

Menghidupkan kembali permainan dam-daman sebagai sarana dan motivasi belajar yang menyenangkan di sekolah dasar

Aiska Hidayatul Ainin¹, Cindy Amilatul Fauziah², Eka Agustin Fu'adi³

Program Studi Pendidikan Agama, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: sayaaiska3@gmail.com¹, cindyamilatul9@gmail.com², fuaekaagustin@gmail.com³

Kata Kunci:

Dam-daman, permainan tradisional, media pembelajaran, era digital, pendidikan

Keywords:

Dam-daman, traditional games, learning media, digital era, education

ABSTRAK

Permainan Dam-Daman, sebagai warisan budaya lokal Indonesia, memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Artikel ini mengulas bagaimana permainan ini bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Melalui pendekatan tematik, discovery learning, dan problem-based learning, Dam-Daman terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa. Permainan ini juga melestarikan budaya dan menanamkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerjasama, dan kesabaran. Hasil implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa Dam-Daman berpotensi besar untuk dijadikan

model pembelajaran kontekstual di tengah tantangan pendidikan modern. Selain itu, integrasi permainan tradisional Dam-Daman dalam kurikulum sekolah dasar memberikan alternatif pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital, tanpa meninggalkan akar budaya lokal. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa kolaborasi antara metode pembelajaran modern dengan kearifan lokal mampu menciptakan suasana belajar yang lebih humanis, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, permainan Dam-Daman dapat dijadikan salah satu strategi inovatif dalam memperkaya model pembelajaran berbasis karakter dan budaya, sekaligus sebagai upaya memperkuat identitas nasional melalui pendidikan.

ABSTRACT

Dam-Daman, as a part of Indonesia's local cultural heritage, holds significant educational value that can be utilized within the realm of education, particularly at the elementary school level. This article explores how the game serves not only as entertainment but also as an effective and enjoyable learning medium. Through thematic approaches, discovery learning, and problem-based learning, Dam-Daman has been proven to enhance learning motivation, critical thinking skills, and students' social abilities. Moreover, the game helps preserve cultural heritage while instilling character values such as sportsmanship, cooperation, and patience. The implementation and evaluation results show that Dam-Daman has great potential to be adopted as a contextual learning model amid the challenges of modern education. Furthermore, the integration of the traditional game of Dam-Daman into the elementary school curriculum provides a learning alternative that adapts to the needs of students in the digital age, while remaining rooted in local culture. This research finding confirms that the collaboration between modern learning methods and local wisdom can create a more humanistic, enjoyable, and meaningful learning environment. Therefore, the Dam-Daman game can be used as an innovative strategy to enrich character- and culture-based learning models, while simultaneously strengthening national identity through education.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting bagi seorang anak dalam membentuk karakter siswa. Di dalam pendidikan terdapat suatu kegiatan belajar mengajar dimana dalam kegiatan tersebut dapat membawa perubahan bagi seorang peserta didik. Dengan adanya kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru siswa dapat mempertahankan kehidupan di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat.

Dengan demikian pendidikan memiliki peran penting terhadap kelangsungan masa depan dengan baik. Hal ini juga dapat mengembangkan minat bakat dari seorang peserta didik. Dengan belajar tentu dapat mencapai prestasi yang diinginkan. Hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada dalam diri seorang peserta didik. Maka dari itu dalam pembelajaran seorang guru harus memiliki ide yang kreatif seperti mengembangkan media media yang yang mungkin bisa membuat para peserta didik dapat lebih aktif dan lebih berkembang.

Aktivitas bermain dan permainan memiliki peran fundamental dalam perkembangan anak usia dini karena dapat menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Susanti, 2023). Permainan dam-daman merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan pada anak 90 an. Pada saat ini banyak anak sekolah dasar yang lupa akan permainan tersebut. Pendidik pun banyak yang sudah melupakan permainan tradisional tersebut. Maka dari itu kami sebagai tim ingin mengetahui sejauh mana seorang peserta didik mengetahui permainan tradisional. Selain permainan ini merupakan permainan lawas akan tetapi banyak hal yang dapat membantu siswa untuk belajar tentang matematika atau mata pelajaran yang lainnya.

