

PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI (8-10 TAHUN) DI WONOKARTO SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Oleh:
Nadya Yulfiani¹

ABSTRACT

This research activity aims to determine the importance of character education for the morality of early childhood in the surrounding community in the digital era. The research method used is descriptive qualitative with a case study approach. Traditional games are activities that have existed and been played by people for decades. Traditional games always involve physical skills, strategy and social interaction, and are still passed down from generation to generation. Traditional games also reflect the culture, values and identity of the communities to which they originate. Through traditional games we can also improve the character education found in each individual's character. Character education requires methods and approaches that are in sync with the potential or personality of young children. Seeing today's developments, many students use technology for entertainment and lack good social or moral attitudes in society.

Keywords: Traditional game; Character building; Early childhood; Interaction; Personality

ABSTRAK

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya pendidikan karakter bagi moralitas anak usia dini di lingkungan masyarakat sekitar pada era digital. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang sudah ada dan dimainkan oleh masyarakat selama puluhan tahun. Permainan tradisional selalu melibatkan keterampilan fisik, strategi, dan interaksi sosial, dan tetap diwariskan dari generasi ke generasi secara turun menurun. Permainan tradisional juga mencerminkan budaya, nilai, dan identitas masyarakat tempat mereka berasal. Melalui permainan tradisional kita juga dapat meningkatkan pendidikan karakter yang terdapat pada masing-masing karakter setiap individu. Pendidikan karakter membutuhkan metode dan pendekatan yang sinkron dengan potensi atau kepribadian anak usia dini. Melihat perkembangan zaman sekarang banyak pelajar yang menggunakan teknologi untuk hiburan serta kurang memiliki sikap sosial atau moral yang baik di masyarakat.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Pendidikan Karakter; Anak Usia Dini; Interaksi; Kepribadian

¹ Institut Agama Islam Negeri Metro, Indonesia (yulfianinadya@gmail.com)

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural, yaitu negara yang memiliki berbagai macam keragaman suku, agama, ras, budaya, bahasa begitu pula permainan tradisional. Indonesia terbagi atas 38 provinsi, salah satunya yaitu provinsi Lampung. Lampung adalah sebuah provinsi di pulau Indonesia bagian paling selatan Pulau Sumatera. Ibu kota dan pusat pemerintahan terletak di Kota Bandar Lampung. Provinsi ini memiliki dua kota besar, Bandar Lampung dan Metro, serta 13 kota kecil. Posisi provinsi Lampung berbatasan dengan Samudra Hindia di sebelah barat, Laut Jawa di sebelah timur, provinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu di sebelah utara, serta di sebelah selatan berbatasan dengan Selat Sunda di sebelah selatan. Dalam daerah Lampung terdapat beberapa kecamatan salah satunya yaitu Kecamatan Sekampung kabupaten Lampung Timur. Pada sebuah kecamatan itu juga terdapat beberapa desa, diantaranya yaitu: Girikarto, Giriklopomulyo, Hargomulyo, Jadimulyo, Karyamukti, Mekarmukti, Mekar Mulyo, Mekar Sari, Sambikarto,

Sidodadi, Sidomukti, Sidomulyo, Sukoharjo, Sumbergede, Sumpersari, Trimulyo, dan Wonokarto.

Permainan tradisional kini lambat laun sudah mulai hilang ditelan zaman. Anak-anak di era globalisasi zaman sekarang sudah hampir tidak mengenal berbagai macam permainan tradisional, karena perkembangan zaman mengenai teknologi yang semakin canggih seperti contoh gadget (handphone, laptop, notebook, komputer, tablet, dan kamera digital). Gadget dan berbagai macam game online semakin menarik perhatian anak-anak karena sudah dianggap sebagai teman bagi anak-anak. Namun, kenyataannya, banyak generasi muda saat ini tidak begitu mengetahui tentang permainan tradisional tersebut.

Bermain merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan untuk dilakukan, bermain merupakan dunia anak-anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang mengasyikkan, dan sesuai dengan tujuan dari permainan tersebut maka besar kemungkinan anak akan mengalami tumbuh kembang. Mengingat manusia adalah Homo Ludens atau “manusia perang”, maka manusia dan perang tidak

dapat dipahami berdasarkan tahapan perkembangannya dari bayi hingga dewasa. Tidak banyak orang yang menyadari bahwa bermain game hanyalah sebuah hal yang sayang untuk dilewatkan dan buang-buang waktu. Menurut temuan penelitian tentang permainan kompetitif, tiga metrik terpenting adalah psikologis, emosional, dan sosial (Suminar, 2019). Namun mereka lupa bahwa Indonesia memiliki beragam permainan tradisional yang menyenangkan, unik dan bernilai edukasi, salah satunya congklak.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun-temurun dalam budaya dan peradaban tertentu. Permainan ini biasanya diturunkan dari generasi ke generasi, dengan sedikit variasi pada aturan dasarnya. Permainan ini sering kali melibatkan perlengkapan dasar dan dapat dimainkan dalam situasi biasa atau selama acara budaya. Permainan tradisional mempunyai beberapa ciri utama, antara lain: 1). Keterlibatan dalam Kehidupan Sehari-hari: Permainan tradisional sering kali melibatkan benda atau peralatan sehari-hari, seperti batu,

kayu, atau linen. Mereka biasanya dapat dimainkan di dalam atau di luar ruangan.

2). Warisan Budaya: Permainan ini diturunkan dari generasi ke generasi, menjadi komponen penting dari warisan budaya suatu komunitas. Seringkali mereka memiliki sejarah yang mendalam.

