

Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media

*Pengembangan Pembelajaran PKn melalui Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai
Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional*

Ardi Afriansyah^{1)*}, Dikdik Baehaqi Arif²⁾, Kireida Rona Islam¹⁾

¹⁾Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia

²⁾Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Ahmad Dahlan

*Correspondence: ardiafriansyah11@upi.edu

ABSTRACT

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 that is relevant to the research topic with the analytical model used in this literature review method involving several stages, namely sample selection, validation and review, data collection, data processing and analysis and preparation of a conceptual framework, which can served. 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: Media; Learning; Games

ABSTRAK

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 dengan model analisis yang digunakan dalam metode literatur review ini melibatkan beberapa tahapan yakni pemilihan sampel, validasi dan review, pengambilan data, pengolahan dan analisis data dan penyusunan kerangka konseptual, yang dapat disajikan. 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; Permainan

This is an open access article under the [CC - BY](#) license.



PENDAHULUAN

Bermain dan permainan adalah aspek penting dalam kehidupan anak-anak. Melalui aktivitas bermain, mereka dapat merasakan kebahagiaan dan mengalami perkembangan yang positif. 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).

Aktivitas bermain, terutama dalam konteks anak-anak, tidak hanya merupakan bagian penting dari kehidupan mereka, tetapi juga memiliki hubungan yang erat dengan proses pendidikan. 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 (Sakti, 2019).

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).

Dalam penelitian yang ditulis oleh Widiani (2020) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa”, berdasarkan analisis data hipotesis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan permainan tradisional dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di SD Gugus Mas Ubud. Disarankan kepada guru untuk menerapkan model kooperatif TGT dengan permainan tradisional guna meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sekolah juga diharapkan menyediakan sarana yang optimal, dengan dorongan dari kepala sekolah untuk mendukung penerapan model tersebut. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mempertimbangkan pemilihan materi yang berbeda, waktu penelitian yang lebih panjang, dan pengaruh faktor budaya terhadap pembelajaran siswa.

Selain itu penelitian yang ditulis oleh Sari, T. I., Saragi, D., & Ndonga, Y (2023) dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran PKn di SDN 106156 Klumpang” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penulis, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan diterapkannya media permainan tradisional engklek motivasi belajarnya meningkat serta berantusias dalam mengikuti pelajaran. Motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran PKn, menunjukkan bahwa didalam wawancara yang telah dilakukan siswa sangat menyukai media permainan setelah diterapkan dimata pelajaran PKn.

Salah satu masalah dalam proses pembelajaran PKn yakni suasana yang membosankan seringkali muncul karena kurangnya keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Kurikulum yang cenderung teoritis dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa sulit untuk terlibat dan memahami relevansinya dalam konteks nyata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kuno dan monoton juga menjadi faktor kontributor terhadap kebosanan dalam pembelajaran PKn. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi khusus dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media-media tersebut haruslah mampu mengaitkan konsep-konsep PKn dengan realitas kehidupan siswa serta memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memicu minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

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 (Siregar, et.al, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran PKn yang membosankan melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. 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

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literatur review. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran PKn melalui inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan untuk menyelidiki dan membandingkan berbagai pendekatan yang telah digunakan dalam konteks pembelajaran PKn dan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Sebelumnya, metode penelitian yang sering digunakan dalam konteks ini meliputi studi kasus, eksperimen, survei, dan analisis kualitatif. Namun, literatur review dipilih karena memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang telah dikaji sebelumnya serta memungkinkan untuk mengeksplorasi perkembangan terkini dalam bidang ini.

Adopsi metode literatur review dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian, termasuk jurnal internasional dan nasional, buku, dan sumber lainnya. Hal ini penting untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep yang terkait dengan pembelajaran PKn dan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Kedua, metode literatur review memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi kritis penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, termasuk kualitas metodologi riset, penyajian data, dan pembahasan. Hal ini membantu memastikan bahwa penelitian ini didasarkan pada bukti-bukti yang solid dan dapat dipercaya.

