ISSN 3063-7112
AEJ (Advances in Education Journal)

Dentuman Lamban: Warisan Budaya Lokal dan Potensi Edukatif bagi Siswa MI/SD

Avan Bima Pratama[1]*, Ratna Dewi[2], Indri Trapsilawati[3], Arlenita Febriana[4], Jezica Bela Amanda[5], Mislin Eni yulyati[6]

[123456]UIN Raden Intan Lampung

Korespondensi email: afanbima60@gmail.com

History Artikel:
Diterima 1 Oktober 2026
Direvisi 20 Oktober 2026
Diterima 1 November 2026
Tersedia online 10 November 2026

Abstrak

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya lokal yang memiliki potensi untuk mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak. Salah satu permainan tradisional yang dikenal dalam kebudayaan Lampung adalah Dentuman Lamban, yang memiliki karakteristik permainan serupa congklak. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji Dentuman Lamban sebagai warisan budaya lokal masyarakat Lampung serta menganalisis potensi edukatifnya bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Data diperoleh melalui penelaahan literatur yang relevan, meliputi artikel jurnal ilmiah, buku, dan dokumen terkait permainan tradisional, kearifan lokal, serta pembelajaran di sekolah dasar. Data dianalisis secara deskriptif melalui identifikasi, pengelompokan, penafsiran, dan sintesis informasi yang relevan dengan fokus kajian. Hasil kajian menunjukkan bahwa Dentuman Lamban memiliki nilai budaya sebagai bagian dari warisan lokal yang dapat memperkenalkan identitas masyarakat Lampung kepada generasi muda. Dari sisi edukatif, karakteristik permainan ini berpotensi mendukung pengembangan kemampuan numerasi, penalaran sederhana, pemahaman terhadap aturan, serta nilai-nilai sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan sikap sportif. Kajian ini menegaskan pentingnya mendokumentasikan dan mengkaji permainan tradisional sebagai bagian dari pelestarian budaya sekaligus sumber potensi edukatif bagi anak usia sekolah dasar. Namun, potensi tersebut masih memerlukan pengujian empiris untuk mengetahui manfaatnya secara langsung dalam perkembangan siswa.

Kata kunci:
Dentuman Lamban; permainan tradisional; kearifan lokal; nilai edukatif; MI/SD.

Pendahuluan/ مقدمة

Pembelajaran pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan sosial, karakter, dan pemahaman siswa terhadap lingkungan budayanya. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Integrasi budaya lokal memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual karena materi pembelajaran dihubungkan dengan praktik sosial dan kebudayaan yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar di Provinsi Lampung, permainan tradisional merupakan salah satu sumber belajar berbasis budaya yang potensial untuk dikembangkan. Permainan tradisional tidak hanya merepresentasikan aktivitas rekreatif masyarakat, tetapi juga memuat aturan, interaksi sosial, pengetahuan lokal, dan nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pendidikan. Miratunnisah (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menanamkan nilai-nilai karakter,

seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kedisiplinan, dan sikap saling membantu. Dengan demikian, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran MI/SD dapat menjadi salah satu upaya untuk menghubungkan tujuan pendidikan formal dengan pengalaman sosial dan budaya siswa.

