

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI GANG BERSAMA, MEDAN SELAYANG

*Implementation of the Traditional Congklak Game in Developing
Children's Counting Skills in Gang Bersama, Medan Selayang*

Heka Maya Sari Sembiring

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
e-mail: heka77maya@gmail.com

Rizki Bastanta B. Manalu

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
e-mail: bastanta.rizki@gmail.com

Fuan Felix

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
e-mail: fuanfelix@gmail.com

Patrika Zein Sirait

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
e-mail: patrikazeinsirait@gmail.com

Rahul Pandiangan

Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia
e-mail: rahulpandiangan99@gmail.com

Abstract

This community service activity aimed to enhance elementary school students' numeracy skills through the implementation of the traditional game congklak in Gang Bersama, Medan Selayang. Congklak was chosen as a learning medium because it combines educational, social, and cultural values while aligning with the characteristics of children who enjoy playing and learning through direct experience. The activity was carried out using short lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring. The participants consisted of 5–10 elementary school students aged 7–12 years who actively engaged in the game. The results showed significant improvement in students' counting skills, particularly in basic addition and subtraction, as well as increased accuracy, concentration, and self-confidence. Students also demonstrated high enthusiasm, better understanding of game rules, and positive attitudes such as discipline, cooperation, and sportsmanship. Beyond cognitive benefits, the activity raised community awareness of the importance of traditional games as both educational tools and cultural heritage. Therefore, congklak proved to be an effective, enjoyable, and culturally contextual medium for developing numeracy skills among elementary school students.

Keywords : Traditional games, congklak, numeracy skills, elementary school students, community service, local culture

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh anak sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan angka dan operasi hitung sederhana, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, ketelitian, serta pengambilan keputusan. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan berhitung menjadi fondasi utama bagi pembelajaran matematika dan mata pelajaran lain yang membutuhkan penalaran numerik. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berhitung perlu dilakukan secara optimal sejak dini melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pada kenyataannya, pembelajaran berhitung di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang umum ditemukan adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika, khususnya materi berhitung. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan latihan soal yang monoton, sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa. Akibatnya, anak mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung secara menyeluruh.

Anak usia sekolah dasar pada dasarnya memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikaitkan dengan aktivitas bermain akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya melalui permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan anak dan lingkungan masyarakat.

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang mengandung nilai edukatif, sosial, dan budaya. Permainan tradisional juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran melalui pendekatan bermain sambil belajar, yang sejalan dengan teorikonstruktivisme Piaget dan sosio kultural Vygotsky (Syofiyanti et al., 2025), sejalan dengan temuan Gunawan & Swandi (2025) yang menekankan bahwa permainan tradisional juga berperan dalam membangun interaksisosial, melatih konsentrasi, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan sikap empati dan kerjasama. Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berhitung adalah permainan congklak. Potensi tersebut semakin diperkuat oleh temuan penelitian Nur & Nurhafidzah (2025) yang menunjukkan bahwa permainan congklak muncul sebagai yang paling dominan digunakan guru (27,02%) karena efektif dalam mengajarkan operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan berlubang dan biji-bijian sebagai alat permainan (Simanjuntak et al., 2025). Cara bermain congklak menuntut pemain untuk menghitung jumlah biji, mendistribusikannya kesetiap lubang, memperkirakan langkah selanjutnya, serta menyusun strategi agar memperoleh hasil maksimal. Aktivitas ini melibatkan proses berhitung secara berulang, baik penjumlahan, pengurangan, maupun estimasi jumlah, sehingga sangat relevan untuk melatih kemampuan numerasi anak sekolah dasar. Matulessy, Ismawati, & Muhid (2022) menegaskan bahwa permainan congklak efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam aspek penjumlahan, pengurangan, dan perkalian, sekaligus melatih kesabaran, sportivitas, dan kemampuan analisis strategi.

Selain melatih kemampuan berhitung, permainan congklak juga memiliki nilai edukatif lainnya, seperti melatih konsentrasi, kesabaran, sportivitas, dan

kemampuan berinteraksi sosial. Hal ini ditegaskan oleh Syofiyanti et al. (2025) yang menemukan bahwa permainan tradisional seperti congklak, engklek, gobak sodor, dan dakon mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kerjasama, komunikasi, serta empati anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Anak belajar mengikuti aturan permainan, menghargai lawan, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap yang baik. Dengan demikian, congklak tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajarankognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter anak.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, permainan tradisional seperti congklak mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Maraknya pengguna angawai dan permainan digital menyebabkan anak lebih tertarik pada permainan modern yang bersifat individual dan pasif. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya aktivitas bermain yang bersifat edukatif dan interaktif, serta semakin hilangnya permainan tradisional dari kehidupan sehari-hari anak.

