

Implementasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di Min 1 Rokan Hulu

Mia Supriyatna¹, Aluwis² Ridwan Sinurat³

Universitas Pasir Pengaraian ¹²³

Email corespondence autor: miasupriyatna517@gmail.com

(Naskah Masuk : 10 Maret 2026 diterima untuk diterbitkan : 15 Mei 2026)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar gambaran implementasi permainan tradisional congklak pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan hulu, untuk mengetahui seberapa besar gambaran implementasi kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu. Metode penelitian ini menggunakan metode observasi, kuesioner, tes dan dokumentasi dalam bentuk foto dan video. Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Rokan Hulu. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Koesioner, data yang dikumpulkan dengan kategori jawaban skla Likert, tentang kepercayaan diri siswa yang sudah di uji validitas dan reliabilitsanya dengan jumlah pernyataan yang valid sebanyak 20 butir dari 35 butir kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu diperoleh dengan kategori tinggi 13 orang (65%), dengan kategori sedang 6 orang (30%), dan kategori rendah 1 orang (5%). Berdasarkan dari hasil data analisis Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu dapat diambil kesimpulan, bahwasanya Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu berada pada kategori "Tinggi " 13 orang siswa 65%.

Kata Kunci: *Kepercayaan Diri, Permainan Tradisional, Congklak*

Abstract

The formulation of the problem in this study is how big the picture of the implementation of the traditional congklak game is in class v Female students at MIN 1 Rokan Hulu, how big the picture of the implementation of self- convidence in class v fem ale students at MIN 1 Rokan Hulu. The purpose of the study is to find out how big the picture of the implementation of the traditional congklak game is in class v female students at MIN 1Rokan Hulu, to find out how big the picture of the implementation of self comvidence in class v female students at MIN 1 Rokan Hulu. This research method uses observation, questionnaires, test and documentation in the form of photos and videos. This research was conducted at MIN 1 Rokan Hulu. The research instrument used for data collection in this study used a questionnaire, the data collected with Likert scale answer categories, about students' self convidence in class v female students at MIN 1 Rokan Hulu was obtained with a high category of 13 people (65%), with a medium category of 6 people (30%), and a low category of 1 person (5%). Based on the result oh the analysis data on the implementation of the traditional congklak game to increase self convidence in fifth grade female students at MIN 1 Rokan Hulu, it can be conclcluded that the implementation of the traditional congklak game to increase self convidence in fifth grade female students at MIN 1 Rokan Hulu is in the "High" category for 13 stuidents (65%).

Keywords: : Sel Convidence, Traditional Congkalak Game

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter. Melalui pendidikan, peserta didik dibimbing untuk memiliki sikap, nilai, dan kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan bertujuan memberikan bekal kemampuan fundamental untuk membentuk pribadi yang berkarakter, mampu beradaptasi dalam lingkungan sosial, serta siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, berbagai bentuk kegiatan pembelajaran perlu dirancang agar dapat mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah pendidikan jasmani dan olahraga. Olahraga berperan sebagai sarana pengembangan kemampuan motorik, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, serta pembentukan karakter peserta didik. Olahraga merupakan rangkaian aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan mengikuti aturan tertentu (Sinurat dkk., 2024). Oleh sebab itu, aktivitas olahraga tidak hanya mendorong perkembangan fisik, tetapi juga menjadi media pembentukan nilai-nilai positif seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, serta kepercayaan diri.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang sarat dengan nilai budaya dan edukatif. Widodo dan Lumintuarso (2017) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi penting dalam mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek imajinasi, hiburan, sosialisasi, keterampilan motorik, serta pembentukan karakter seperti kesopanan dan ketangkasan. Sejak diberlakukannya Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, pemerintah mulai memberikan perhatian lebih terhadap pelestarian dan pengembangan permainan tradisional. Hal ini terlihat dari penyelenggaraan berbagai acara seperti Festival Olahraga Tradisional dan Invitasi Olahraga Nasional yang bertujuan menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya sekaligus media pendidikan.