Dam-daman bukan hanya membantu berpikir kritis akan tetapi juga membantu siswa agar melestarikan budaya atau permainan yang sudah lama dilupakan. Kami disini melakukan penelitian tentang permainan dam-daman. Dengan adanya observasi maka kami dapat mengetahui bagaimana menghidupkan kembali permainan dam-daman sebagai sarana dan motivasi belajar yang menyenangkan di sekolah dasar.

Pembahasan

Permainan Tradisional Dam-daman

Permainan dam-daman adalah salah satu jenis permainan tradisional yang cukup dikenal luas di Indonesia. Sifatnya yang sederhana menjadikan permainan ini dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat, tanpa memandang usia. Sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, dam-daman telah mengakar dalam kehidupan masyarakat dan terus diwariskan dari generasi ke generasi. Mulyani menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan peninggalan nenek moyang yang perlu dijaga kelestariannya karena mengandung nilai-nilai kearifan local (Indah Wahyuni, 2023). Usia anak sekolah dasar masih menyukai bermain dengan teman sekelompok atau teman sebayanya. Maka dari itu dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh Guru.

Pernyataan di atas sejalan dengan pandangan Hamid (2011:13) yang menekankan bahwa inti dari pembelajaran di kelas terletak pada bagaimana menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa merasa semangat, antusias, dan bahagia dalam mengikuti pelajaran (Danu Setiaji Nugraha, 2018). Pembelajaran seharusnya tidak menjadi beban atau sesuatu yang menakutkan bagi siswa. Oleh karena itu, strategi dan model pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran kontekstual dan interaktif, sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa serta hasil belajar (Susilawati, 2022). Berdasarkan kebutuhan tersebut, salah satu media yang akan dikembangkan adalah permainan dam-daman sebagai sarana media pembelajaran PAI.

Penggunaan media dam-daman akan lebih efektif bila diimbangi dengan pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media dam-daman dalam pembelajaran PAI materi kisah teladan nabi Ibrahim. Pembelajaran dimulai dengan pembukaan, kemudian dilanjutkan penyampaian materi pembelajaran. Setelah penjelasan materi dilanjutkan sesi permainan Dam-daman. Dengan disisipkan pertanyaan saat bermain.

Cara bermainnya adalah dimainkan oleh dua orang atau dua kelompok. Masing-masing memiliki prajurit sebagai pion permainan. Ketika salah satu prajurit diambil oleh lawan, maka pemain yang mengambil prajurit tersebut wajib memberikan sebuah pertanyaan kepada lawannya. Pertanyaan ini diambil dari kartu permainan yang telah disediakan di sisi permainan. Kartu-kartu ini berisi pertanyaan mengenai materi PAI kisah teladan nabi Ibrahim. Sehubungan dengan uraian di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan desain produk media pembelajaran permainan dam-daman yang layak untuk pembelajaran PAI tingkat Sekolah Dasar.

Keunggulan dari media pembelajaran dam-daman ini tidak hanya terletak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga pada nilai-nilai karakter yang tertanam dalam proses bermain. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengambil keputusan strategis, serta menghargai kerjasama dan kesepakatan dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah (teacher-centered), melainkan mendorong model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) (Ramadhani & Sawitri, 2022).

Lebih dari itu, inovasi ini turut menghidupkan kembali warisan budaya lokal, yaitu permainan tradisional yang saat ini mulai terpinggirkan oleh gempuran teknologi dan permainan daring. Dengan demikian, penggunaan dam-daman dalam pembelajaran juga berperan dalam pelestarian budaya bangsa.