Kondisi tersebut juga terjadi di lingkungan Gang Bersama, Kecamatan Medan Selayang. Gang Bersama merupakan kawasan pemukiman masyarakat dengan tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi dan latar belakang sosial ekonomi yang beragam, namun sebagian besar berada pada kategori menengah kebawah. Anak-anak di lingkungan ini umumnya bersekolah di sekolah dasar negeri dan memiliki waktu luang yang cukup banyak di luar jam sekolah. Akan tetapi, waktu luang tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan akademik, khususnya kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, aktivitas anak-anak di Gang Bersama lebih banyak diisi dengan main game, menonton video, atau bermain permainan modern yang kurang melibatkan aktivitas berpikir aktif. Permainan tradisional seperti congklak sudah jarang dimainkan dan bahkan tidak lagi dikenal oleh sebagian anak. Selain itu, masih ditemukan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana, yang berdampak pada rendahnya kepercayaan diri anak dalam belajar matematika.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya nyata melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk menghadirkan alternative pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan berbasis budayalokal. Implementasi permainan tradisional congklak di lingkungan Gang Bersama, Medan Selayang, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran nonformal yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak sekolah dasar. Seperti yang ditegaskan oleh Pramasti, Naza, &Hidayati (2025) bahwa permainan tradisional bukan hanya bernilai budaya, tetapi juga dapat dijadikan media pembelajaran matematika yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal. Melalui kegiatanini, anak-anak diajak belajar berhitung secara tidak langsung melalui aktivitas bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua, tentang pentingnya peran lingkungan dalam mendukung proses belajar anak. Dengan melibatkan masyarakat secara langsung, pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak berkelanjutan, baik dalam peningkatan kemampuan berhitung anak maupun dalam pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar di Gang Bersama, Medan Selayang* dilaksanakan di lingkungan Gang Bersama, Medan Selayang, Kota Medan. Lokasi ini dipilih karena merupakan kawasan pemukiman padat penduduk yang memiliki cukup banyak anak usia sekolah dasar. Selain itu, anak-anak di lingkungan tersebut memiliki waktu luang yang cukup besar di luar jam sekolah, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk kegiatan yang bersifat edukatif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di area lingkungan warga, seperti halaman rumah warga atau ruang terbuka yang memungkinkan anak-anak berkumpul, bermain, dan belajar dengan suasana yang nyaman dan aman. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu yang disesuaikan dengan jadwal anak, yaitu pada sore hari atau hari libur sekolah, sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar formal di sekolah. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam satu hari dengan durasi kurang lebih dua hingga tiga jam.

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak sekolah dasar yang tinggal di Gang Bersama, Medan Selayang. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah sekitar 5 sampai 10 orang dengan rentang usia antara 7 hingga 12 tahun, yang berasal dari berbagai jenjang kelas sekolah dasar. Pemilihan anak sekolah dasar sebagai subjek pengabdian didasarkan pada pertimbangan bahwa usia tersebut merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berhitung dasar. Pada usia ini, anak lebih mudah memahami konsep berhitung apabila disampaikan melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas langsung dan menyenangkan. Selain itu, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung sederhana, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran alternatif yang tidak membosankan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar, yaitu metode yang sederhana, interaktif, dan bersifat partisipatif. Kegiatan diawali dengan metode ceramah singkat yang disampaikan oleh tim pengabdian. Ceramah dilakukan secara santai dan komunikatif untuk mengenalkan permainan tradisional congklak kepada anak-anak. Materi ceramah meliputi pengertian permainan congklak, alat dan bahan yang digunakan, aturan dasar permainan, serta manfaat permainan congklak dalam melatih kemampuan berhitung. Ceramah singkat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada anak-anak agar mereka mengetahui apa yang akan dilakukan dan merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

Setelah ceramah singkat, kegiatan dilanjutkan dengan metode demonstrasi permainan congklak. Pada tahap ini, tim pengabdian memperagakan secara langsung cara bermain congklak, mulai dari cara mengisi biji congklak ke dalam lubang, cara menyebarkan biji ke setiap lubang, hingga cara menghitung jumlah biji selama permainan berlangsung. Demonstrasi dilakukan secara perlahan dan jelas agar mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui demonstrasi ini, anak dapat melihat secara langsung bagaimana proses berhitung terja didalam permainan congklak, sehingga membantu mereka memahami aturan dan alur permainan sebelum mempraktikkannya sendiri.