Meskipun demikian, perkembangan permainan tradisional di Indonesia dinilai masih kurang optimal. Kajian ilmiah terkait permainan tradisional belum banyak dilakukan, kecuali oleh kalangan tertentu, seperti penelitian yang dilakukan sejak tahun 1980 oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Anggraeni dkk., 2018). Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karakter, karena di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang dapat ditransformasikan kepada anak.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah permainan congklak. Congklak merupakan permainan tradisional yang telah dikenal sejak zaman nenek moyang dan tersebar di berbagai daerah, termasuk wilayah budaya Melayu di Sumatra. Permainan ini menggunakan papan dengan sejumlah

lubang yang diisi biji-bijian atau manik-manik. Selain menjadi bagian dari kebudayaan, congklak memiliki nilai edukatif dalam melatih kemampuan berhitung, strategi, koordinasi tangan–mata, serta keterampilan motorik halus. Aktivitas bermain congklak juga dapat menstimulus perkembangan kognitif serta melatih kemampuan mengambil keputusan.

Permainan congklak juga memiliki dampak positif terhadap pengembangan kepercayaan diri anak. Hal ini sejalan dengan definisi olahraga dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa olahraga merupakan kegiatan sistematis untuk mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Dalam konteks permainan tradisional, congklak dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk berani berkompetisi secara sehat, mengemukakan strategi, dan menunjukkan kemampuan diri. Komara (2016) mengemukakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek penting yang memungkinkan seseorang mampu bertindak tanpa rasa takut terhadap kegagalan. Sementara itu, Bandura dalam Hendriana (2014) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk mengatasi tugas atau situasi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah MIN 1 Rokan Hulu, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Beberapa siswa belum berani tampil di depan kelas, ragu mengemukakan pendapat, dan bergantung pada bantuan guru atau teman dalam menghadapi masalah. Kondisi ini menunjukkan perlunya suatu intervensi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Permainan congklak dinilai relevan sebagai alternatif intervensi karena mengandung nilai kompetitif, interaktif, dan edukatif yang berpotensi meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Congklak terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri pada Siswa Kelas V di MIN 1 Rokan Hulu.”

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu penelitian untuk mengetahui Peningkatan kepercayaan diri siswa terhadap permainan tradisional congklak. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang dimaksud untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Suharsimi Arikunto 2013). Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Metode penelitian ini menggunakan metode observasi, kuesioner, tes dan dokumentasi dalam bentuk foto dan video. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIN 1 Rokan Hulu, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Pada penelitian ini populasi adalah Siswa siswi kelas V di MIN Rokan Hulu yang berjumlah 30 orang. Dan jumlah sampel yang penelitian ini di ambil berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner. Kuesioner ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan dalam kuesioner yaitu tertutup. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner dengan pemberian pernyataan dan perlakuan kepercayaan diri terhadap permainan tradisional kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data deskriptif presentase. Teknik dengan menganalisis menggunakan deskriptif persentase, bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Deskriptif Data Sebelum melakukan permainan tradisional

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survei dengan menyebarkan kuesioner pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu. Data statistik deskriptif pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .1 Statistik Deskriptif sebelum

STATISTIK DESKRIPTIF	
N	20
Mean	53,2
Median	53
Mode	53
Standard Deviation	5,6
Range	21
Minimum	41
Maximum	62
Count	20

(Sumber : Olahan Data ,29 Mei 2025)

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas, sampel (N) dalam penelitian ini ialah siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu yang berjumlah 20 orang. Nilai rata-rata Mean berjumlah 53,2. nilai Median (Tengah) berjumlah 53, Nilai mode (nilai yang berulang) nilai 53 nilai standard Deviation (Simpangan baku) berjumlah 5,6, nilai range (Selisih data) berjumlah 21, Nilai minimum (Nilai terkecil) ialah 41, dan nilai maximum (Nilai terbesar) ialah 62. Hasil penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar Peningkatan kepercayaan diri permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu.yang diketahui menggunakan kuesioner yang berjumlah 20 pernyataan.

2. Deskriptif Data Sesudah melakukan permainan tradisional Congklak

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survei dengan menyebarkan kuesioner pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu. Data statistik deskriptif pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .2 Statistik Deskriptif Sesudah

STATISTIK DESKRIPTIF	
N	20
Mean	72,1
Median	74
Mode	74
Standard Deviation	4,5
Range	20
Minimum	55
Maximum	75
Count	20

(Sumber : Olahan Data ,3 Juni 2025)

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas, sampel (N) dalam penelitian ini ialah siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu yang berjumlah 20 orang. Nilai rata-rata Mean berjumlah 72,1, nilai Median (Tengah) berjumlah 74, Nilai mode (nilai yang berulang) nilai 74, nilai standard Deviation (Simpangan baku) berjumlah 4,5, nilai range (Selisih data) berjumlah 20, Nilai minimum (Nilai terkecil) ialah 55 dan nilai maximum (Nilai terbesar) ialah 75. Hasil penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar Peningkatan kepercayaan diri permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu yang diketahui menggunakan kuesioner yang berjumlah 20 pernyataan.