Permainan Dam-Daman bisa dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran, apalagi jika digunakan untuk siswa sekolah dasar yang mungkin siswanya ini masih belum mengerti dengan teknologi maka permainan ini sangat membantu. Permainan ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran seperti Pendekatan Tematik: Diintegrasikan dalam tema pembelajaran kelas rendah SD. Model Discovery Learning dimana Siswa diminta menemukan strategi terbaik dalam permainan untuk diterapkan pada pemecahan masalah di pelajaran matematika atau IPS. Metode Problem-Based Learning (PBL), Guru membuat skenario persoalan dalam bentuk permainan dan siswa belajar

menyelesaikannya melalui Dam-Daman. Ekstrakurikuler atau Pembelajaran Outdoor, Digunakan sebagai sarana penguatan karakter dalam kegiatan di luar kelas.

Dam-Daman merupakan salah satu permainan tradisional dari Jawa yang menyerupai catur, namun lebih sederhana dalam aturan dan bentuknya. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, dan sportivitas. Dalam konteks pendidikan modern, Dam-Daman dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Permainan ini juga memiliki motivasi dalam pembelajaran belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

- a. Motivasi Kognitif: Permainan Dam-Daman mendorong siswa untuk berpikir strategis, merancang langkah, dan memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan kompetensi abad ke-21 yang menekankan critical thinking dan problem solving.
- b. Motivasi Sosial dan Emosional: Interaksi langsung antara pemain dalam permainan ini membentuk keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerjasama, dan sportivitas. Di sisi lain, permainan ini juga menumbuhkan kemampuan mengelola emosi saat kalah atau menang.
- c. Motivasi Budaya: Dam-Daman menjadi media untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal. Permainan ini mengandung nilai-nilai historis dan kearifan lokal yang bisa memperkuat identitas kebangsaan siswa.

Dam-Daman bukan sekadar permainan tradisional, tetapi juga sarana edukatif yang kaya manfaat. Dengan mengintegrasikan permainan ini dalam pembelajaran, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh: kognitif, sosial, emosional, dan budaya. Permainan tradisional seperti Dam-Daman layak untuk direvitalisasi dalam konteks pendidikan modern.

Analysis (analisis)

Pada zaman sekarang banyak sekali anak-anak yang menggunakan gadget. Pada sisi positifnya, penggunaan gadget oleh anak-anak pra-sekolah di daerah pedesaan di dapat berkontribusi positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, asalkan penggunaannya dibimbing dengan metode yang tepat (Rohmah & Indah, 2023). Pada sisi negatifnya apabila sejak kecil mereka sudah dipegangi gadget, akhirnya mereka kurang tau dengan permainan tradisional zaman dahulu yang pernah dimainkan. Jadi disini kami akan memperkenalkan permainan dam-daman kepada siswa agar mereka tau bagaimana cara memainkannya. Tidak disitu saja disini kami akan memasukan pelajaran yang telah dipelajari dalam permainan tersebut. Meskipun di zaman sekarang sudah banyak sekali alat yang canggih untuk membuat media pembelajaran yang efektif namun, disini kami akan memanfaatkan permainan tradisional untuk menjadi media pembelajaran. Pada intinya kami membuat media ini agar para siswa tau permainan tradisional serta membuat mereka lebih efektif dalam mempelajari dan mengingat pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional dam-daman kepada siswa SD sekaligus menjadikannya sebagai sarana bantu dalam memahami materi pelajaran. Tujuan utama dari

pembelajaran ini adalah agar siswa tidak hanya mengenal budaya lokal melalui permainan tradisional, tetapi juga dapat belajar secara menyenangkan dan lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, siswa membutuhkan pendekatan yang kreatif, menarik, dan menyenangkan. Mereka cenderung cepat bosan jika hanya diberikan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menstimulasi keterlibatan aktif mereka dan sesuai dengan minat anak-anak pada usia sekolah dasar. Masalah utama yang dihadapi siswa saat ini adalah ketergantungan pada gadget sejak usia dini, sehingga menyebabkan mereka tidak mengenal permainan tradisional dan kurang memiliki minat terhadap metode belajar yang tidak melibatkan teknologi.