Congklak merupakan permainan yang populer pada zaman dahulu untuk belajar berhitung. Permainan ini dikenal dengan berbagai nama, antara lain "mancala" dalam bahasa Arab, "to move" dalam bahasa Inggris, "dhakon" dalam bahasa Jawa, dan "slow boom" dalam bahasa Lampung. Istilah "congklak" berasal dari Sumatera.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Menurut Pasal 4 ayat (1) UU Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan berkewarganegaraan. Demokratis dan akuntabel. Untuk mencapai tujuan

tersebut, pendidikan dapat memasukkan pelestarian budaya, seperti permainan tradisional, ke dalam program pendidikan karakter dan pengembangan siswa.

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 14 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan belas tahun, dan dilaksanakan melalui penyelenggaraan program pendidikan kepada anak. membantu mereka tumbuh dan berkembang.

Artikel yang digunakan dalam proses melakukan tinjauan pustaka mengenai efektivitas permainan tradisional congklak ditinjau dari kemampuan melindungi anak adalah sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan penelitian pertama yang dilakukan oleh Netry Maria Lily dkk (2023) yang berjudul mengenai "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini" yang membahas mengenai congklak sebagai

permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-6 tahun. Kedua tentang penelitian yang dilakukan oleh Andik Matulesy dkk (2022) dengan judul penelitian "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa" yaitu membahas mengenai permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Adika Hanafia (2021) dengan judul penelitian "Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajaran Kepercayaan Diri Siswa", penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. pada penelitian keempat yang dilakukan oleh Ana Muslihatun, Lutfianisa Cahyaningtyas dkk (2019) yaitu tentang "Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar" penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan

Congklak Bilangan (COGAN) sebagai media pembelajaran matematika, khususnya materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), dan upaya untuk membantu siswa dalam memahami konsep FPB dan KPK, selain itu penelitian ini sebagai upaya melestarikan permainan congklak. Pada peneliti kelima yang dilakukan oleh Fransisca, T. (2022, August) dengan judul "Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak" penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa minat belajar di dalam suatu permainan yang dapat mengasah pola pikir pada peserta didik. Salah satunya pembelajaran menggunakan cara yang efektif dan menciptakan inovasi baru yang di tunjukkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, sebagai kreativitas dan pengasah pola pikir anak semakin tumbuh dan berkembang seperti melalui Permainan Tradisional Dakon (congklak).

Namun terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan

penelitian saat ini, diantaranya adalah ketika setelah selesai memainkan permainan congklak anak tidak hanya memiliki kemampuan dalam berhitung namun juga dapat menulis skornya sendiri pada kertas yang telah disiapkan, artinya bukan hanya kemampuan berhitung anak yang menjadi meningkat melainkan kemampuan mengenal bilangannya pun meningkat. selain itu pendidikan karakter seperti jujur, kesabaran, dan juga ketelitian juga akan meningkat, maka peneliti ingin menulis tentang "Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini" dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana permainan congklak terhadap kemampuan pembentukan karakter pada anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara secara terstruktur kepada tokoh masyarakat untuk mengetahui permainan tradisional congklak terhadap pembentukan karakter anak usia dini di Wonokarto Sekampung

kabupaten Lampung Timur. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi saat ini digunakan untuk melihat berbagai masalah dan berbagai sudut pandang serta untuk melakukan analisis menyeluruh terhadap realitas sosial yang ada di populasi tanpa terhalang oleh penggunaan variabel yang terus menerus melemahkan kesimpulan studi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sejarah yang berfokus pada penelitian yang berkaitan dengan masa lalu dan masa sekarang termasuk sejarah tokoh biografi dan hal-hal yang berkaitan dengan masyarakat yang dapat ditelusuri berdasarkan data sejarah masa lalu. Pendekatan historis juga dilakukan dengan konteks sosial dan modern untuk mendapatkan kaitan kronologis dengan tema yang dikaji.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 18), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian tertentu yang berlandaskan pada aliran pemikiran pospositivis dan digunakan untuk meneliti objek dalam keadaan lugas (keadaan riil, tidak disetting, atau selama

percobaan), dengan instrumen pilihan subjek berfungsi sebagai peneliti utama. Selain itu, menurut Walidin dan Tabrani (2015, hlm. 77), penelitian kualitatif adalah proses yang digunakan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan mengembangkan diagram yang komprehensif dan terperinci yang dapat diungkapkan dalam kata-kata, menggambarkan data tersier yang diperoleh dari sumber-sumber informasi, dan melakukan penelitian dalam pengaturan yang nyaman. Untuk lebih mencerminkan proses dan susunan menurut perspektif subyek, penelitian kualitatif berstruktur deskriptif dan secara konsisten menggunakan analisis data yang induktif (Fadil, 2020, hlm. 33).

Case studies, sering disebut studi kasus, adalah studi topik dalam bahasa Inggris. Istilah Kasus, Kajian, dan Peristiwa semuanya berasal dari kata Kasus. Sebaliknya, penafsiran kasus ini sangat beragam dan luas. Studi kasus adalah penyelidikan terhadap “suatu sistem yang terikat atau suatu kasus/berbagai kasus” sepanjang waktu dengan menggunakan pengumpulan data yang mendalam dan melibatkan beberapa

sumber informasi yang “kaya” dalam suatu konteks. Pemicu sistem saat ini mencakup waktu dan lokasi, namun penyebabnya mungkin berupa program, peristiwa, aktivitas, atau individu. Definisi lain dari studi kasus adalah studi di mana seorang peneliti menyelidiki suatu kejadian (kasus) tertentu dalam jangka waktu tertentu dan dalam lingkungan tertentu (program, peristiwa, proses, lembaga, atau kelompok sosial tertentu) dan kemudian mengumpulkan data dari waktu ke waktu.