Keberadaan permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak menghadapi tantangan seiring dengan perkembangan teknologi digital dan semakin beragamnya pilihan hiburan berbasis perangkat elektronik. Perubahan lingkungan bermain tersebut menimbulkan kebutuhan untuk menghadirkan kembali permainan tradisional dalam ruang pendidikan, bukan dengan menempatkan teknologi dan budaya lokal sebagai dua hal yang saling bertentangan, melainkan dengan memastikan bahwa perkembangan teknologi tidak menghilangkan kesempatan anak untuk mengenal warisan budaya di lingkungannya. Wandik dan Widyanto (2026), melalui kajian literatur mengenai pendidikan karakter berbasis permainan tradisional, mengidentifikasi dominasi permainan digital, keterbatasan pemahaman guru, dan kurangnya dukungan kebijakan sebagai sejumlah tantangan dalam revitalisasi permainan tradisional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan permainan tradisional tidak cukup bergantung pada pewarisan budaya dalam keluarga dan masyarakat, tetapi juga membutuhkan dukungan dari institusi pendidikan. Sekolah dapat mengambil peran strategis dengan memperkenalkan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang terencana, sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, dan relevan dengan tujuan kurikulum. Dalam konteks Lampung, langkah tersebut penting agar siswa tidak hanya mengenal budaya lokal sebagai pengetahuan deklaratif, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengalami dan memahami praktik kebudayaan melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Selain berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya, permainan tradisional memiliki potensi pedagogis karena melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, penerapan aturan, pengambilan keputusan, serta penyelesaian masalah. Karakteristik tersebut memberikan peluang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan. Penelitian Hafina et al. (2022) mengembangkan dan memvalidasi model pendidikan karakter melalui permainan tradisional yang dipadukan dengan metode Socrates di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan karakter siswa. Potensi pedagogis permainan tradisional juga terlihat dalam pembelajaran matematika. Wardani dan Himmah (2026), melalui systematic literature review terhadap 15 penelitian empiris yang diterbitkan pada periode 2021–2025, menemukan bahwa pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional dan etnomatematika dapat mendukung pembelajaran aritmetika, geometri, pengukuran, penalaran spasial, literasi numerasi, motivasi, kerja sama, dan partisipasi siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diposisikan bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan atau hiburan di sekolah, melainkan sebagai sumber belajar yang dapat diintegrasikan ke dalam materi dan kompetensi pembelajaran. Meskipun demikian, pemanfaatannya tetap memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik permainan, tujuan pembelajaran, usia siswa, dan konteks penerapan.

Potensi permainan tradisional dalam pembentukan karakter juga didukung oleh penelitian tentang pengembangan model pembelajaran dan kajian literatur. Hafina et al. (2022) menempatkan permainan tradisional sebagai konteks pembelajaran yang memungkinkan siswa menganalisis karakter dan nilai yang muncul dalam aktivitas bermain. Sementara itu, Wandik dan Widyanto (2026) mengidentifikasi nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, empati, dan religiositas sebagai nilai-nilai yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Secara pedagogis, nilai-nilai tersebut dapat dipelajari melalui pengalaman konkret, misalnya ketika siswa mengikuti aturan permainan, menghargai giliran,

bekerja sama untuk mencapai tujuan, menerima hasil permainan, dan menunjukkan sikap sportif terhadap teman. Akan tetapi, keberadaan nilai dalam suatu permainan tidak secara otomatis menjamin terbentuknya karakter siswa. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan arahan, memfasilitasi refleksi, dan menghubungkan pengalaman bermain dengan nilai yang menjadi tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu diintegrasikan melalui rancangan pembelajaran yang jelas agar potensi edukatifnya dapat dimanfaatkan secara lebih terarah.

Meskipun kajian mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan sarana pendidikan karakter telah berkembang, pemanfaatan permainan tradisional yang secara khusus berakar pada kebudayaan Lampung masih perlu dikaji secara lebih kontekstual. Wardani dan Himmah (2026) menunjukkan bahwa penelitian mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran matematika mencakup beragam sumber budaya dan materi pembelajaran, tetapi temuan dari berbagai konteks tersebut tetap perlu diadaptasi sebelum diterapkan pada lingkungan pendidikan yang berbeda. Artinya, hasil penelitian tentang permainan tradisional dari daerah lain tidak dapat langsung digunakan untuk menjelaskan karakteristik, nilai budaya, maupun potensi pembelajaran permainan tradisional di Lampung. Diperlukan kajian yang mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan tradisional Lampung, mengkaji nilai edukatif dan sosial-budaya yang terkandung di dalamnya, serta menganalisis kemungkinan pemanfaatannya dalam pembelajaran di MI/SD. Kajian tersebut penting untuk menghubungkan pelestarian kebudayaan daerah dengan kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penelitian mengenai permainan tradisional Lampung sebagai media pembelajaran bagi siswa MI/SD diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal sekaligus memperluas pemanfaatan warisan budaya daerah dalam pendidikan dasar.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi kepustakaan dipilih karena penelitian berfokus pada penelaahan dan sintesis berbagai sumber tertulis untuk memahami karakteristik permainan tradisional Lampung serta potensi pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). George (2008) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan melibatkan proses pencarian, evaluasi, dan interpretasi sumber informasi secara sistematis untuk membangun pemahaman serta argumentasi ilmiah terhadap suatu permasalahan. Berdasarkan pendekatan tersebut, penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data primer melalui observasi lapangan maupun wawancara, tetapi memanfaatkan sumber tertulis yang relevan dengan fokus kajian.

