



## Analisis Peran Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar

### *Analysis of the Role of the Traditional Congklak Game in Developing the Social Skills of Elementary School Students*

Silvia Maharani<sup>1</sup>, Syifa Faza Salsabila<sup>2</sup>, Lisna Maulia<sup>3</sup>, Verga Delasiana<sup>4</sup>, Indah Nurmahanani<sup>5</sup>

<sup>1</sup>PGSD, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, [silviamaharani.399@upi.edu](mailto:silviamaharani.399@upi.edu)

<sup>2</sup>PGSD, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, [syifafazasalsabila25@upi.edu](mailto:syifafazasalsabila25@upi.edu)

<sup>3</sup>PGSD, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, [maulialisna04@upi.edu](mailto:maulialisna04@upi.edu)

<sup>4</sup>PGSD, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, [vergadelasiana1821@upi.edu](mailto:vergadelasiana1821@upi.edu)

<sup>5</sup>PGSD, Kampus UPI di Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia, [nurmahanani@upi.edu](mailto:nurmahanani@upi.edu)

\*Corresponding Author: E-mail: [silviamaharani.399@upi.edu](mailto:silviamaharani.399@upi.edu)

#### *Artikel Penelitian*

##### **Article History:**

Received: 09 May, 2026

Revised: 22 Jun, 2026

Accepted: 24 Jun, 2026

##### **Kata Kunci:**

Permainan Tradisional  
Congklak  
Keterampilan Sosial  
Siswa Sekolah Dasar  
Pembelajaran

##### **Keywords:**

*Traditional Games*

*Congklak*

*Social Skills*

*Elementary School Students*

*Learning*

DOI: [10.56338/jks.v9i6.11113](https://doi.org/10.56338/jks.v9i6.11113)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya keterampilan sosial siswa akibat meningkatnya penggunaan teknologi digital dan berkurangnya interaksi langsung antarsiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap sepuluh artikel ilmiah yang relevan pada rentang tahun 2020–2026. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak memiliki peran positif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, terutama pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, dan interaksi sosial. Namun, beberapa aspek seperti tanggung jawab dan keterbukaan sosial masih belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

#### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the role of the traditional game of congklak in developing the social skills of elementary school students. This research is motivated by the decline in students' social skills due to the increasing use of digital technology and reduced direct interaction between students. The study used a qualitative approach with the Systematic Literature Review (SLR) method of ten relevant scientific articles from the period 2020–2026. Data were collected through documentation studies and analyzed using content analysis techniques. The results show that the game of congklak has a positive role in improving students' social skills, especially in the aspects of cooperation, communication,*

*empathy, and social interaction. However, some aspects such as responsibility and social openness are still not optimally developed. This study shows that the traditional game of congklak can be used as an alternative interactive and effective learning media to support the development of elementary school students' social skills.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga harus mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan sosial penting dimiliki siswa sekolah dasar karena pada usia tersebut anak mulai belajar berinteraksi, bekerja sama, menghargai orang lain, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Idealnya, siswa sekolah dasar mampu menunjukkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, memiliki empati, serta bertanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Ira dkk., 2024). Namun, dalam konteks pendidikan dasar saat ini, keterampilan sosial siswa cenderung mengalami penurunan yang ditandai dengan rendahnya kemampuan bekerja sama, kurangnya kepedulian terhadap teman, serta munculnya sikap individualis pada siswa (Rahmawati & Kusrina, 2025). Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena keterampilan sosial merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga harus mengembangkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik. Selain itu, OECD (2021) menyatakan bahwa keterampilan sosial dan emosional memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan belajar, kemampuan beradaptasi, serta kehidupan sosial siswa di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan yang mendesak untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya keterampilan sosial siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan anak-anak sekolah dasar (Febriani dkk., 2025). Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget dibandingkan bermain dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, sehingga kesempatan mereka untuk melatih kemampuan sosial menjadi semakin terbatas. WHO (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan dapat berdampak pada perkembangan perilaku sosial anak. Selain faktor teknologi, proses pembelajaran di sekolah juga masih cenderung berpusat pada guru dan lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan aspek sosial. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi aktif, berdiskusi, maupun bekerja sama dalam pembelajaran. Jika permasalahan ini terus dibiarkan, maka kemampuan sosial siswa akan semakin menurun dan berpengaruh terhadap perkembangan karakter serta kemampuan mereka dalam beradaptasi di lingkungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu menciptakan interaksi sosial yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, komunikasi, interaksi sosial, sportivitas, dan tanggung jawab. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar. Sejalan dengan hal tersebut, Ki Hajar Dewantara (2013) menegaskan bahwa pendidikan perlu disesuaikan dengan dunia anak, salah satunya melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan lingkungan budaya peserta didik. Dalam konteks ini, permainan tradisional congklak memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif karena melibatkan aktivitas bermain bersama, komunikasi antar pemain, kepatuhan terhadap aturan permainan, serta interaksi sosial secara langsung. Selain dapat melatih kemampuan berhitung dan berpikir strategis, permainan congklak juga berpotensi membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman bermain bersama teman sebaya.

Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Afriansyah, Arif, dan Putra (2024) serta Baehaki, Sukarto, dan Musafir (2025) menemukan bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi, berpikir logis, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Aulia dan Sudaryanti (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional secara umum memiliki kontribusi dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, seperti kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang cukup besar dalam pembelajaran, baik pada aspek kognitif maupun sosial.

Namun demikian, penelitian mengenai permainan congklak masih didominasi oleh fokus pada aspek kognitif dan belum secara khusus mengkaji perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian mengenai keterampilan sosial melalui permainan tradisional umumnya masih membahas permainan tradisional secara umum dan belum berfokus secara spesifik pada permainan congklak. Selain itu, beberapa penelitian terkait permainan tradisional lebih banyak dilakukan pada konteks anak usia dini sehingga belum sepenuhnya menggambarkan karakteristik perkembangan sosial siswa sekolah dasar (Dini, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, yaitu belum adanya kajian yang secara komprehensif menganalisis peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengkaji dan mensintesis berbagai penelitian terdahulu secara lebih mendalam agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran sosial.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus menganalisis peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian ini tidak hanya membahas keterampilan sosial secara umum, tetapi juga mengkaji secara spesifik indikator keterampilan sosial berupa kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan temuan-temuan sebelumnya yang cenderung terpisah antara aspek kognitif dan sosial sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi permainan congklak sebagai media pembelajaran sosial di sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan efektif dalam mendukung perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Menurut Rahmi dkk. (2023), metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian secara sistematis agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu topik penelitian. Oleh karena itu, metode ini dipilih untuk menganalisis berbagai penelitian terkait peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Selain mampu menemukan pola dan kecenderungan hasil penelitian, metode SLR juga membantu peneliti memperoleh gambaran yang lebih mendalam dan terstruktur mengenai pemanfaatan permainan congklak dalam proses pembelajaran.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi literatur, penyaringan (*screening*) artikel, penentuan kelayakan artikel, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, SINTA, dan Publish or Perish dengan menggunakan kata kunci ““permainan tradisional congklak”, “keterampilan sosial siswa sekolah dasar”, “permainan tradisional”, “keterampilan sosial”, dan “pembelajaran congklak”. Artikel yang digunakan dibatasi pada rentang tahun 2021–2026 agar sumber yang diperoleh relevan dengan perkembangan penelitian terkini. Berdasarkan hasil penelusuran awal diperoleh 45 artikel yang berkaitan dengan topik penelitian, kemudian diseleksi menjadi 10 artikel utama sesuai fokus kajian. Menurut Adnan dan Latief (2020), pemilihan sumber dalam penelitian kepustakaan perlu mempertimbangkan kesesuaian topik, kualitas ilmiah, dan relevansi terhadap tujuan penelitian sehingga data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya.