Metode utama dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Metode observasi ini dapat dilakukan dengan mencari berbagai informasi terkait tentang permainan tradisional baik berupa benda maupun dokumen tertulis yang sekaligus dilakukan wawancara dengan beberapa tokoh dalam bidang permainan tradisional congklak. Metode penelitian ini dilakukan secara simultan dalam konteks penggalan data lapangan dan analisis data.

3. HASIL

Indonesia merupakan negara multikultural, yaitu negara yang

memiliki berbagai macam keragaman suku, agama, ras, budaya, bahasa begitu pula permainan tradisional. Permainan tradisional kini lamban laun sudah mulai hilang ditelan zaman. Anak-anak di era globalisasi zaman sekarang sudah hampir tidak mengenal berbagai macam permainan tradisional, karena perkembangan zaman mengenai teknologi yang semakin canggih seperti contoh gadget (handphone, laptop, notebook, komputer, tablet, dan kamera digital). Gadget dan berbagai macam game online semakin menarik perhatian anak-anak karena sudah dianggap sebagai teman bagi anak-anak. Namun, mereka lupa bahwa indonesia memiliki beragam permainan tradisional yang asik, unik dan memiliki unsur edukatif salah satunya yaitu congklak. Kenyataannya, banyak generasi muda saat ini tidak begitu mengetahui tentang permainan tradisional tersebut.

Congklak merupakan permainan yang cukup populer pada zaman dahulu sebagai sarana belajar berhitung. Permainan ini mempunyai berbagai macam nama, antara lain: dalam bahasa Arab congklak disebut “mancala”, dalam

bahasa Inggris mancala berarti “bergerak”, dhakon adalah nama congklak di Jawa, sedangkan di daerah lampung congklak disebut slow boom. Congklak adalah istilah yang berkembang di daerah Sumatera.

Menurut penjelasan AJ Recink Wikens dalam 'Het Dakonspel (1926) dakon merupakan permainan yang sangat populer di tanah Jawa. Permainan ini dimainkan oleh dua tipe orang dari segala usia. Dakon dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan dengan alat permainan berupa perahu yang terbuat dari kayu. Alat ini mempunyai dua buah lubang besar yang terletak pada bagian ujungnya serta 7 dan 9 pasang lubang kecil yang letaknya sejajar sepanjang alat. Permainan ini dimainkan dengan cara memasukkan biji asam jawa atau cangkang cowrie ke dalam lubang. Di Jawa Barat dan Jakarta permainan ini disebut congklak. Menurut Steward Culin, permainan ini tersebar luas di Asia dan Afrika, tempat yang juga populer dengan budaya Islam.

Nama Sri Lanka misalnya, di Semenanjung Malaya disebut juga di Filipina dan di Afrika disebut kala.

Sementara itu, dalam jaringan lintas budaya Jawa di Asia, Dennis Lombard mengatakan permainan ini sama dengan yang ditemukan di berbagai tempat lain di Samudera Hindia, Madagaskar, dan Turki, setidaknya sejak abad ke-17.

Dakon menurut Lombardk berasal dari kata daku atau I yang bermakna penonjolan ego. Yang merupakan contoh terbaik dari permainan tradisional non komparatif. Bertujuan untuk menghibur melalui memenangkan timbal balik serta memicu persaingan ilusi.

Menurut beberapa hasil penelitian, permainan congklak merupakan permainan tradisional yang efektif meningkatkan minat belajar berhitung anak pada saat proses pembelajaran². Menurut Susanti, penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional congklak akan membantu anak dalam berpikir untuk mengembangkan pemikiran simboliknya, karena ketika anak memainkan biji congklak yang ada di sisi pemain adalah

² E. Prasetyo and N. Hardjono, “Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar,” *J. Pendidik. Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, vol. 2, no. 1, pp. 111–119, 2020, doi: 10.35334/judikdas%20borneo.v2i1.1450.

milik mereka masing-masing³. Selain meningkatkan minat berhitung atau matematika pada anak usia dini, permainan tradisional juga dapat meningkatkan karakter setiap individu. Karakter tersebut antara lain jujur, sabar, peduli, tanggung jawab, teliti, dan lain sebagainya.

4. PEMBAHASAN

Indonesia merupakan negara multikultural yaitu negara yang mempunyai berbagai macam keanekaragaman suku, agama, ras, budaya, bahasa serta permainan tradisional. Indonesia terbagi menjadi 38 provinsi, salah satunya adalah provinsi Lampung. Lampung adalah sebuah provinsi di bagian paling selatan Pulau Sumatera, Indonesia. Ibu kota dan pusat pemerintahan terletak di Kota Bandar Lampung. Provinsi ini memiliki dua kota besar, Bandar Lampung dan Metro, serta 13 kota kecil. Letak provinsi Lampung berbatasan dengan Samudera Hindia di sebelah barat, Laut Jawa di sebelah timur,

Provinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu di sebelah utara, serta di sebelah selatan berbatasan dengan Selat Sunda di sebelah selatan.