Proses pemilihan sampel dilakukan melalui pencarian artikel melalui *Google Scholar*, aplikasi *Publish or Perish*, dan *Science Direct* dengan menggunakan kata kunci yang relevan, seperti "Media Pembelajaran", "Permainan Tradisional", dan "Pendidikan Kewarganegaraan". Sampel yang dipilih termasuk jurnal internasional, jurnal nasional yang terakreditasi dan non-akreditasi, prosiding, tesis, atau skripsi yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Proses validasi dan review dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria seperti ketersediaan jurnal secara gratis (OJS), kualitas metodologi riset, penyajian data dan pembahasan, kecukupan data untuk analisis, kebaruan referensi, dan relevansi dengan topik penelitian.

Proses pengambilan data dilakukan dengan mengumpulkan artikel-artikel yang relevan dengan topik penelitian dari berbagai sumber yang telah disebutkan sebelumnya. Setiap artikel kemudian dibaca dan dianalisis secara cermat untuk mengekstrak informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informasi yang diambil meliputi konsep-konsep yang terkait dengan pembelajaran PKn dan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional, metodologi penelitian yang digunakan dalam artikel tersebut, temuan utama, dan kesimpulan yang dihasilkan.

Prosedur pengolahan dan analisis data dilakukan dengan merangkum informasi yang diperoleh dari artikel-artikel yang telah dikumpulkan. Setiap informasi kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola atau tema-tema tertentu yang muncul secara konsisten. Analisis ini membantu dalam memahami tren

dan perkembangan terkini dalam pengembangan pembelajaran PKn melalui inovasi Colaktra sebagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selain itu, proses pengolahan dan analisis data juga mencakup penyusunan kerangka konseptual yang menjadi dasar bagi pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 (Erickson, E, 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.

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 (Ismail, A, 2006)

Menurut Adisendjaja & 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. Media pengajaran tidak hanya mencakup bahan dan alat, tetapi juga melibatkan individu yang menyediakannya serta interaksi antara bahan dan alat tersebut dengan anak. Rani Yulianty 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 (Brooks, J. G., & Brooks, 1999)

Manfaat Bermain Congklak

Permainan congklak adalah kegiatan yang sering dimainkan oleh dua anak, di mana mereka harus menghitung biji congklak. Yusep Nur J. (2012) menjelaskan bahwa permainan ini memberikan sejumlah manfaat penting bagi perkembangan anak. Pertama, permainan ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak, karena melibatkan keterampilan berhitung dan membaca, serta membantu mereka memahami konsep dasar seperti ukuran dan dimensi. Selain itu, permainan ini juga melatih fokus anak, yang dibuat khusus untuk mengembangkan konsentrasi mereka, terutama dalam memusatkan perhatian saat menyisipkan biji ke dalam lubang-lubang yang ada.

Permainan ini meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Saat bermain congklak, anak merasakan rangsangan saat mengambil biji, meraba, dan melakukan kegiatan lain yang melibatkan

koordinasi halus. Selain itu, mereka juga mengalami stimulasi motorik kasar saat menggunakan tangan untuk mengisi lubang. Selain itu juga permainan congklak memberikan pengajaran kepada anak tentang norma-norma dalam permainan. Mereka belajar tentang pentingnya patuh terhadap aturan main dan cara menghadapi kekalahan dengan sikap positif yang mendorong mereka untuk tetap bermain secara jujur.

Dan juga membantu mengembangkan keterampilan sosial anak dan memperkuat rasa percaya diri mereka sambil tetap merasakan kegembiraan dalam bermain. Terakhir, permainan congklak juga mendorong daya kreasi anak, karena mereka didorong untuk mengekspresikan kreativitas melalui variasi permainan yang berbeda-beda di setiap wilayah. Dengan demikian, permainan congklak tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan mereka secara keseluruhan.

Implementasi COLAKTRA 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) 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 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. Biasa ia 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.

