemukakan kegiatan yang dilakukan dengan kalimatnya sendiri.

Pembahasan

Permainan *congklak* untuk mengajarkan operasi penjumlahan di sekolah dasar. Permainan ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengajarkan operasi penjumlahan di kelas 1 Sekolah Dasar. Operasi penjumlahan ini, diajarkan pada tema Diriku Sendiri. Pada tema “Diriku Sendiri” siswa diminta untuk melakukan kegiatan operasi penjumlahan. Karena pembelajaran ini merupakan pembelajaran tematik maka pembelajaran diawali dengan pelajaran bahasa Indonesia.

Sebelum menggunakan *congklak*, guru meminta siswanya untuk duduk berkelompok dimana setiap kelompok terdiri atas 2 orang siswa. Kemudian guru menjelaskan permainan *congklak* yang akan dimainkan oleh kelompok siswa tersebut. Selain itu, guru juga menjelaskan aturan permainan dan tugas apa yang harus dikerjakan oleh siswa. Dalam hal ini, siswa diminta untuk menuliskan operasi penjumlahan yang dilakukan dalam kertas dan hasilnya akan ditempelkan di papan hasil kerja siswa.



Gambar siswa bermain *congklak*
<http://www.google.co.id/search?hl>

Setelah setiap lubang berisi biji, maka antar pasangan siswa haruslah menentukan siapa yang terlebih dahulu harus memainkan permainan ini. Siswa diminta untuk melakukan *suit* untuk menentukan pemain yang akan bermain duluan. Pemain pertama yang harus mengumpulkan biji pada lubang besar. Setiap lubang besar yang

telah diisi kemudian siswa tersebut haruslah menuliskannya ke dalam lembar kerja yang telah disiapkan. Lembar kerja yang telah diisi oleh siswa kemudian siswa diminta untuk menghias hasil kerjanya. Hal ini dilanjutkan dengan menempelkan hasil kerjanya di papan yang telah disediakan. Tujuannya adalah siswa dari kelompok lain dapat mengetahui pasangan mana yang menang dalam mengikuti permainan tersebut. Selama permainan berlangsung, siswa merasa sangat senang dan antusias karena melalui permainan congklak siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Simpulan

Permainan *congklak* merupakan salah satu permainan tradisional yang cukup dikenal di Pulau Jawa. Permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika. Permainan ini, secara khusus dapat membantu guru untuk mengajarkan materi tentang penjumlahan di kelas 1 Sekolah Dasar. Selain aspek kognitif yang terpenuhi dari pembelajaran matematika melalui permainan tradisional *congklak*, terdapat aspek-aspek lain yang juga terpenuhi yaitu aspek afektif, psikomotor, keterampilan proses, dan penanaman nilai karakter. Jadi dalam pembelajaran tematik terpadu, siswa tidak hanya dihadapkan pada materi pelajaran saja. Akan tetapi, siswa akan merasa bahwa dengan permainan juga dapat menguasai materi yang sedang dipelajari. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan oleh guru dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : PT Erlangga
- Hudojo, Herman. (2003). *Mengajar Belajar Matematika*. Dirjen Dikti, P2LPTK, Jakarta.
- Muliawan, Jasa Unggah.(2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif*

Untuk Anak Anda. Jogjakarta : DIVA Press

- Nur, Mohamad. (2011). *Modul Keterampilan-keterampilan Proses Sains*. Surabaya : Unesa (PSMS)
- Ratumanan, Tanwey Gerson. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- R. Soedjadi.(2007). *Masalah Kontekstual Sebagai Batu Sendi Matematika Sekolah*. Surabaya : Unesa (PSMS).
- Suherman, Erman. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : JICA Bandung
- Sukirman, Dharmamulya, dkk.(2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- <http://wikipedia.com>. diakses tanggal 12 Januari 2013
- <http://www.google.co.id/search?hl>. Diakses tanggal 12 Januari 2013.