Sumber data penelitian meliputi artikel jurnal ilmiah, buku akademik, prosiding penelitian, serta dokumen tertulis yang membahas permainan tradisional Lampung, kearifan lokal, pendidikan dasar, media pembelajaran, dan nilai edukatif permainan tradisional. Penelusuran literatur diarahkan pada sumber yang memiliki relevansi substantif dengan tujuan penelitian, terutama publikasi yang memuat informasi mengenai identitas dan karakteristik permainan, aturan pelaksanaan, nilai sosial-budaya, serta pemanfaatannya dalam kegiatan pendidikan. Bowen (2009) menjelaskan bahwa analisis dokumen merupakan prosedur penelitian kualitatif yang memungkinkan peneliti mengevaluasi dan menginterpretasikan dokumen untuk memperoleh makna, mengembangkan pemahaman, dan menghasilkan pengetahuan empiris. Oleh karena itu, setiap sumber dalam penelitian ini perlu ditelaah berdasarkan relevansi isi, kejelasan informasi, dan kontribusinya terhadap pertanyaan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan dokumentasi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Informasi yang diperoleh dari setiap sumber dicatat dan dikelompokkan berdasarkan fokus kajian, meliputi nama dan karakteristik permainan

tradisional Lampung, mekanisme atau aturan permainan, nilai edukatif dan sosial-budaya, serta kemungkinan penerapannya dalam pembelajaran MI/SD. Dalam proses seleksi, sumber yang secara langsung membahas permainan tradisional, pendidikan berbasis kearifan lokal, atau pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran diprioritaskan. Sementara itu, sumber yang tidak memiliki hubungan substantif dengan tujuan penelitian tidak digunakan sebagai dasar utama analisis. Untuk menjaga keterlacakan kajian, informasi bibliografis dan temuan yang relevan dari setiap sumber perlu dicatat sehingga interpretasi yang dihasilkan dapat ditelusuri kembali kepada sumber aslinya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses identifikasi, pengelompokan, perbandingan, interpretasi, dan sintesis informasi dari berbagai sumber. Pada tahap pertama, peneliti mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan permainan tradisional Lampung dan potensi penggunaannya dalam pendidikan. Pada tahap kedua, informasi tersebut dikategorikan berdasarkan karakteristik permainan, aktivitas yang terlibat, nilai edukatif, dan relevansinya dengan pembelajaran MI/SD. Pada tahap ketiga, peneliti membandingkan temuan antarsumber untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, dan keterkaitan antara karakteristik permainan dengan potensi pembelajaran. Selanjutnya, hasil perbandingan diinterpretasikan untuk menyusun sintesis mengenai peluang pemanfaatan permainan tradisional Lampung sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Proses pengorganisasian dan interpretasi data dilakukan dengan memperhatikan konteks setiap sumber agar kesimpulan tidak dilepaskan dari bukti yang mendasarinya.

Fokus analisis mencakup tiga aspek utama. Pertama, identifikasi dan deskripsi permainan tradisional Lampung berdasarkan informasi yang tersedia dalam sumber pustaka, termasuk karakteristik, aturan, dan bentuk aktivitas permainannya. Kedua, analisis potensi edukatif permainan yang meliputi interaksi sosial, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, kemampuan berpikir, aktivitas fisik, dan pengenalan budaya lokal. Ketiga, analisis relevansi karakteristik permainan dengan kebutuhan pembelajaran siswa MI/SD, terutama dalam mendukung pembelajaran aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman belajar. Interpretasi terhadap pola dan tema yang muncul dilakukan dengan mengacu pada prinsip analisis kualitatif yang menekankan identifikasi makna dan pola dalam data (Braun & Clarke, 2006). Melalui ketiga aspek tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran konseptual mengenai potensi permainan tradisional Lampung sebagai sumber dan media pembelajaran di pendidikan dasar. Karena penelitian ini berbasis kepustakaan, hasil analisis menjelaskan potensi pedagogis berdasarkan literatur yang ditelaah, bukan membuktikan efektivitas penerapan permainan secara langsung di kelas.