Tahap selanjutnya adalah praktik langsung permainan congklak oleh anak-anak. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan bermain secara berpasangan menggunakan papan congklak yang telah disediakan. Pada tahap ini, anak-anak diminta untuk menghitung jumlah biji, melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta mengikuti aturan permainan dengan benar. Praktik

langsung ini bertujuan agar anak memperoleh pengalaman belajar secaraanya melalui aktivitas bermain. Dengan terlibat langsung dalam permainan, anak dapat belajar berhitung secara alami tanpa merasa sedang belajar secara formal.

Selama praktik berlangsung, tim pengabdian melakukan pendampingan kepada anak-anak. Pendampingan dilakukan dengan cara membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung, membantu anak memahami aturan permainan, serta memberikan motivasi agar anak tetap semangat dan percaya diri. Tim pengabdian juga mengamati perkembangan kemampuan berhitung anak selama kegiatan berlangsung, seperti kemampuan menghitung biji, ketepatan dalam melakukan penjumlahan, dan pemahaman terhadap aturan permainan. Pendampingan ini bertujuan agar setiap anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan memperoleh manfaat pembelajaran secara maksimal.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan survey awal lokasi kegiatan untuk mengetahui kondisi lingkungan dan jumlah anak yang akan menjadi peserta. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan masyarakat setempat dan orang tua anak, menyusun materi kegiatan, serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti papan congklak dan biji congklak. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan, yang meliputi pembukaan kegiatan, ceramah singkat, demonstrasi permainan, praktik langsung, dan pendampingan kepada anak-anak. Tahap evaluasi dilakukan setelah kegiatan selesai dengan cara melakukan pengamatan terhadap partisipasi dan antusiasme anak, serta melihat kemampuan anak dalam berhitung selama permainan berlangsung. Evaluasi juga dilakukan melalui tanya jawab singkat dengan anak untuk mengetahui pemahaman dan kesan mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang agar anak-anak dapat belajar berhitung melalui permainan tradisional congklak dengan cara yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami. Melalui kegiatan ini, diharapkan kemampuan berhitung anak sekolah dasar di Gang Bersama, Medan Selayang dapat berkembang, sekaligus menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk membantu anak-anak sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan permainan tradisional congklak. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terencana dan melibatkan anak-anak sebagai peserta utama dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian.

Kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yaitu koordinasi dengan pihak terkait serta menyiapkan alat dan bahan berupa papan congklak dan biji congklak seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tim Pengabdian

Setelah itu, tim pengabdian mengatur tempat pelaksanaan agar anak-anak dapat bermain dengan nyaman dan aman. Anak-anak kemudian dikumpulkan dan diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan, yaitu bermain sambil belajar berhitung menggunakan permainan congklak.



Gambar 2. Memperagakan Permainan Congklak

Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian terlebih dahulu memperkenalkan permainan congklak kepada anak-anak. Tim menjelaskan pengertian congklak sebagai permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang, menggunakan papan berlubang dan biji congklak, serta memiliki aturan tertentu dalam bermainnya. Penjelasan disampaikan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selanjutnya, tim memperagakan cara bermain congklak secara langsung. Anak-anak memperhatikan cara mengambil biji congklak, membagikannya kesetiap lubang, menghitung jumlah biji, serta memahami aturan menang dan kalah dalam permainan seperti pada gambar 2.

Setelah demonstrasi selesai, anak-anak dibagi kedalam beberapa kelompok kecil dan mulai mempraktikkan permainan congklak secara langsung dengan pendampingan tim pengabdian. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian aktif mendampingi anak-anak, memberikan arahan, serta membantu apabila terdapat anak yang belum memahami aturan permainan (gambar 3).



Gambar 3. Tim Pengabdian Mendampingi Anak Bermain Congklak

Tim juga mengajak anak-anak untuk menghitung biji congklak dengan suara keras agar proses berhitung dapat dilakukan secara nyata dan berulang. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan penuh interaksi antara anak-anak dan tim pengabdian.

Kegiatan yang Dilakukan oleh Tim Pengabdian

Tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan utama selama pelaksanaan pengabdian, antara lain:

1. Memberikan pengenalan permainan congklak, meliputi sejarah singkat, alat permainan, dan manfaat congklak bagi kemampuan berhitung anak.
2. Menjelaskan aturan permainan congklak secara sederhana dan bertahap agar mudah dipahami oleh anak-anak.
3. Mendemonstrasikan cara bermain congklak sebagai contoh sebelum anak-anak mempraktikkan permainan.
4. Mendampingi anak-anak saat bermain congklak, khususnya dalam proses menghitung biji dan memahami alur permainan
5. Memberikan motivasi dan arahan agar anak-anak tetap semangat, percaya diri, dan berani mencoba.
6. Melakukan pengamatan terhadap perkembangan kemampuan berhitung dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung.