3. Hasil Analisis Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di MIN 1 Rokan Hulu

1. Hasil Analisis Sebelum Melakukan Permainan Tradisional Congklak

Hasil analisis pada data implementasi permainan tradisional terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu, dengan perolehan nilai maksimum sebesar 62, dan nilai minimum sebesar 41. Skor dan peningkatan kepercayaan diri diperoleh rata-rata mean sebesar 53,2, dan nilai standar deviasi sebesar 5,6. Dari 20 Pernyataan Kuesioner terhadap 20 sampel, Maka dapat hasil penelitian sebagai berikut, yaitu:

Tabel .3 Deskriptif Frekuensi sebelum Implementasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di MIN 1 Rokan Hulu

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
Rendah	$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	3	15%
Sedang	$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	12	60%
Tinggi	$M + 1.5 SD < X < M + 1.5 SD$	5	25%
JUMLAH		20	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui sebanyak 20 pernyataan kuesioner dari 20 responden diperoleh jawaban dikategori tinggi 5 orang (25%),dikategori sedang 12 orang (60%), dan dikategori rendah 3 orang (15%). Distribusi frekuensi Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu.

2. Hasil Analisis Sesudah Melakukan Permainan Tradisional Congklak

Hasil analisis pada data implementasi permainan tradisional terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu, dengan perolehan nilai maksimum sebesar 75, dan nilai manimum sebesar 55. Skor dan peningktan kepercayaan diri diperoleh rata-rata mean sebesar 72,1, dan nilai standar deviasi sebesar 4,5. Dari 20 Pernyataan Kuesioner terhadap 20 sampel, Maka dapat hasil penelitian sebagai berikut, yaitu:

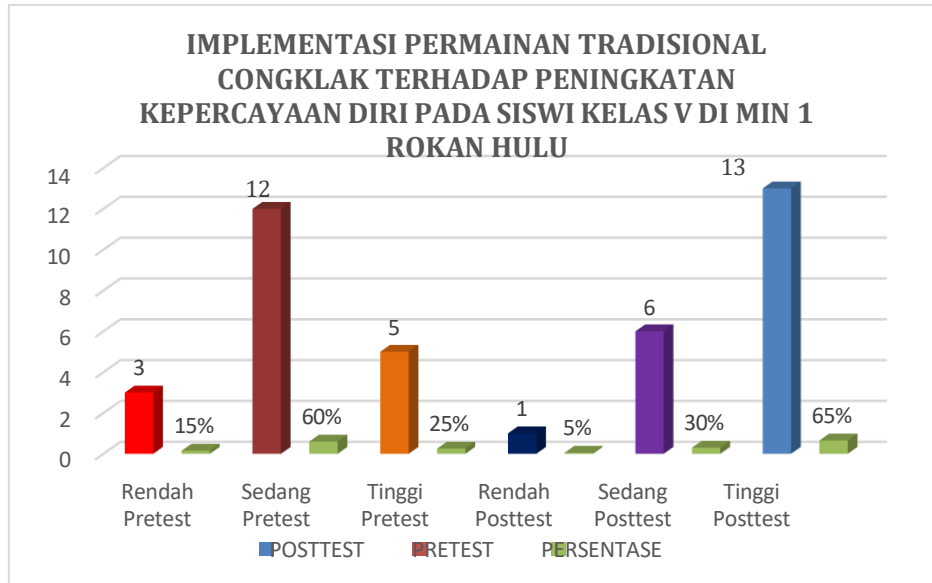
Tabel .4 Deskriptif Frekuensi sesudah Implementasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di MIN 1 Rokan Hulu

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
Rendah	$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	1	5%
Sedang	$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	6	30%
Tinggi	$M + 1.5 SD < X < M + 1.5 SD$	13	65%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui sebanyak 20 pernyataan kuesioner dari 20 responden diperoleh jawaban dikategori tinggi 13 orang (65%),dikategori sedang 6 orang (30%), dan dikategori rendah 1 orang (5%). Distribusi frekuensi Implementasi permainan tradisional congklak terhadap

peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu.