Hasil / نتائج البحث

Dentuman Lamban sebagai Warisan Budaya dan Identitas Lokal Masyarakat Lampung

Dentuman Lamban merupakan permainan tradisional yang diperkenalkan dalam konteks kebudayaan masyarakat Lampung dan memiliki kemiripan mekanisme dengan permainan congklak yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini menggunakan biji-bijian atau benda kecil lainnya yang dipindahkan secara bergantian ke dalam sejumlah lubang pada papan permainan. Kemiripan mekanisme tersebut memungkinkan Dentuman Lamban dikaji melalui literatur mengenai congklak, khususnya yang berkaitan dengan karakteristik permainan dan potensi penggunaannya dalam pendidikan. Arlianda et al. (2022) mengembangkan media permainan tradisional congklak untuk pembelajaran matematika, yang memperlihatkan peluang pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Kajian tersebut memberikan landasan untuk membahas permainan sejenis dalam perspektif pedagogis, meskipun identitas budaya dan karakteristik khusus Dentuman Lamban tetap memerlukan dukungan sumber yang secara langsung mendokumentasikan permainan tradisional Lampung.

Karakteristik Dentuman Lamban dapat ditelaah melalui komponen permainan, aturan pelaksanaan, penggunaan alat, dan interaksi antarpemain. Permainan congklak pada umumnya menggunakan papan berlubang yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pendistribusian biji. Pemain mengambil biji dari salah satu lubang, kemudian membagikannya satu per satu sesuai urutan permainan. Aktivitas tersebut menjadikan jumlah biji dan posisi lubang sebagai unsur penting dalam menentukan langkah pemain. Arlianda et al. (2022) membahas pengembangan media congklak dalam pembelajaran matematika, sedangkan Husain et al. (2025) mengkaji pemanfaatan congklak untuk pembelajaran operasi hitung di sekolah dasar melalui tinjauan literatur. Kedua kajian tersebut relevan untuk menjelaskan struktur permainan congklak dan kemungkinan penggunaannya sebagai media pembelajaran. Dalam kajian Dentuman Lamban, informasi mengenai jumlah lubang, istilah lokal, aturan distribusi biji, dan cara menentukan pemenang tetap perlu disesuaikan dengan dokumentasi permainan yang berasal dari masyarakat Lampung.

Aktivitas bermain Dentuman Lamban melibatkan pengambilan, pemindahan, pembagian, dan penghitungan biji berdasarkan aturan tertentu. Ketika memainkan permainan ini, siswa berkesempatan menggunakan benda konkret untuk merepresentasikan jumlah, melakukan penghitungan berulang, dan memperhatikan perubahan jumlah biji pada setiap lubang. Karakteristik tersebut memiliki relevansi dengan pembelajaran numerasi pada jenjang pendidikan dasar. Suwandayani et al. (2026), dalam penelitian mengenai pembelajaran numerasi berbasis congklak terhadap siswa kelas II sekolah dasar, menemukan bahwa kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis congklak memperoleh hasil pascates numerasi lebih tinggi daripada kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan buku teks konvensional. Temuan tersebut menunjukkan potensi congklak sebagai media pembelajaran numerasi dalam konteks penelitian yang dilakukan. Dalam penerapannya pada Dentuman Lamban, aktivitas menghitung dan mendistribusikan biji dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, seperti mengenali bilangan, melakukan penjumlahan, memahami pengurangan, dan mengembangkan penalaran sederhana.