Lampung terdapat beberapa kecamatan salah satunya yaitu Kecamatan Sekampung kabupaten Lampung Timur. Pada sebuah kecamatan tersebut ada berbagai desa, diantaranya yaitu: Girikarto, Giriklopomulyo, Hargomulyo, Jadimulyo, Karyamukti, Mekarmukti, Mekar Mulyo, Mekar Sari, Sambikarto, Sidodadi, Sidomukti, Sidomulyo, Sukoharjo, Sumbergede, Summersari, Trimulyo, dan Wonokarto (Eko Suyanto, 2023). Namun, pada penelitian ini peneliti akan membahas mengenai permainan tradisional di Desa Wonokarto Sekampung Kabupaten Lampung Timur yaitu congklak.



Gambar 1. Alat Permainan Congklak

³ L. P. A. Sumartini, P. A. Antara, and M. Magta, "Pengaruh Metode Dongeng Interaktif terhadap Karakter Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran

Congklak, juga dikenal sebagai Sungka atau Mancala, adalah permainan papan tradisional dengan dua pemain yang banyak dimainkan di Asia Tenggara dan belahan dunia lain. Ini adalah permainan yang melibatkan strategi dan penghitungan, dan biasanya dimainkan dengan papan atau nampan kayu dan satu set cangkang atau biji-bijian kecil. Congklak adalah permainan papan tradisional Asia Tenggara yang biasa dimainkan di Indonesia, Malaysia, Filipina, dan negara-negara lain di kawasan ini. Permainan ini dikenal dengan berbagai nama, seperti Sungka di Filipina dan Mancala di belahan dunia lain.

Congklak biasanya dimainkan oleh dua orang pemain dan dianggap sebagai permainan yang membutuhkan keterampilan dan pemikiran strategis. Papan permainan terdiri dari nampan atau papan kayu berbentuk persegi panjang dengan dua baris tujuh lubang kecil, disebut juga "lubang" atau "rumah", dan tambahan lubang besar di setiap ujung papan, yang disebut "lambung". Kerang kecil, biji-bijian, atau batu biasanya digunakan sebagai mainan. Tujuan

Congklak adalah menangkap cangkang atau biji sebanyak-banyaknya dari sisi papan lawan dan menyimpannya di gudang Anda. Para pemain bergiliran mengambil isi salah satu lubangnya sendiri dan kemudian membagikan potongannya, satu per satu, ke dalam lubang berikutnya dengan arah berlawanan arah jarum jam. Permainan berlanjut hingga seorang pemain menjatuhkan bidak terakhirnya ke dalam lubang kosong di sisinya, setelah itu bidak lawan dari lubang seberang ditangkap dan ditambahkan ke gudang senjata pemain (Sunarni, 2023).

Permainan ini bisa sangat strategis, karena pemain perlu merencanakan gerakan mereka untuk memaksimalkan tangkapan mereka sekaligus mencegah lawan melakukan hal yang sama. Pemain dengan bidak terbanyak di gudangnya di akhir permainan menang. Congklak bukan hanya permainan keterampilan tetapi juga merupakan bagian integral dari tradisi budaya di banyak komunitas Asia Tenggara, yang sering dimainkan pada pertemuan, perayaan, dan festival. Ini memberikan hiburan dan interaksi sosial

sambil melestarikan warisan budaya daerah.



Gambar 2. Anak Bermain Congklak

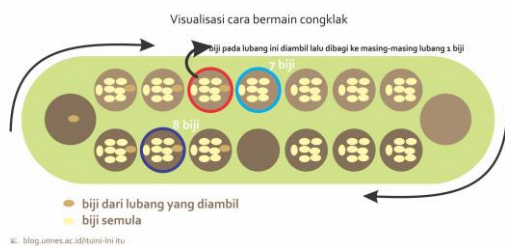
Ketika orang Eropa memainkan untuk pertama kali, dengan terkejut mereka menyadari bahwa permainan ini berbeda dari dam-daman (catur jawa), tujuan permainan tersebut bukanlah untuk menang peraturannya memang dibuat demikian rupa sehingga permainan dapat berlangsung berjam-jam dan hanya berkali-kali terhenti karena kekalahan (yaitu habisnya biji di dalam lubang tertentu salah satu permainan) tulis Lombard. Sebuah bukti arkeologis mengenai permainan ini ditemukan dalam ekskavasi di panjunan, Banten, pada 1983 yakni berupa bidak congklak terakota. Pada masanya situs ini merupakan pabrik. Tidak congklak kota yang terbuat dari

tanah liat tersebut kini menjadi koleksi museum Nasional. Artefak tanah liat yang dikategorikan sebagai kebutuhan sekunder antara lain berupa barang permainan seperti congklak, tulis Haryanti ongkodharma dalam kapitalisme pribumi awal kesultanan Banten 1522-1684. Tinggalan arkeologis pada masa prasejarah megalitikum berupa batu monolit juga disebut batu dakon, mengambil sebutan dari bidang permainan dakon karena kemiripannya. Batu dakon biasanya berdampingan dengan menhir. Menurut arkeolog Agus Arif Munandar, ada dua pandangan mengenai fungsi batu dakon. Kalangan ahli prasejarah beranggapan lubang di batu itu berfungsi sebagai alat sesajian seperti kembang-kembangan atau biji-bijian. Kalangan lainnya beranggapan fungsinya sebagai proyeksi peta bintang seperti di dataran tinggi India⁴.

Congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang terbuat dari batu, kayu, dan plastik. Permainan tradisional congklak juga harus

⁴ Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, *Komplikasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Faktor Indonesia*, UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020

dilestarikan karena banyak sekali sisi positif dari permainan ini. Dahulu permainan congklak banyak sekali dilakukan di pendapa, basement rumah, atau tiang telepon. dengan meninggikan alas duduk. Setelah permainan berakhir, para remaja wanita dan anak-anak akan bermain pada sesi malam hari membantu orang mendapatkan pekerjaan sebelum dan sesudah mereka belajar. Cara memainkannya dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak bersama dengan biji-bijian yang terbuat dari kerikil pemukul, biji asam, biji sawo, dan masing-masing butirnya diberi angka 70, 84, dan 98 tergantung banyaknya lobang congklak yang digunakan. Setiap congklak papan rata-rata mempunyai lobang 10, 12, dan 14 Dengan dua lobang besar di sisinya yang kedua, yang tersisa dan lobang kecil yang tegas berlawanan⁵



Gambar 3. Cara Bermain Congklak

Cara memainkan permainan congklak adalah dengan mengambil biji-bijian yang terletak di lubang sebelah kanan dan menjalankan biji-bijian tersebut ke arah kiri sampai biji terakhir jatuh ke lubang induk. Permainan akan berhenti jika sudah tidak ada biji-biji yang dijalankan di anak lubang, karena semua biji sudah terkumpul di lubang induk. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak di lubang induk. Congklak merupakan permainan tradisional yang seru dan sangat mudah untuk menggali menggali pengetahuan yang banyak melalui congklak, dalam penelitian penelitian Suprihatin dan merci ditemukan bahwa hal ini dapat melatih kecerdasan logika matematika dan membantu anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan keterampilan matematika mereka . Anak-anak akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi, dimana mereka berusaha untuk memasukan biji

⁵ Susilo, D. A. (2018). Metamorfosis Congklak. SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya, 1(2), 185-208.

congklak kedalam lubang lawan tanpa curang untuk meraih kemenangan⁶

Cara memainkan congklak hampir sama di berbagai daerah. Pemainnya terdiri dari dua orang dan alat yang digunakan adalah papan congklak dan biji atau cangkang sebanyak 98 buah. Menurut Cahyani 2014 menjelaskan cara memainkan congklak. Pada bagian pertama, pemain masing-masing memasukkan 7 buah atau kerang ke dalam lubang kecil dengan cara keluar rumah yaitu lubang besar di kanan dan kiri papan kedua pemain kosong, kemudian dua pemain saling berhadapan dan membuat suit, pemenangnya memilih satu lubang dan mengambil semua bidak dalam satu lubang (sisi), pemain bergerak searah jarum jam mengelilingi papan congklak dan menempatkan satu biji pada setiap lubang. Bila benih terakhir jatuh di : 1. lubang yang berisi benih maka semua benih diambil dan dilanjutkan dengan menaruh satu benih pada masing-masing lubang searah jarum jam, 2 lubang kosong pemain mati (berhenti bermain), dan giliran lawannya yang bermain, 3

adalah rumahnya sendiri maka pemain mendapat gilirannya lagi dan dapat memilih benih di lubang mana pun di sisinya sendiri dan kembali bermain seperti awal permainan, 4 lubang mana pun yang ada di barisnya sendiri, semua benih berseberangan dengannya. Paris lawan akan menjadi milik pemain itu dan pergi ke rumahnya. Permainan selesai jika semua lubang kecil sudah kosong dan pemenangnya adalah pemain yang mendapat biji terbanyak (Sukiyem, 2023).

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Dalam hasil penelitian output penelitian yang sudah dilakukan bisa disimpulkan bahwa permainan congklak mampu menaikkan karakter kejujuran dalam diri anak, yang mana permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai dan manfaat tersendiri. Menurut (Nadziroh et al., 2019) permainan zaman dahulu mengandung harga yang mulia. Nilai-nilai yang ditanamkan oleh nenek moyang kita agar kita mencintai diri sendiri, suasana dan Tuhan Yang Maha

⁶ Tuminah, Wawancara, (70 tahun), Sekampung Kabupaten Lampung Timur, diakses pada: 10 Oktober 2023

Esa. Dalam permainan congklak terkandung nilai-nilai yang dapat diambil untuk menonjolkan nilai-nilai karakter kepada anak, menyuburkan kembali cara bersosialisasi, kejujuran, sportivitas, dan menghargai orang lain (Lacksana, 2017). Dengan bermain, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang dapat membantu perkembangan serta semua potensi anak-anak bisa ditingkatkan. Ikut serta bukan semata-mata kepuasan, jika diartikan lebih sebagai bermain game dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak (Ansori, 2021; Hasanah, 2016)⁷

Congklak merupakan salah satu permainan yang cukup populer pada zaman dahulu sebagai sarana belajar menghitung. Permainan ini memiliki berbagai macam nama, diantaranya : dalam bahasa Arab congklak disebut dengan nama “mancala”, dalam bahasa inggris mancala memiliki makna “untuk bergerak”, dhakon yaitu sebutan congklak di daerah Jawa, sedangkan di daerah Lampung menyebut congklak

dengan nama dentuman lamban. Congklak adalah sebutan yang berkembang di daerah Sumatera. Bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dan melatih berbagai macam karakter setiap individu.