Gambar.5 Diagram Batang sebelum dan sesudah hasil Implementasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di MIN 1 Rokan Hulu



B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu. Data penelitian ini menggunakan kuesioner yang sudah di ujikan validasi dan reliabilitasnya berjumlah 20 pernyataan kepada 20 responden, dilanjutkan dengan melakukan permainan tradisional untuk mencari seberapa implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri siswi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pemberian kuesioner sebelum melakukan permainan tradisional congklak pada tanggal 27 Mei 2025 pada jam 09:00- 10:00 WIB, dilanjutkan dengan melakukan permainan tradisional congklak pada tanggal 28 Mei-31 Mei 2025 pada jam 09:00-10: 00 WIB. Dan pemberian kuesioner setelah melakukan permainan tradisional congklak Pada tanggal 03 Juni 2025 pada jam 09:00-10:00 WIB. Sehingga Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu dalam kategori "Tinggi" 13 orang siswa 65%. Secara rinci, kategori tinggi 13 orang siswi dengan persentase 65%, kategori sedang 6 orang siswi dengan persentase 30%, dan kategori rendah 1 orang siswi dengan persentase 5%.

Penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Muhammad Nur, Fajar Ari Widiyatmoko (2019) yang menyebut hasil penelitian menunjukkan implementasi permainan tradisional berpengaruh untuk meningkatkan keaktifan gerak siswa di SMK N 6 Semarang. Setelah Pemberian treatment permainan tradisional keaktifan

gerak siswa nilai rata-rata keaktifan gerak siswa untuk kelompok kontrol sebesar 15,32 dimana sebelumnya pada kelompok eksperimen sebesar 13,85 dan kelompok kontrol sebesar 15,32 dimana sebelumnya pada kelompok eksperimen hanya 12,59 dan kelompok kontrol 14,32 atau meningkat 10,0% untuk kelompok eksperimen dan 7,0% untuk kelompok kontrol. Melalui penerapan permainan tradisional siswa dapat melakukan keaktifan gerak yang cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan keaktifan gerak siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Arye Siyani, I GA Agung Sri Asri, I Ketut Adnyana Putra (2016) dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan percaya diri anak setelah diterapkan permainan tradisional meong-meongan pada anak kelompok B3 kelas 2 semester 2 tahun 2015/2016 di TK Kumara Adi 1 Denpasar sebesar 58,75%. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase rasa percaya diri anak pada siklus I sebesar 72,00% dengan kriteria rendah menjadi 87,00% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi.

IV. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil data analisis Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu dapat diambil kesimpulan, Dikatakan Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu berada pada kategori "Tinggi" 13 orang siswa 65%.

b. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran. Bagi guru MIN 1 Rokan Hulu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, sehingga siswa lebih berani dan percaya diri dalam melakukan berbagai aktivitas. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi dorongan untuk meningkatkan kepercayaan diri melalui permainan tradisional, tetapi juga memotivasi mereka untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Daftar Pustaka

Anggraeni, (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. 3(1). 1-6.

Hakim, n, (2022). Hubungan kepercayaan diri siswa dengan hasil belajar Matematika bilangan bulat pada siswa kelas 4B di SD Bani Saleh 01 Bekasi. El Banar: Jurnal

Pendidikan Dan Pengajaran, 7(1), 40-49.

Hendriana, (2014). Membangun Kepercayaan diri melalui pembelajaran matematika humanis. Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 19(1), 52-60.

Hendriana, (2014). PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA DI MTS AL-KHARIYAH TALANG PADANG TANGGAMUS (Doctoral disseetation, UIN Raden Intan Lampung, 2024.

Kadek Aria Prima Dewi PF. Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter pada S siswa Sekolah Dasar . Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. 3(1). 1-6.

Komara, (2016). Layanan Konseling Individu pada Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO).

Lauster, (2003). Pengaruh Pelatihan Keterampilan Sosial terhadap Peningkatan Kepercayaan Diriu Santri (*Doctoral dissertation*. Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Lumintuarso, (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. Jurnal Keolahragaan, 5(2), 183-193.

Naura, (2009). Pengembangan Model Permainan Dalam Mebangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. Jurnal Adzkiya, 7(1), 11-17.

Ni Putu Libria Anggraeni, (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter pada siswa Sekolah Dasar . Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar. 3(1). 1-6.

Ridwan Sinurat,ddk (2024). Jurnal Pendidikan Kepelatihan Oahraga Indonesia Pustaka, Halaman 3.