Subjek dalam penelitian ini berupa dokumen ilmiah yang terdiri atas artikel jurnal dan buku referensi yang relevan dengan penelitian. Sementara itu, objek penelitian difokuskan pada peran permainan tradisional congklak dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, tanggung jawab, dan interaksi sosial selama kegiatan bermain. Gresham dan Elliott (1990) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosialnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan sosial anak terbentuk melalui interaksi dan pengalaman belajar bersama lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, permainan tradisional congklak dipandang memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelaah berbagai artikel jurnal, buku, dan hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik *content analysis* melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, penyajian data, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Menurut Bandura (1977), proses pembelajaran sosial terjadi melalui pengamatan dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, hasil analisis dalam penelitian ini diinterpretasikan berdasarkan teori perkembangan sosial dan pembelajaran sosial dari Vygotsky, Bandura, serta Gresham dan Elliott agar hasil penelitian memiliki dasar teoritis yang lebih kuat dan sistematis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur dalam penelitian ini diperoleh dari sepuluh artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2026. Berdasarkan hasil penelusuran, artikel-artikel tersebut terdiri atas berbagai jenis penelitian, seperti penelitian eksperimen, deskriptif kualitatif, dan penelitian tindakan kelas, dengan subjek utama siswa sekolah dasar dan anak usia dini. Seluruh literatur yang digunakan merupakan artikel yang dipublikasikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut mengkaji penggunaan permainan tradisional, khususnya congklak, dalam meningkatkan kemampuan kognitif maupun keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil kajian terhadap sepuluh artikel tersebut, ringkasan karakteristik penelitian yang meliputi judul, penulis, tahun, metode, dan temuan utama disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tabel Hasil Analisis Litelatur

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
1.	Analisis Keterampilan Sosial Siswa Melalui	Ira, Evinna Cinda Hendriana, & Mertika	Metode penelitian menggunakan kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan keterampilan sosial siswa	Mencakup kerjasama, komunikasi, dan empati, sedangkan

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
	Permainan Congklak Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar	(2024).	dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket.	tergolong baik (81%–85%) dan meningkat melalui permainan congklak. Permainan ini efektif mengembangkan kerja sama, komunikasi, dan empati, meskipun masih ada kekurangan dalam keterbukaan dan kepekaan sosial.	tanggung jawab tidak dibahas secara eksplisit.
2.	Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Keterampilan Membilang di Kelas 1 Sekolah Dasar	Sipa Hayatul Pauziah, Ejen Jenal Mutaqin, & Neni Nadhiroti Muslihah (2022)	Menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> . Menggunakan instrumen tes	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membilang dari rata-rata 65 (pretest) menjadi 89 (posttest), serta jumlah siswa tuntas meningkat dari 7 menjadi 21 siswa, dan terbukti berpengaruh signifikan berdasarkan uji t .	Berfokus pada keterampilan kognitif (membilang), aspek sosial seperti kerjasama dan interaksi muncul secara tidak langsung, sedangkan komunikasi, empati, dan tanggung jawab tidak dibahas.
3.	Pengembangan Congklak Modips sebagai Media Model Pembelajaran IPS untuk Melatih 4C Skills Peserta Didik.	Dimas Baharudin. (2025)	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE serta desain <i>one group pretest-posttest</i> pada 25 siswa.	Hasil penelitian menunjukkan media valid (93,63%), praktis (84,76%), dan efektif, ditandai dengan peningkatan nilai dari 55,2 menjadi 87,8 serta hasil uji signifikan ( $0,001 <$	Indikator mencakup 4C (critical thinking, creativity, communication, collaboration); yang termasuk keterampilan sosial adalah kerjasama dan komunikasi, sedangkan empati dan tanggung jawab tidak dibahas