Permainan Congklak Sebagai Pembentukan Karakter Anak Usia Dini (8-10 tahun)

Permainan congklak sangat cocok untuk melatih dan meningkatkan kemampuan mental pada anak usia 8-10 tahun, karena pada usia tersebut anak cenderung belum mengerti cara mengontrol emosi pada dirinya dan rentan adanya perkelahian. Di desa Wonokarto Sekampung Lampung Timur terdapat 70 anak yang berusia 8-10 tahun, yang dimana disini akan dibahas mengenai pembentukan karakter anak melalui permainan congklak. Dalam permainan congklak kita dapat menumbuhkan berbagai macam karakter anak usia dini. Pembentukan karakter dalam permainan congklak yang merupakan nilai-nilai edukatif permainan congklak dalam pembentukan karakter (character

⁷ Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub, D., Maria, I., Perdani, U., & Anggoro, A. (2022). Meningkatkan Jujur Anak melalui Permainan Rakyat Congklak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5414-5424.

building) anak sebagaimana dirangkum oleh (Lacksana, 2019):

a. Melatih dan meningkatkan keterampilan sosial.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan perilaku anak untuk beradaptasi dengan aturan masyarakat di mana anak tersebut tinggal (Dewi dkk, 2020). Anak memperoleh keterampilan sosial melalui kedewasaan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Dalam kehidupan bermasyarakat, keterampilan sosial menjadi faktor penting yang menunjang kesuksesan seseorang, ketika anak mampu bersosialisasi dengan baik dengan teman atau orang lain. Anak juga dapat membentuk sikap empati dan simpati. Keterampilan sosial harus dimiliki sejak dini karena merupakan landasan bagi perkembangan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas (Anisa dkk, 2022).

Ketidakmampuan anak dalam berperilaku sosial sesuai yang diharapkan oleh lingkungannya dapat mengakibatkan anak menjadi terkucil dari lingkungan, tidak terbentuk rasa percaya diri, menarik diri dari lingkungan, dan sebagainya.

Kemampuan bersosialisasi pada anak usia TK berarti kemampuan anak dalam mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungannya. Keterampilan sosial merupakan kemampuan perilaku anak untuk beradaptasi dengan aturan masyarakat di mana anak tersebut tinggal (Suryani, 2019).

Anak memperoleh keterampilan sosial melalui kedewasaan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Mehibin menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu proses pembentukan diri sosial (seseorang dalam masyarakat), yaitu seseorang dalam keluarga, budaya, bangsa, dan sebagainya (Rosyida, 2020). Khairani 2013 menjelaskan bahwa dengan bermain congklak terjalin kontak sosial antara anak dengan temannya. Berbagai informasi akan diperoleh anak dengan menceritakan pengalamannya kepada teman bermainnya; Selain itu terkadang saat bermain bisa terjadi konflik, disini anak akan belajar bagaimana mengatasi masalahnya sendiri.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebanyak 70 responden (anak usia dini 8-10 tahun) di Desa Wonokarto

telah mampu mengembangkan kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Namun, terdapat sebanyak 10 anak yang belum atau kurang mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Faktor ini terjadi dikarenakan ada sebagian anak yang memang berkarakter pendiam. Namun, dalam mereka bermain congklak anak tersebut juga dapat bermain dengan baik dan tenang, tidak emosi saat mereka yang kalah.

b. Melatih dan Meningkatkan Kesabaran dan Ketelitian

Kesabaran merupakan hal yang wajib dimiliki oleh setiap individu sehingga perlu diajarkan kesabaran sejak dini. Kesabaran merupakan hal yang penting untuk diajarkan kepada anak dalam kaitannya dengan pengembangan diri. Amber Bowen percaya bahwa kesabaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperbaiki diri. Seperti yang dijelaskan Dominik Güss dan rekan-rekannya yang menilai kesabaran sebagai bentuk manajemen diri. Artinya ketika seorang anak diajarkan kesabaran, maka kesabaran itu akan membantunya bersikap dan membuat dirinya

mempertimbangkan sesuatu. Pentingnya mengajarkan kesabaran pada anak berkaitan dengan pembentukan karakter yaitu mendidik dan mengembangkan kesabaran anak.

Permainan congklak akan melatih anak untuk memiliki jiwa sabar dan teliti, karena dalam permainan ini pemain secara bergiliran memasukkan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada pada papan congklak. Hal inilah yang membuat anak lebih sabar saat masuk dan menunggu (Cayani, 2014).

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebanyak 70 responden (anak usia dini 8-10 tahun) di Desa Wonokarto telah mampu bersikap sabar dan lapang dada terhadap teman yang mengalami kemenangan. Namun, terdapat sebanyak 25 anak yang belum atau kurang bersikap sabar seperti emosi saat mengalami kekalahan. Hal tersebut terjadi pada rata-rata anak laki-laki yang cenderung emosi. Faktor ini terjadi dikarenakan ada sebagian anak yang memang berkarakter sangat aktif dan cenderung emosi. Namun, dalam mereka bermain congklak anak tersebut juga dapat bermain dengan

penuh semangat karena berekspektasi mengenai kemenangan.

c. Melatih dan meningkatkan semangat sportivitas

Sportivitas merupakan sikap dan perilaku yang ditunjukkan individu dalam suasana permainan atau pertandingan yang menunjukkan rasa hormat terhadap peraturan yang ada dan tidak melakukan partisipasi bermain yang negatif. Sikap ini memungkinkan anak memahami proses perjuangan mencapai sesuatu. Tentunya hal ini dapat membentuk anak menjadi lebih tangguh dan pantang menyerah. Anak juga bisa mengapresiasi prestasi orang lain. Dalam pertandingan seperti pada saat bermain congklak, sportivitas sangat penting karena memberikan kesempatan yang adil untuk mengejar kemenangan secara kompetitif, mempunyai kemampuan meraih kemenangan melalui sikap yang elegan. Menerima kekalahan dan mengakui kemenangan lawan dianggap sebagai sportivitas.