Dentuman Lamban juga dapat dikaji dari aspek interaksi sosial yang muncul selama permainan berlangsung. Pemain perlu memahami aturan, menunggu giliran, memperhatikan tindakan lawan, dan menerima hasil permainan. Situasi tersebut menyediakan konteks bagi siswa untuk mempraktikkan perilaku sosial selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kamid et al. (2021) meneliti permainan congklak dalam pembelajaran matematika dan kaitannya dengan karakter kooperatif siswa. Penelitian tersebut memberikan dasar untuk mengkaji hubungan antara aktivitas bermain congklak dan pengembangan karakter sosial dalam pendidikan dasar. Pada pembelajaran Dentuman Lamban, guru dapat mengarahkan perhatian siswa pada perilaku yang muncul selama permainan, misalnya kejujuran ketika menghitung biji, kedisiplinan dalam mengikuti aturan, sikap sportif dalam menerima hasil, dan penghargaan terhadap teman. Nilai-nilai tersebut perlu dikembangkan melalui pengalaman bermain yang disertai arahan dan refleksi, bukan dianggap terbentuk secara otomatis hanya karena siswa mengikuti permainan.

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran juga berkaitan dengan pengenalan budaya lokal kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis budaya memberikan peluang bagi guru untuk menghubungkan materi akademik dengan pengetahuan, praktik, dan pengalaman yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Dalam konteks Dentuman Lamban, pengenalan permainan dapat mencakup nama lokal, alat yang digunakan, aturan permainan, serta informasi mengenai masyarakat yang mewariskannya. Rahmawati et al. (2025), melalui kajian etnomatematika berbasis congklak, membahas keterkaitan permainan tradisional dengan pembelajaran matematika serta nilai sosial dan budaya siswa sekolah dasar. Kajian tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat ditempatkan sebagai konteks untuk menghubungkan pengetahuan matematika dengan pengalaman budaya. Meskipun demikian, informasi mengenai asal-usul dan makna budaya Dentuman Lamban

perlu didasarkan pada sumber yang secara khusus membahas tradisi masyarakat Lampung agar pembahasan identitas lokal tidak hanya bertumpu pada kemiripannya dengan congklak dari daerah lain.

Dalam lingkungan MI/SD, Dentuman Lamban dapat diperkenalkan sebagai sumber belajar yang menghubungkan pengenalan budaya lokal dengan pengalaman bermain dan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakannya untuk mengenalkan permainan tradisional Lampung, menyusun aktivitas berhitung menggunakan biji, dan mengembangkan interaksi sosial melalui permainan berpasangan atau berkelompok. Pengembangan kegiatan tersebut perlu memperhatikan karakteristik siswa, materi yang diajarkan, ketersediaan media, serta kesesuaian aturan permainan dengan tujuan pembelajaran. Husain et al. (2025) menunjukkan bahwa congklak telah dikaji sebagai media untuk pembelajaran operasi hitung di sekolah dasar, sedangkan Kamid et al. (2021) mengkaji keterkaitannya dengan karakter kooperatif siswa. Kedua penelitian tersebut memberikan pijakan konseptual untuk merancang pemanfaatan Dentuman Lamban dalam pendidikan dasar. Namun, efektivitas Dentuman Lamban sebagai media pembelajaran belum dapat dinyatakan hanya berdasarkan penelitian mengenai congklak secara umum. Klaim mengenai efektivitasnya memerlukan penelitian empiris yang secara khusus menguji penerapan permainan tersebut dalam konteks pembelajaran MI/SD di Lampung.

Potensi Edukatif Dentuman Lamban dalam Pembelajaran MI/SD

Dentuman Lamban memiliki potensi edukatif karena aktivitas permainannya melibatkan penggunaan benda konkret, penghitungan, pengambilan keputusan, dan interaksi antarpemain. Karakteristik tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menghubungkan kegiatan bermain dengan pencapaian kompetensi siswa. Pada jenjang MI/SD, penggunaan permainan sebagai konteks pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Arlianda et al. (2022) mengembangkan media permainan tradisional congklak untuk pembelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diadaptasi menjadi sarana pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan tersebut relevan dengan Dentuman Lamban karena kedua permainan memiliki kemiripan dalam penggunaan biji dan lubang sebagai komponen utama permainan. Meskipun demikian, pemanfaatan Dentuman Lamban dalam pembelajaran tetap memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik siswa, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

a. Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Numerasi

Salah satu potensi edukatif Dentuman Lamban terletak pada kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk melakukan aktivitas berhitung secara konkret. Ketika memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lainnya, siswa dapat menghitung jumlah benda, memperhatikan perubahan jumlah biji, membandingkan kuantitas, dan memperkirakan hasil dari langkah yang dilakukan. Aktivitas tersebut dapat dikaitkan dengan pembelajaran bilangan dan operasi hitung, terutama pada kelas awal MI/SD yang membutuhkan pengalaman belajar menggunakan benda konkret. Arlianda et al. (2022) mengembangkan media congklak untuk pembelajaran matematika, sedangkan Husain et al. (2025) mengkaji penggunaan congklak dalam pembelajaran operasi hitung di sekolah dasar melalui tinjauan literatur. Kedua publikasi tersebut memberikan dasar untuk membahas relevansi permainan congklak terhadap pembelajaran matematika. Dalam penerapan Dentuman Lamban, guru dapat meminta siswa menghitung jumlah biji sebelum dan sesudah dipindahkan, menentukan selisih jumlah biji pada dua lubang, atau menghitung keseluruhan biji yang terkumpul. Aktivitas ini dapat membantu menghadirkan konsep matematika melalui pengalaman yang dapat diamati dan dilakukan secara langsung oleh siswa.

Potensi numerasi Dentuman Lamban tidak terbatas pada kegiatan menghitung biji. Permainan ini juga dapat digunakan untuk mengenalkan hubungan antarkuantitas, pola bilangan, serta strategi pemecahan masalah sederhana. Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa memperkirakan jumlah biji yang akan dibagikan, membandingkan hasil perhitungan dengan jumlah sebenarnya, atau menjelaskan alasan memilih lubang tertentu. Pertanyaan semacam itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan prosedur berhitung dengan penalaran matematis. Suwandayani et al. (2026) mengkaji pembelajaran berbasis permainan congklak dan pencapaian numerasi siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian tersebut relevan sebagai landasan empiris untuk mempertimbangkan permainan congklak dalam pembelajaran numerasi. Namun, hasil penelitian tersebut tidak dapat langsung digunakan untuk menyatakan bahwa Dentuman Lamban menghasilkan peningkatan numerasi yang sama. Efektivitasnya perlu diteliti melalui penerapan yang terencana dengan memperhatikan materi, durasi kegiatan, karakteristik peserta didik, dan bentuk penilaian yang digunakan.

b. Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Pemecahan Masalah

Selain berkaitan dengan numerasi, mekanisme Dentuman Lamban memberikan peluang untuk melatih kemampuan berpikir siswa melalui pemilihan langkah dan pemahaman terhadap aturan permainan. Pemain perlu memperhatikan posisi biji, menentukan lubang yang akan dipilih, dan mempertimbangkan kemungkinan hasil dari tindakan yang dilakukan. Proses tersebut dapat digunakan guru untuk menghadirkan pertanyaan yang mendorong siswa menjelaskan alasan di balik pilihan mereka. Dalam pembelajaran matematika, misalnya, siswa dapat diminta memperkirakan hasil pembagian biji sebelum melakukan perhitungan, kemudian membandingkan perkiraan dengan hasil yang diperoleh. Kegiatan tersebut dapat menghubungkan keterampilan berhitung dengan kemampuan membuat prediksi dan memeriksa hasil. Arlianda et al. (2022) memberikan contoh pengembangan permainan congklak sebagai media pembelajaran matematika, sedangkan kajian Husain et al. (2025) menempatkan congklak dalam konteks pembelajaran operasi hitung. Kedua sumber tersebut mendukung relevansi permainan terhadap pembelajaran matematika, tetapi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui Dentuman Lamban tetap perlu dirancang secara eksplisit oleh guru dan dievaluasi berdasarkan respons siswa.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kerja Sama

Dentuman Lamban dapat menyediakan situasi belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan teman. Selama permainan berlangsung, siswa perlu memahami giliran, mengikuti aturan, mengamati tindakan pemain lain, dan menerima hasil permainan. Interaksi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan perilaku sosial dalam lingkungan pembelajaran. Kamid et al. (2021) meneliti permainan congklak dalam kaitannya dengan karakter kooperatif siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian tersebut memberikan landasan untuk membahas hubungan antara permainan tradisional dan pengembangan karakter sosial dalam pendidikan dasar. Dalam penerapan Dentuman Lamban, guru dapat mengorganisasikan siswa secara berpasangan, memberikan kesempatan kepada mereka untuk menjelaskan aturan kepada teman, dan meminta siswa membandingkan strategi yang digunakan selama permainan. Aktivitas tersebut dapat mendukung pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, terutama apabila guru memberikan arahan mengenai cara berkomunikasi, menghargai pendapat, dan menyelesaikan perbedaan secara wajar.