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
				0,05), sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa.	
4.	Analisis Keterampilan Sosial terhadap Keaktifan Siswa melalui Media Konkret Mainan Tradisional pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar	Ayatun Nisak, Muhamad Afandi, Jupriyanto (2025)	Metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi serta analisis data model Miles & Huberman	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berupa permainan tradisional (congklak, gangsing, kelereng, engklek, ketapel, dan ular tangga) mampu meningkatkan keterampilan sosial dan keaktifan siswa. Sebanyak 79% siswa berada pada kategori berkembang sangat baik dan 21% berkembang sesuai harapan. Pembelajaran.	Mencakup keterampilan menyesuaikan diri, kerja sama, interaksi/komunikasi, dan empati.
5.	Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Matematika Berbasis Permainan Congklak di Sekolah Dasar	Ade Dalia, Heri Yusuf Muslihin, Lutfi Nur (2025)	Pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis kebutuhan (needs analysis); teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan studi dokumentasi; analisis data	Pemahaman guru tentang pembelajaran mendalam masih terbatas dan belum diterapkan optimal. Permainan Congklak terbukti meningkatkan pemahaman perkalian dan keterlibatan siswa, tetapi belum terintegrasi dalam pembelajaran.	pemahaman konseptual matematika (perkalian), keterlibatan siswa, berpikir kritis, serta keterampilan sosial-emosional

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
			menggunakan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan serta triangulasi	Karena itu, diperlukan desain pembelajaran berbasis congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika dan sosial-emosional siswa.	
6.	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng	Santi & Muhammad Yusri Bachtiar (2020)	Penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilaksanakan dalam dua siklus (perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, analisis data secara deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berhitung anak meningkat dari siklus I ke siklus II setelah pembelajaran Congklak diperbaiki melalui bimbingan dan pengelolaan yang lebih terarah. Sebagian besar anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, sehingga Congklak efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini..	Indikator dalam penelitian ini mencakup kerja sama dan tanggung jawab, seperti bermain bergiliran, mengikuti aturan, dan menyelesaikan kegiatan sesuai arahan guru. Aspek komunikasi terlihat terbatas pada interaksi guru dan anak, sedangkan empati tidak dijelaskan dalam penelitian.
7.	Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan	Ayu Saputri, Putri Alwani, & Putri Apriani (2024)	Penelitian menggunakan metode literature review dengan pendekatan kualitatif. Data	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Congklak mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila serta	Indikator dalam penelitian ini mencakup kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab yang terlihat melalui aktivitas bermain congklak,

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
	Tradisional Congklak		dikumpulkan melalui studi dokumentasi dari jurnal, artikel ilmiah, dan buku, lalu dianalisis menggunakan teknik analisis konten.	meningkatkan kemampuan berhitung, berpikir strategis, keterampilan sosial-emosional, dan kecintaan siswa terhadap budaya lokal.	seperti bekerja sama, berinteraksi, menghargai perbedaan, serta mengikuti aturan permainan dengan jujur dan disiplin.
8.	Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5–6 Tahun	Siti Nurhayati, Melwany May Pratama, & Ida Windi Wahyuni (2020)	Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek 18 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta pre-test dan post-test, lalu dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Congklak efektif meningkatkan interaksi sosial anak, seperti kerja sama, sportivitas, kesabaran, dan kemampuan berkomunikasi. Setelah diberikan pembelajaran dan penjelasan aturan bermain, sebagian besar anak mampu bermain mandiri dan lebih aktif berinteraksi dengan teman.	Indikator yang muncul dalam penelitian ini mencakup kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab. Hal ini terlihat dari kemampuan anak bermain bersama tanpa membedakan teman, mengajak teman bermain, saling berinteraksi dan berkomunikasi selama permainan, menunjukkan sikap peduli dan menghargai teman, serta mengikuti aturan permainan dengan jujur dan bertanggung jawab
9.	Peran Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar	Ansyah, Y. A. U., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025).	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai informan untuk mendapatkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar menghitung dengan cara yang	Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini meliputi kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial siswa selama bermain congklak. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain, kemampuan bernegosiasi dalam