Permainan congklak dimainkan oleh dua orang, sama halnya ketika anak bermain PlayStation yang juga dimainkan oleh dua orang, akan tetapi perbedaannya

terlihat ketika salah satu pemain kalah. Kalau bermain permainan Playstation atau game PC ketika anak kalah permainan bisa dimatikan dan di reset, berbeda dengan permainan congklak permainan ini akan sulit diulang kembali dikarenakan ketika satu biji saja yang salah menghitung maka permainan tidak berjalan dengan lancar sehingga ketika anak kalah akan dilatih untuk menerima dengan jiwa sportif.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebanyak 70 responden (anak usia dini 8-10 tahun) di Desa Wonokarto telah mampu meningkatkan jiwa sportivitas terhadap teman yang mengalami kemenangan dan mengakui kekalahan. Namun, terdapat sebanyak 20 anak yang belum atau kurang bersikap sportif, seperti emosi saat mengalami kekalahan. Faktor ini terjadi dikarenakan ada sebagian anak yang memang berkarakter sangat aktif dan cenderung emosi. Namun, dalam mereka bermain congklak anak tersebut juga dapat bermain dengan penuh semangat karena berekspektasi mengenai kemenangan.

d. Meningkatkan dan melatih keterampilan analisis peluang.

Peluang adalah ukuran atau angka yang digunakan untuk menentukan sejauh mana suatu peristiwa atau kejadian tertentu mungkin terjadi atau tidak. Pada umumnya peluang suatu kejadian berkisar antara 0 sampai 1. Jika suatu kejadian tidak mungkin maka nilai peluangnya adalah 0. Namun jika suatu kejadian pasti maka nilai peluangnya adalah 1. Dalam hal ini jarang terjadi. Temukan suatu kejadian yang nilai probabilitasnya tepat nol atau sama dengan satu. Namun biasanya ditemukan peristiwa yang memiliki nilai probabilitas antara nol dan satu.

Trysti 2015 bahwa dalam permainan congklak ini anak-anak akan dilatih untuk mengukur peluang dalam proses permainan, benih mana yang diambil akan bermanfaat bagi mereka sehingga dapat meraih kemenangan. Kemampuan ini membentuk kecerdasan untuk mencari peluang yang sangat dibutuhkan ketika anak beranjak dewasa.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebanyak 70 responden (anak usia dini 8-10 tahun) di Desa Wonokarto telah mampu meningkatkan kemampuan menganalisis peluang saat bermain

congklak. Namun, terdapat sebanyak 6 anak yang belum atau kurang memahami mengenai peluang seperti saat mereka bermain tidak menganalisis sejauh mana peluang yang didapat saat akan mengambil biji yang akan dimainkan. Faktor ini terjadi dikarenakan ada sebagian anak yang hanya bermain-main saja dan tidak terlalu memperdulikan menang atau kalah. Namun, dalam mereka bermain congklak anak tersebut juga dapat bermain dengan baik, tenang dan cenderung hanya mengikuti alur jalannya permainan.

e. Memiliki Dan Melatih Percayaan Diri.

Percaya diri merupakan sikap yang menunjukkan pemahaman tentang kemandirian dan harga diri, tidak hanya untuk orang dewasa tetapi untuk semua anak, dan ekspresi kepercayaan diri anak bisa besar atau kecil. Percaya diri merupakan hal yang sangat penting yang diajarkan kepada setiap individu. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa rasa percaya diri merupakan salah satu kriteria dasar untuk mencapai perkembangan

sosial-emosional pada anak usia dini. Kepercayaan diri sangat penting untuk motivasi berprestasi siswa. Artinya kepercayaan diri sangat penting untuk motivasi Anak.

Percaya diri sangat perlu ditingkatkan pada Anak Usia Dini dengan keyakinan bahwa anak dapat melakukan esuatu sesuai tingkat perkembangan, berani mewujudkan diri, menjadi pribadi yang sehat dan mandiri (Kurniasih et al., 2021). Ketika bermain permainan congklak, anak kadang kala membandingkan dirinya dengan pemain atau teman mainnya, hal ini akan memupuk sikap kompetitif dan kepercayaan diri. Selain itu teman bermainnya pun mendapatkan motivasi agar tidak kalah dengan temannya tersebut (Fransisca et al., 2020).

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebanyak 70 responden (anak usia dini 8-10 tahun) di Desa Wonokarto telah mampu meningkatkan kemampuan melatih kepercayaan diri saat bermain congklak. Namun, terdapat sebanyak 14 anak yang belum atau kurang memahami percaya diri seperti saat mereka bermain sedikit kurang percaya diri jika dia bisa

melakukannya. Faktor ini terjadi dikarenakan ada sebagian anak yang kurang percaya diri dengan hasil bermain congklak. Namun, dalam mereka bermain congklak anak tersebut juga dapat bermain dengan baik, tenang dan cenderung hanya mengikuti alur jalannya permainan.