Hasil yang Diperoleh

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa hasil positif sebagai berikut:

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan congklak dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Anak-anak menjadi lebih terlatih dalam menghitung jumlah biji congklak secara langsung saat permainan

berlangsung. Mereka mampu melakukan penjumlahan sederhana, mengenal konsep banyak dan sedikit, serta memahami urutan bilangan melalui aktivitas membagikan biji kesetiap lubang congklak.

Selain itu, anak-anak juga menunjukkan peningkatan ketelitian dalam berhitung. Kesalahan menghitung yang awalnya sering terjadi mulai berkurang setelah anak-anak terbiasa bermain congklak secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk melatih kemampuan berhitung anak sekolah dasar.

1. Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat senang, aktif, dan bersemangat mengikuti setiap tahap kegiatan. Anak-anak tidak merasa tertekan seperti saat belajar berhitung secara konvensional di kelas, karena kegiatan dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

Partisipasi anak juga sangat baik. Anak-anak terlibat secara langsung dalam permainan, saling berinteraksi dengan teman sebaya, serta berani bertanya apabila belum memahami aturan permainan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar berhitung tanpa merasa bosan.

2. Kemampuan Anak Memahami Aturan Congklak

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu memahami aturan permainan congklak dengan baik setelah diberikan penjelasan dan contoh langsung. Anak-anak dapat mengikuti alur permainan, mengetahui kapan harus mengambil biji, membagikannya ke lubang, serta memahami giliran bermain.

Kemampuan memahami aturan ini juga berdampak positif pada sikap anak, seperti belajar disiplin, sabar menunggu giliran, dan jujur dalam bermain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak tidak hanya mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga membentuk sikap dan karakter anak.

Pembahasan

1. Kesesuaian Hasil Kegiatan dengan Tujuan Pengabdian

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak sekolah dasar melalui penerapan permainan tradisional congklak. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, tujuan tersebut dapat dikatakan telah tercapai dengan baik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak-anak dalam menghitung biji congklak secara tepat, memahami konsep penjumlahan sederhana, serta mengenal urutan bilangan selama permainan berlangsung.

Permainan congklak memungkinkan anak-anak belajar berhitung secara langsung melalui aktivitas konkret. Anak tidak hanya mendengar atau menghafal angka, tetapi juga melakukan proses berhitung secara nyata saat memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya. Proses ini membantu anak memahami konsep bilangan dengan lebih baik dan bertahan lebih lama dalam ingatan mereka.

Selain itu, tujuan kegiatan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan juga tercapai. Anak-anak terlihat lebih aktif, bersemangat, dan tidak merasa tertekan saat belajar berhitung. Dengan demikian, permainan congklak terbukti sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian, yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pendekatan bermain sambil belajar.

2. Keterkaitan Hasil Kegiatan dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran apabila disajikan melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Permainan congklak menyediakan media konkret berupa biji dan papan congklak yang dapat disentuh, dipindahkan, dan dihitung secara langsung oleh anak.

Selain itu, teori belajar melalui bermain menyebutkan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan aktif anak. Hal ini tampak jelas selama pelaksanaan kegiatan, di mana anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan terlibat penuh dalam proses bermain congklak. Kondisi ini mendukung proses pembelajaran berhitung menjadi lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat pasif.

Hasil kegiatan ini juga memperkuat temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek berhitung dan pemecahan masalah sederhana. Permainan congklak melatih anak untuk berpikir strategis, memperkirakan jumlah biji, serta mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan congklak sebagai media pembelajaran memiliki dasar teoritis dan empiris yang kuat.

3. Keunggulan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran

Permainan congklak memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran berhitung bagi anak sekolah dasar. Salah satu keunggulan utama congklak adalah kesederhanaannya. Alat dan bahan permainan mudah ditemukan, murah, serta dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan teknologi khusus.

Selain itu, congklak mampu mengintegrasikan kegiatan belajar dan bermain secara seimbang. Anak-anak belajar berhitung tanpa menyadari bahwa mereka sedang belajar, karena proses tersebut dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Hal ini membuat anak lebih mudah menerima materi dan tidak merasa bosan.