No	Judul Artikel	Penulis dan tahun	Metode	Hasil Penelitian	Aspek
			pemahaman mendalam terkait interaksi antara permainan dan proses pembelajaran matematika.	menyenangkan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan strategi.	menentukan strategi, serta kepercayaan diri dalam berpartisipasi. Dengan demikian, keterampilan sosial terlihat dari bagaimana siswa berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
10.	Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3)	Darmayanti, R., & Farida, F. (2025).	Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dakon efektif meningkatkan kemampuan berhitung dasar serta keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan, sekaligus membantu melestarikan budaya lokal.	Indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini meliputi kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, mematuhi aturan permainan, menunjukkan empati, serta antusiasme selama kegiatan berlangsung. Indikator-indikator tersebut diukur melalui lembar observasi yang digunakan untuk menilai perilaku sosial siswa secara langsung selama pembelajaran berbasis permainan dakon.

Hasil analisis terhadap 10 artikel yang dikaji dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran pada rentang tahun 2021–2026 dengan fokus yang beragam, baik pada aspek kognitif maupun keterampilan sosial siswa. Berdasarkan tabel kajian literatur, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, eksperimen, serta penelitian tindakan kelas dengan subjek utama siswa sekolah dasar dan anak usia dini. Penelitian oleh Ira dkk. (2024), menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa berada pada kategori baik dengan persentase 81%–85% setelah penerapan permainan congklak. Sementara itu, Pauziah dkk. (2022) serta Darmayanti dan Farida (2025) lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak, namun tetap menunjukkan adanya interaksi sosial selama proses pembelajaran. Selain itu, Baharudin dkk. (2025) serta Dalia, Muslihin, dan Nur (2025) menyatakan bahwa penggunaan congklak dapat meningkatkan keterampilan abad 21 dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa congklak tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran kognitif, tetapi juga memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa secara lebih luas.

Pada aspek kerja sama, hasil kajian menunjukkan bahwa permainan congklak secara konsisten mampu melatih siswa untuk bekerja sama melalui interaksi langsung selama permainan berlangsung. Berdasarkan penelitian Ira dkk. (2024), siswa menunjukkan peningkatan kemampuan kerja sama melalui aktivitas bermain yang melibatkan giliran, aturan, serta interaksi dengan teman sebaya. Hal ini diperkuat oleh penelitian Nisak, Afandi, dan Jupriyanto (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa hingga kategori berkembang sangat baik. Selain itu, penelitian Nurhayati, Pratama, dan Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa anak mampu bekerja sama dan berinteraksi secara aktif setelah mengikuti pembelajaran berbasis congklak. Bahkan, dalam penelitian Saputri, Alwani, dan Apriani (2024), kerja sama tercermin melalui sikap gotong royong dan interaksi sosial yang sejalan dengan nilai Profil Pelajar Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain congklak secara alami menciptakan situasi kolaboratif yang memungkinkan siswa belajar bekerja sama melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa congklak memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan kerja sama siswa.

Pada aspek komunikasi, hasil analisis menunjukkan bahwa permainan congklak mendorong siswa untuk aktif berinteraksi melalui percakapan, diskusi, serta respon selama permainan berlangsung. Berdasarkan penelitian Ansyah, Salsabilla, dan Mailani (2025), siswa menunjukkan kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, serta menyampaikan pendapat saat menentukan strategi permainan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nurhayati, Pratama, dan Wahyuni (2020) yang menunjukkan bahwa siswa mulai mampu berkomunikasi dan saling mengingatkan selama permainan berlangsung. Selain itu, Darmayanti dan Farida (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dakon (congklak) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan. Penelitian Baharudin dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa indikator komunikasi sebagai bagian dari keterampilan abad 21 (4C) berkembang melalui penggunaan media congklak. Interaksi yang terjadi selama permainan bersifat alami dan dua arah, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa congklak berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif dan interaktif.