Pengembangan keterampilan sosial melalui Dentuman Lamban juga dapat dikaitkan dengan kemampuan mengendalikan diri dan menghargai orang lain. Siswa menghadapi situasi ketika harus menunggu giliran, menerima hasil yang tidak sesuai harapan, atau mengikuti keputusan berdasarkan aturan permainan. Pengalaman tersebut

dapat menjadi konteks untuk membicarakan perilaku sportif, kejujuran, kesabaran, dan penghargaan terhadap teman. Kamid et al. (2021) membahas hubungan permainan congklak dengan karakter kooperatif dalam pembelajaran matematika. Temuan tersebut relevan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian dari pengalaman bermain. Walaupun demikian, nilai karakter tidak terbentuk secara otomatis melalui permainan. Guru perlu memberikan contoh perilaku yang diharapkan, mengamati interaksi siswa, dan memfasilitasi refleksi setelah permainan selesai. Melalui proses tersebut, pengalaman bermain dapat dihubungkan dengan perilaku sosial yang diharapkan berkembang di lingkungan sekolah.

d. Pengenalan Budaya Lokal dan Penguatan Identitas Siswa

Potensi edukatif Dentuman Lamban juga berkaitan dengan kesempatan untuk mengenalkan budaya Lampung melalui pengalaman belajar yang konkret. Permainan tradisional dapat menjadi konteks pembelajaran yang menghubungkan materi akademik dengan praktik budaya yang dikenal dalam masyarakat. Dalam pembelajaran MI/SD, guru dapat meminta siswa mengenali nama permainan, mengidentifikasi alat yang digunakan, menjelaskan aturan berdasarkan sumber yang tersedia, dan membandingkan permainan tersebut dengan permainan lain yang mereka ketahui. Kegiatan ini dapat diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penyusunan teks prosedur, pembelajaran IPAS melalui pengenalan lingkungan sosial dan budaya, atau pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pembahasan aturan dan tanggung jawab. Rahmawati et al. (2025) mengkaji congklak dalam perspektif etnomatematika serta kaitannya dengan pembelajaran matematika dan nilai sosial-budaya siswa sekolah dasar. Kajian tersebut memberikan pijakan untuk menghubungkan permainan tradisional dengan materi akademik dan konteks kebudayaan. Dalam pembahasan Dentuman Lamban, pengenalan identitas budaya perlu didukung informasi yang akurat mengenai praktik permainan dalam masyarakat Lampung, bukan hanya didasarkan pada kemiripannya dengan congklak dari daerah lain.

e. Implikasi Pedagogis bagi Pembelajaran MI/SD

Pemanfaatan Dentuman Lamban sebagai media pembelajaran memerlukan rancangan yang menghubungkan aktivitas bermain dengan kompetensi yang hendak dicapai. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai, menyiapkan alat permainan, menjelaskan aturan, dan menyusun aktivitas yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahamannya. Untuk pembelajaran matematika, kegiatan dapat diarahkan pada penghitungan biji, perbandingan kuantitas, dan operasi hitung. Untuk pembelajaran sosial dan karakter, perhatian dapat diarahkan pada kepatuhan terhadap aturan, komunikasi, sikap sportif, dan tanggung jawab. Untuk pembelajaran berbasis budaya, siswa dapat mempelajari nama permainan dan informasi mengenai kedudukannya dalam kebudayaan Lampung berdasarkan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Kamid et al. (2021) memberikan landasan untuk membahas congklak dalam pembelajaran yang berkaitan dengan karakter kooperatif, sedangkan Arlianda et al. (2022) mengkaji pengembangannya sebagai media pembelajaran matematika.