Permainan congklak juga melatih berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan. Dari sisi kognitif, anak dilatih untuk menghitung, mengenal bilangan, dan berpikir logis. Dari sisi sosial, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, menunggu giliran, serta bersikap sportif. Dari sisi emosional, anak belajar mengendalikan diri, menerima kemenangan maupun kekalahan, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Keunggulan lain dari permainan congklak adalah perannya dalam melestarikan budaya lokal. Dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, kegiatan pengabdian ini turut berkontribusi dalam menjaga warisan budaya agar tidak hilang oleh perkembangan teknologi dan permainan modern. Oleh karena itu, permainan congklak tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan budaya yang tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar di Gang Bersama, Medan Selayang, dapat disampaikan beberapa hal, yaitu:

1. permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai media yang sederhana dan bermanfaat untuk membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak sekolah dasar di lingkungan Gang Bersama, Medan Selayang. Kegiatan ini diikuti oleh 5–10 anak sekolah dasar dengan rentang usia 7–12 tahun dan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.
2. Dampak Kegiatan terhadap Sasaran\Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif bagi anak-anak sebagai sasaran utama kegiatan. Anak-anak menjadi lebih tertarik belajar berhitung karena kegiatan dilakukan melalui permainan tradisional yang menyenangkan. Berhitung tidak lagi terasa sulit atau membosankan bagi anak, karena dilakukan sambil bermain congklak bersama teman-temannya. Selain itu, anak-anak menjadi lebih berani mencoba, lebih percaya diri dalam menghitung, dan tidak takut melakukan kesalahan. Interaksi sosial anak juga meningkat, seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai saat bermain. Kegiatan ini juga membantu mengurangi waktu anak bermain gawai, karena anak memiliki alternatif kegiatan bermain yang lebih bermanfaat.
3. Bagi masyarakat, kegiatan ini memberikan dampak berupa meningkatnya kesadaran akan pentingnya peran lingkungan dalam mendukung proses belajar anak. Masyarakat mulai melihat bahwa permainan tradisional seperti congklak tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana belajar berhitung bagi anak. Selain itu, kegiatan ini turut mengenalkan kembali permainan tradisional congklak sebagai bagian dari budaya yang perlu dilestarikan di lingkungan masyarakat.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran untuk Kegiatan Pengabdian SelanjutnyaKegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan dan dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih berhitung melalui permainan congklak. Selain itu, jumlah peserta dapat ditambah agar manfaat kegiatan dapat dirasakan oleh lebih banyak anak di lingkungan masyarakat. Kegiatan pengabdian juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan permainan tradisional lain yang memiliki nilai edukatif, sehingga anak-anak memiliki variasi kegiatan belajar yang menyenangkan.
2. Saran untuk Pihak MasyarakatMasyarakat diharapkan dapat terus mendukung kegiatan belajar anak di lingkungan tempat tinggal dengan menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk bermain permainan tradisional. Orang tua dan warga sekitar diharapkan dapat mengajak anak-anak untuk bermain congklak secara rutin sebagai kegiatan positif di waktu luang. Dengan keterlibatan aktif masyarakat, permainan tradisional congklak dapat menjadi kebiasaan yang bermanfaat bagi anak, sekaligus membantu meningkatkan kemampuan berhitung dan melestarikan budaya lokal di lingkungan Gang Bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, N. P. S. M., & Swandi, N. L. I. D. (2025). *Ragam permainan tradisional dalam menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita: Sebuah literature review*. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, 9(2), 61–75.
- Hermawan, G. (2012). *Implementasi algoritma greedy best first search pada aplikasi permainan congklak untuk optimasi pemilihan lubang dengan pola berpikir dinamis*. Prosiding SNASTIA 2012, Universitas Surabaya. ISSN 1979-3960.
- Matulessy, A., Ismawati, & Muhid, A. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review*. AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 13(1), 165–173.
- Nur, M. A., & Nurhafidzah. (2025). *Efektivitas permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika SD: Literature review*. Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan, 1(4), 182–192.
- Pramasti, A., Naza, K., Nadirah, V. P. S., & Pratiwi, R. H. (2025). *Tinjauan pustaka: Etnomatematika pada permainan tradisional*. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(3), 957–966.
- Simanjuntak, D. S. R., Zia Hiisni Mubarak, Gaguk Rudianto, Eka Putri Saptari Wulan, Mhd Johan, & Jontra Jusat Pangaribuan. (2025). *Pelatihan Penyusunan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Gamma Bagi Calon Guru Bahasa Indonesia*. Jurnal PUAN Indonesia, 7(1), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.37296/jpi.v7i1.380>
- Syofiyanti, D., Hasnida, & Susanti, P. A. (2025). *Permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pengembangan kognisi dan sosialisasi anak usia dini: Systematic Literature Review*. Action Research Journal Indonesia, 7(3), 2400–2412.