Pada aspek empati, hasil kajian menunjukkan bahwa meskipun tidak semua penelitian secara eksplisit membahas indikator ini, beberapa artikel menunjukkan adanya perkembangan sikap empati siswa selama permainan berlangsung. Penelitian Ira, Hendriana, dan Mertika (2024) menunjukkan bahwa empati siswa mulai berkembang, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam kepekaan sosial. Hal ini diperkuat oleh penelitian Nisak, Afandi, dan Jupriyanto (2025) yang menunjukkan bahwa siswa mampu menyesuaikan diri dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Selain itu, penelitian Saputri, Alwani, dan Apriani (2024) serta Nurhayati, Pratama, dan Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa siswa mampu menghargai teman, tidak membedakan teman, serta menunjukkan sikap peduli selama permainan berlangsung. Namun demikian, penelitian Pauziah, Mutaqin, dan Muslihah (2022) tidak membahas aspek empati secara spesifik karena lebih berfokus pada kemampuan kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa empati merupakan aspek yang mulai berkembang dalam pembelajaran berbasis congklak, meskipun belum menjadi fokus utama dalam semua penelitian. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan congklak memiliki potensi dalam mengembangkan empati siswa melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan.

Pada aspek tanggung jawab, hasil analisis menunjukkan bahwa permainan congklak mampu melatih siswa untuk bersikap jujur, disiplin, serta mematuhi aturan permainan. Berdasarkan penelitian Santi dan Bachtiar (2020), siswa menunjukkan sikap tanggung jawab melalui kegiatan bermain secara bergiliran, mengikuti aturan, serta menyelesaikan permainan sesuai arahan. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Saputri, Alwani, dan Apriani (2024) yang menunjukkan bahwa siswa mampu menunjukkan sikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab dalam permainan congklak. Selain itu, Darmayanti dan Farida (2025) menyatakan bahwa siswa mampu mematuhi aturan permainan dan menunjukkan perilaku

sosial yang baik selama pembelajaran berlangsung. Namun, penelitian Ira, Hendriana, dan Mertika (2024) tidak membahas aspek tanggung jawab secara eksplisit. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tanggung jawab tidak selalu menjadi fokus utama dalam setiap penelitian, permainan congklak tetap memiliki kontribusi dalam membentuk karakter siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa congklak berperan dalam mengembangkan sikap tanggung jawab melalui pengalaman bermain yang terstruktur.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan adanya pola temuan yang konsisten bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, meskipun terdapat perbedaan fokus dalam beberapa penelitian. Berdasarkan tabel literatur, sebagian penelitian lebih menekankan pada aspek kognitif seperti kemampuan berhitung (Pauziah dkk., 2022; Darmayanti & Farida, 2025), sementara penelitian lainnya mulai mengkaji keterampilan sosial secara lebih spesifik (Ira dkk., 2024; Nisak dkk., 2025). Kesamaan temuan menunjukkan bahwa congklak mampu meningkatkan interaksi sosial, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan temuan terletak pada fokus penelitian dan indikator yang dikaji. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, serta teori Bandura yang menekankan pentingnya observasi dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjawab research gap yang menunjukkan bahwa masih terbatasnya kajian yang secara spesifik membahas peran congklak dalam pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperjelas peran congklak sebagai media pembelajaran sosial.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian, congklak mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab, serta mendukung keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak semua artikel dalam tabel literatur membahas seluruh indikator keterampilan sosial secara lengkap, serta adanya variasi metode dan subjek penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas dan masih memerlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan congklak memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak berperan efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Permainan ini mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, congklak juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Meskipun demikian, tidak seluruh penelitian membahas setiap aspek keterampilan sosial secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih optimal agar permainan congklak dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, guru perlu mengintegrasikan permainan tersebut dengan strategi pembelajaran yang terarah agar seluruh aspek keterampilan sosial dapat berkembang secara optimal. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung pelestarian permainan tradisional melalui penyediaan fasilitas dan

kegiatan pendukung. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode kuantitatif atau eksperimen agar dapat mengukur pengaruh congklak secara lebih mendalam, serta memperluas kajian dengan menambahkan variabel lain seperti perkembangan emosional dan hasil belajar siswa.

#### KETERBATASAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) sehingga data yang diperoleh bergantung pada hasil penelitian terdahulu dan tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Kedua, jumlah artikel yang dianalisis masih terbatas pada sepuluh sumber sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan penelitian terkait permainan congklak dan keterampilan sosial. Ketiga, variasi metode dan konteks dalam penelitian yang dikaji dapat mempengaruhi hasil analisis, sehingga generalisasi temuan masih perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi keterbatasan ini dengan melakukan studi empiris yang lebih luas dan mendalam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 73-84.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.
- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Putra, A. N. (2024). Kolaborasi budaya dan pembelajaran: Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai media pembelajaran PKN berbasis permainan tradisional. *Jurnal El-Hamra*, 9(3), 95–101.
- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31-37.
- Ansyah, Y. A. U., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(1), 1-9.
- Atrill, P., McLaney, E., & Harvey, D. (2015). *Accounting: an introduction*. Accounting: an introduction (Sixth Edit). Melbourne: Pearson. <https://doi.org/10.1002/9781118267745.ch6>
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
- Baehaki, M., Sukarto, P., & Musafir. (2025). Implementation of traditional congklak game-based learning to improve numeracy. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 11(4).
- Baharudin, D. (2025). Pengembangan Congklak Modips Sebagai Media Model Pembelajaran IPS untuk Melatih 4C Skills Peserta Didik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 117-128.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Cachon, G. P., & Terwiesch, C. (2013). *Matching Supply with Demand: An Introduction to Operations Management*. Book (Third Edit). New York: McGraw-Hill/Irwin. <https://doi.org/10.2307/1271510>
- Coppola, D. P. (2011). *Introduction to International Disaster Management*. Introduction to International Disaster Management (Third Edit). Oxford: Butterworth-Heinemann. <https://doi.org/10.1016/C2009-0-64027-7>

- Dalia, A., Muslihin, H. Y., & Nur, L. (2025). Analisis kebutuhan desain pembelajaran mendalam (deep learning) matematika berbasis permainan congklak di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 202-210.
- Darmayanti, R., & Farida, F. (2025). Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3). *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 07-16.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
- Febriani, R., Sari, D. P., & Lestari, N. (2025). Pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social skills rating system*. American Guidance Service.
- Ira, A., Putri, M. K., & Nugroho, S. (2024). Pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 123–134.
- Ira, I., Hendriana, E. C., & Mertika, M. (2024). Analisis Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Congklak Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 30-39.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan karakter disiplin dan jujur mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 11-19.
- Ki Hajar Dewantara. (2013). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka*. UST Press.
- Lee, J. Y., Kozlenkova, I. V., & Palmatier, R. W. (2014). Structural marketing: using organizational structure to achieve marketing objectives. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 43(1), 73–99. <https://doi.org/10.1007/s11747-014-0402-9>
- Moorman, C., & Day, G. S. (2016). Organizing for Marketing Excellence. *Journal of Marketing*, 80(6), 6–35. <https://doi.org/10.1509/jm.15.0423>
- Nisak, A., Afandi, M., & Jupriyanto, J. (2025). ANALISIS KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA MELALUI MEDIA KONKRET MAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2532-2540.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379-393.
- Pauziah, S. H., Mutaqin, E. J., & Muslihah, N. N. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBILANG DI KELAS I SEKOLAH DASAR. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 124-133.
- Rahmi, E., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis metode pengembangan sistem informasi berbasis website: Systematic literature review. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 821–834.

- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *Tematik*, 6(1), 21-26.
- Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6461-6475.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114-125.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walker, S. P. (2015). Accounting and Preserving the American Way of Life. *Contemporary Accounting Research*, 32(4), 1676–1713. <https://doi.org/10.1111/1911-3846.12128>