Dapat kita lihat bahwa permainan tradisional congklak sangat berpengaruh bagi pendidikan karakter anak usia dini. Pada anak usia 8-10 tahun emosionalnya akan sangat rentan berubah-ubah ketika apa yang diinginkan tidak sesuai dan akan berdampak negatif jika tidak ada penanaman pendidikan karakter yang signifikan. Pada usia tersebut anak cenderung bermain dengan fisik, mereka belum sepenuhnya menggunakan akal fikiran (Purnoto, 2023).

Maka, dalam penelitian ini diharapkan para pendidik lebih mengenalkan berbagai permainan tradisional yang dapat bermanfaat bagi anak usia dini dari segi fisik maupun mental. Disisi akan dibahas mengenai permainan tradisional congklak yang memiliki banyak hal positif jika diterapkan dalam sistem permainan

maupun pembelajaran khususnya tingkat anak usia dini. Dalam segi permainan, congklak adalah permainan yang menyenangkan, menenangkan, dan juga melatih kita untuk konsentrasi. Adapun dalam segi pembelajaran, congklak juga dapat digunakan sebagai alat untuk bermain sambil berhitung yang kemudian akan meningkatkan minat anak usia dini untuk lebih berminat dalam berhitung.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang cukup populer pada zaman dahulu. Congklak dapat digunakan sebagai permainan maupun pembelajaran bagi anak usia dini. Permainan tradisional congklak juga harus dilestarikan karena banyak sekali sisi positif dari permainan ini. Dari permainan ini kita dapat meningkatkan minat anak usia dini pada berhitung dan dapat meningkatkan pembentukan karakter yang positif untuk anak usia dini (8-10 tahun). Pembentukan karakter

dalam permainan congklak yang merupakan nilai-nilai edukatif permainan congklak dalam pembentukan karakter (character building) anak seperti: meningkatkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan kesabaran dan ketelitian, meningkatkan sportivitas, meningkatkan kemampuan analisis peluang, dan melatih percayaan diri. Dari hasil penelitian pada 70 responden (anak usia 8-10 tahun) yang sudah dilakukan di Desa Wonokarto Sekampung Lampung Timur, beberapa anak usia 8-10 tahun saat bermain congklak sudah mampu meningkatkan kemampuan menanamkan pendidikan karakter pada dirinya. Namun, terdapat beberapa anak yang belum bisa mengontrol emosional dalam dirinya sendiri sehingga terjadi konflik atau perselisihan anatar individu. Hal tersebut memang sudah biasa terjadi pada anak usia dini, remaja, maupun dewasa, tetapi emosional pada setiap individu anak dapat dilatih kedalam hal yang positif, seperti menanamkan pendidikan karakter yang baik sejak dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub, D., Maria, I., Perdani, U., & Anggoro, A. (2022). Meningkatkan Jujur Anak melalui Permainan Rakyat Congklak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5414-5424.
- Astuti, N. D. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Konfigurasi Elektron Di Sma/Ma (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Cendana, H., & Mayar, F. (2023). Pengembangan Video Interaktif Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4647-4661.
- Danandjaja, James. 2020. *Folklor Indonesia: Pustaka Gratifipers*
- Eko Suyanto, (50 tahun), wawancara, 61B Desa Wonokarto, kec. Sekampung, kab. Lampung Timur, Diakses pada: 12 Oktober 2023
- E. Prasetyo and N. Hardjono, “Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar,” *J. Pendidik. Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, vol. 2, no. 1, pp. 111–119, 2020, doi: 10.35334/judikdas%20borneo.v2i1.1450.
- E. Suprihatin and M. Padaela, “Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelompok B melalui Permainan Congklak,” *REDOMINATE J. Teol. dan Pendidik. Kristiani*, vol. 1, no. 1, pp. 37–48, 2019, [Online]. Available: <https://sttkerussoindonesia.ac.id/e-journal/index.php/redominate/article/view/5>
- Fransisca, T. (2022, August). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 916-921).

- Hamdanny, D. R., & Kom, S. I. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK. *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*, 10.
- Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati, R., & Hendratno, H. (2021). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354-361.
- Kasri, Wawancara, (83 tahun), Sekampung Kabupaten Lampung Timur, diakses pada: 10 Oktober 2023, 18:40
- Laksana, Indra. 2020, Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah: Artikel Jurnal Ilmiah UNS
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296-308.
- L. P. A. Sumartini, P. A. Antara, and M. Magta, "Pengaruh Metode Dongeng Interaktif terhadap Karakter Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Kuncup Harapan Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.23887/paud.v5i1.10978.
- Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, *Komplikasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Faktor Indonesia*, UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020
- Nugroho, Yudi Anugrah. 2020, Jejak Permainan Congklak. Diakses pada historia.id Tim Riset Indonesia.go.id. Serunya Bermain Congklak. Diakses pada indonesia.go.id
- Purnoto, Wawancara, (44 tahun), Sekampung Kabupaten Lampung Timur, Diakses pada: 6 Oktober 2023
- Putri, N. W. (2018). Pergeseran bahasa daerah Lampung pada masyarakat kota Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), 77-86.

- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa, E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22.
- Sarifah, S., Agusriani, A., & Tahir, M. Y. (2023). PENERAPAN METODE OUTBOUND TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI ANAK PADA PAUD INSAN RABBANI. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 281-291.
- Sukiyem, Wawancara, (65 tahun), Sekampung Kabupaten Lampung Timur, diakses pada: 8 Oktober 2023.
- Sunarni, Wawancara, (39 tahun), Sekampung Kabupaten Lampung Timur, diakses pada: 5 Oktober 2023.
- Susilo, D. A. (2018). Metamorfosis Congklak. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(2), 185-208.
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 7-12.