Dari sudut pandang PKn, permainan ini sangat relevan karena mengajarkan tentang keragaman budaya Indonesia, nilai persatuan, dan kesatuan bangsa. Materi PKn yang sesuai dengan permainan ini mencakup pembelajaran tentang Bhinneka Tunggal Ika, Pancasila. Melalui pengalaman bermain congklak, pemain dapat lebih memahami makna dari semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang artinya "berbeda-beda tetapi tetap satu". Mereka juga dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong dan persatuan dalam bermain, serta menghargai keberagaman sebagai salah satu bentuk cinta tanah air. Dengan demikian, Congklak Nusantara tidak hanya menjadi sebuah permainan yang menghibur, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif untuk memahami nilai-nilai kewarganegaraan Indonesia.

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.

COLAKTRA dapat menjadi salah satu metode yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn. Berikut adalah alur atau langkah-langkah untuk penerapannya dalam pembelajaran PKn:

Langkah 1. Pendahuluan

- Perkenalkan permainan Congklak Nusantara kepada siswa. Jelaskan latar belakangnya sebagai permainan tradisional Indonesia yang memiliki nilai-nilai budaya dan keberagaman yang tinggi.
- Tampilkan papan congklak yang memiliki 38 lubang, masing-masing melambangkan satu provinsi di seluruh Nusantara.

Langkah 2. Pengenalan Provinsi

- Ajak siswa untuk mempelajari identitas masing-masing provinsi yang terkandung di dalam papan congklak.
- Diskusikan budaya, bahasa, adat istiadat, dan keunikan geografis dari setiap provinsi yang terwakili dalam permainan.

Langkah 3. Pembelajaran Konsep dan Strategi

- Jelaskan aturan dan konsep dasar permainan Congklak Nusantara kepada siswa.
- Berikan contoh langkah-langkah strategi yang dapat digunakan dalam permainan, seperti menggerakkan biji congklak untuk mengoptimalkan poin atau memblokir langkah lawan.

Langkah 4. Pembagian Kelompok

- Bagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan berikan setiap kelompok satu papan congklak.
- Berikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengeksplorasi papan congklak dan memahami representasi setiap provinsi yang terkandung di dalamnya.

Langkah 5. Simulasi Permainan

- Mintalah setiap kelompok untuk bermain Congklak Nusantara sesuai dengan aturan yang telah dipelajari.
- Observasi permainan dan berikan bimbingan saat diperlukan untuk memahami strategi dan konsep yang diterapkan.

Langkah 6. Refleksi dan Diskusi

- Setelah permainan selesai, adakan sesi refleksi bersama untuk membahas pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari permainan Congklak Nusantara.
- Diskusikan nilai-nilai budaya, keberagaman, dan strategi yang terkandung dalam permainan, serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari dan pembangunan karakter siswa.

Langkah 7. Pengayaan dan Penerapan

- Berikan tugas atau proyek kepada siswa untuk membuat versi miniatur papan congklak yang mewakili kekayaan budaya dari wilayah tempat tinggal mereka.
- Dorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam permainan Congklak Nusantara dalam interaksi sehari-hari dan dalam menjaga keberagaman budaya di lingkungan mereka.

Langkah 8. Evaluasi

- Lakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa tentang konsep permainan, strategi yang digunakan, serta pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya dan keberagaman yang terkandung dalam permainan Congklak Nusantara.
- Berikan umpan balik dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Aturan Main

Cara bermainnya pun tidak hanya sekedar 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 sekedar permainan, tetapi juga jendela yang membuka pandangan kita pada keindahan dan keunikan setiap provinsi yang menyatukan kita sebagai bangsa Indonesia.

Manfaat COLAKTRA dalam Pembelajaran PKn

Colaktra merupakan permainan tradisional Indonesia yang memiliki sejumlah manfaat dalam pembelajaran PKn. Pertama-tama, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam pengenalan geografi bagi anak-anak. Melalui interaksi dengan papan permainan yang menggambarkan peta Indonesia dan provinsi-provinsinya, anak-anak dapat secara aktif mempelajari letak geografis setiap provinsi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi pembelajaran untuk membangun pemahaman yang lebih dalam (Brooks, J. G., & Brooks, 1999)

Selain itu, Colaktra juga membuka pintu bagi pembelajaran kebudayaan. Setiap kartu permainan mengandung informasi yang berkaitan dengan seni, musik, tarian, dan kuliner dari setiap provinsi, memperkaya pengetahuan anak-anak tentang kekayaan budaya Indonesia. Teori multikulturalisme menyoroti pentingnya pengakuan dan penghargaan terhadap beragam budaya dalam proses pendidikan (Banks, 2006).