Guru juga perlu memperhatikan perbedaan kemampuan siswa, keamanan alat, ketersediaan waktu, dan kesesuaian aturan permainan dengan usia peserta didik. Modifikasi dapat dilakukan untuk menyederhanakan aktivitas berhitung atau menyesuaikan tingkat kesulitan, tetapi bagian yang berkaitan dengan identitas dan aturan khas Dentuman Lamban sebaiknya dijelaskan secara terpisah dari modifikasi pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui pengamatan proses bermain, lembar

kerja, pertanyaan reflektif, dan tugas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan tersebut membantu guru menilai apakah aktivitas permainan benar-benar mendukung kompetensi yang ditargetkan. Potensi edukatif Dentuman Lamban pada akhirnya perlu dipahami sebagai peluang yang dapat dikembangkan melalui desain pembelajaran yang tepat, bukan sebagai jaminan bahwa semua aspek kognitif, sosial, dan karakter siswa akan meningkat tanpa intervensi pedagogis yang terencana.

Kesimpulan/ الخلاصة

Dentuman Lamban merupakan permainan tradisional yang menjadi bagian dari kekayaan budaya lokal Lampung. Keberadaan permainan tradisional tidak hanya berkaitan dengan aktivitas hiburan, tetapi juga menyimpan nilai sosial dan budaya yang diwariskan melalui praktik bermain dalam masyarakat. Sebagai bagian dari kearifan lokal, Dentuman Lamban memiliki potensi untuk memperkenalkan identitas budaya Lampung kepada generasi muda, khususnya siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Pengenalan permainan ini dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya daerah sekaligus memperkuat kesadaran siswa mengenai pentingnya menjaga keberlanjutan tradisi lokal.

Dentuman Lamban juga memiliki potensi edukatif melalui aktivitas bermain yang melibatkan penghitungan, pemahaman aturan, pengambilan keputusan, dan interaksi antarpemain. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan kemampuan numerasi, penalaran sederhana, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, dan sikap sportif. Karakteristik ini menjadikan Dentuman Lamban relevan untuk dikaji sebagai salah satu sumber belajar kontekstual bagi siswa MI/SD. Namun, kajian ini masih berfokus pada analisis kepustakaan dan potensi edukatif permainan, sehingga penelitian empiris lebih lanjut diperlukan untuk menguji penerapannya serta mengevaluasi manfaatnya terhadap perkembangan kemampuan dan karakter siswa..

Referensi/ المصادر والمراجع

Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1837–1844. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2341

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. Qualitative *Research Journal*, 9(2), 27–40. DOI

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. Taylor & Francis Online

Fina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 404–415.

George, M. W. (2008). *The elements of library research: What every student needs to know*. Princeton University Press

Husain, H., Suradi, & Rosidah. (2025). Literatur review permainan congklak dalam pembelajaran operasi hitung di sekolah dasar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4). https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7247

Kamid, K., Syaiful, S., Theis, R., Sufri, S., Septi, S. E., & Widodo, R. I. (2021). Traditional "Congklak" games and cooperative character in mathematics learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 443–451. https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37740

Miratunnisah. (2024). Study of literature: The role of traditional games as a learning media to instill character education in elementary school students. *MANDALIKA: Journal of Social Science*, 2(1). https://doi.org/10.56566/mandalika.v2i1.174

Rahmawati, E., Zulfiati, H. M., & Wijayanto, Z. (2025). Etnomatematika berbasis permainan congklak sebagai strategi pembelajaran matematika untuk meningkatkan nilai sosial dan budaya siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4). https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10041

Suwandayani, B. I., Ananda, L. J., Elvierayani, R. R., Yayuk, E., Ekowati, D. W., Trisniawati, & Mohamed, Z. B. (2026). The effect of traditional congklak game-based learning on the numeracy achievement of second-grade elementary students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–14. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v15i1.1-14

Wandik, Y., & Widyanto, Z. (2026). Character education through traditional games: A literature review on value formation in early childhood. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 9(2). https://doi.org/10.47191/ijmra/v9-i2-20 doi.org

Wardani, M. S., & Himmah, W. I. (2026). Traditional game-based learning for mathematics in elementary school: A systematic literature review. *Desimal: Jurnal Matematika*, 9(2). https://doi.org/10.24042/djm.v9i2.31699