Dengan demikian, Colaktra tidak hanya mengajarkan tentang geografi fisik, tetapi juga tentang keanekaragaman budaya yang menjadi bagian integral dari identitas bangsa Indonesia.

Selanjutnya, permainan ini juga berperan dalam pengembangan keterampilan sosial anak-anak. Konsep kerjasama dan interaksi sosial sangat ditekankan dalam Colaktra, karena pemain harus bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan permainan. Teori psikologi sosial menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan identitas individu dan perkembangan keterampilan interpersonal (Aronson, E., et al, 2016). Melalui Colaktra, anak-anak belajar untuk bekerja sama dalam sebuah tim, memperkuat keterampilan komunikasi, negosiasi, dan resolusi konflik.

Selain aspek sosial, Colaktra juga memberikan stimulasi kognitif bagi anak-anak. Mereka harus membaca, mengingat, dan memproses informasi dengan cepat saat merespons pertanyaan dan fakta yang terkandung dalam kartu-kartu permainan. Teori kognitif menekankan pentingnya latihan dan tantangan dalam pengembangan keterampilan kognitif (Piaget, 1970). Colaktra memberikan latihan yang efektif dalam hal pemrosesan informasi dan pengambilan keputusan, serta meningkatkan kemampuan memori anak-anak melalui pengulangan interaksi dengan materi permainan.

Selain manfaat langsung dalam pembelajaran PKn, penggunaan Colaktra juga konsisten dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menyajikan informasi yang disajikan dalam konteks permainan yang menyenangkan dan menantang, Colaktra dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PKn.

Secara keseluruhan, Colaktra (Congklak Nusantara) bukan hanya sekadar permainan tradisional, tetapi juga merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran PKn. Dengan menggabungkan pengenalan geografi, pembelajaran kebudayaan, pengembangan keterampilan sosial, dan stimulasi kognitif, permainan ini menyediakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan menyenangkan bagi anak-anak.

SIMPULAN

Dari materi yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti congklak memiliki peran penting dalam pengembangan anak-anak, tidak hanya memberikan kegembiraan tetapi juga mendukung pertumbuhan fisik, mental, intelektual, dan spiritual mereka serta mencerminkan nilai-nilai budaya suatu masyarakat. Penggunaan congklak dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan menciptakan Colaktra sebagai media pembelajaran kreatif dan edukatif yang membuka pandangan pada keindahan dan keunikan setiap provinsi di Indonesia. Colaktra juga membantu meng-Indonesiakan siswa secara sadar, cerdas, dan bertanggung jawab, serta 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, membantu siswa memahami dan merasakan keberagaman Indonesia agar menjadi warga negara yang kompeten dan siap mengemban tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Daftar Pustaka

- Adisendjaja, y. H. & Romlah, O. (2011). *Analisis buku ajar sains berdasarkan literasi ilmiah sebagai dasar untuk memilih buku ajar sains (Biologi)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M. (2016). *Social Psychology (9th ed.)*. Pearson.
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 1.
- Banks, J. A. (2006). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching* (Pearson Ed).
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1999). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- 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*. Pilar Media.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Celebes Media Perkasa.
- Piaget, J. (1970). *Piaget's Theory*. In P. H. Mussen (Ed.), *Carmichael's Manual of Child Psychology*. Wiley.
- Rahayu, M. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. PT Grasindo.
- Saidurrahman. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Kencana.
- Sakti, M. N. S. F. (2019). *Islam dan Budaya dalam Pendidikan Anak*. Guepedia.
- Sari, T. I., Saragi, D., & Ndong, Y. (2023). Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pkn di SDN 106156 Klumpang. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 119–124.
- 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.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Widiani, A. A. O. V. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22.