Karakteristik siswa yang perlu diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran ini antara lain adalah sifat mereka yang aktif, suka bermain, dan lebih menyukai pembelajaran berbasis aktivitas fisik. Selain itu, siswa masa kini hidup dalam lingkungan digital yang penuh distraksi, sehingga media pembelajaran perlu dirancang agar mampu bersaing dengan daya tarik teknologi modern tanpa mengabaikan nilai-nilai budaya. Konteks pembelajaran yang perlu dipertimbangkan adalah bagaimana mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam metode pembelajaran di era digital, sehingga siswa dapat tetap belajar secara efektif dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Jenis media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah permainan tradisional dam-daman yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini tidak hanya menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Karena media ini berbasis permainan tradisional fisik, maka kebutuhan teknologinya relatif rendah. Namun, untuk pengembangan lebih lanjut, dapat ditambahkan teknologi sederhana seperti dokumentasi video, panduan digital, atau bahan presentasi guna mendukung efektivitas dan penyebaran media pembelajaran tersebut.

Design (desain)

Permainan Dam-Daman merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi dan sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial peserta didik. Untuk menjadikannya sebagai media pembelajaran yang sistematis, diperlukan sebuah desain permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas, kurikulum, dan tujuan pembelajaran.

Desain permainan Dam-Daman dimulai dengan menyusun **komponen utama permainan**, yaitu papan permainan, pion, dan instrumen pendukung seperti kartu soal. Sebagai alternatif yang lebih sederhana untuk siswa kelas rendah, papan dapat dibuat dalam ukuran 5x5. Pion yang digunakan berjumlah 10 buah untuk masing-masing pemain atau kelompok. Agar permainan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar, ditambahkan elemen **pendidikan** dalam bentuk *kartu pertanyaan*. Kartu ini berisi soal-soal singkat yang berhubungan dengan materi pelajaran tertentu, seperti PAI, Matematika, IPS, atau Pendidikan Pancasila. Misalnya, ketika seorang pemain berhasil

mengambil pion lawan, maka ia wajib memberikan satu soal dari kartu kepada lawannya. Jawaban dari pertanyaan tersebut akan mempengaruhi kelanjutan permainan, sehingga siswa diajak untuk tidak hanya bermain, tetapi juga berpikir dan menjawab dengan kritis.

Dalam hal **aturan permainan**, desain ini menekankan pada kesederhanaan dan nilai sportivitas. Pemain bergiliran menggerakkan pion secara diagonal satu langkah ke depan, dan dapat 'memakan' pion lawan dengan cara melompati pion tersebut ke kotak kosong di belakangnya. Saat pion lawan berhasil diambil, pertanyaan dari kartu harus dijawab oleh pemain yang pionnya dimakan. Permainan diakhiri ketika semua pion lawan berhasil diambil atau ketika salah satu pemain tidak dapat lagi bergerak.

Development (pengembangan)

Permainan tradisional Dam-Daman, yang dulunya sangat populer di kalangan anak-anak Indonesia, kini mengalami penurunan peminat akibat hadirnya berbagai permainan digital modern. Namun, permainan ini sebenarnya memiliki potensi luar biasa jika dikembangkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan yang menuntut pendekatan kreatif dan berpusat pada siswa, Dam-Daman dapat dijadikan alat bantu belajar yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk karakter, meningkatkan keterampilan berpikir, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Pengembangan permainan Dam-Daman dalam dunia pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan dan strategi. Pertama, perlu dilakukan modifikasi visual dan teknis agar permainan ini lebih menarik bagi siswa generasi digital. Misalnya, papan permainan dapat dirancang dengan tampilan warna-warni yang tematik sesuai dengan mata pelajaran tertentu, seperti peta Indonesia untuk pelajaran IPS atau simbol nilai-nilai Pancasila untuk Pendidikan Pancasila. Di sisi lain, pion atau prajurit yang digunakan dalam permainan dapat diberi identitas tokoh sejarah, nabi, atau pahlawan, sehingga siswa dapat mengenal sosok inspiratif sambil bermain.

Selanjutnya, agar permainan ini benar-benar mendukung proses pembelajaran, perlu ditambahkan unsur edukatif seperti kartu soal atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kartu-kartu ini bisa berisi soal pilihan ganda, pertanyaan terbuka, atau tugas mini yang harus dijawab atau dikerjakan oleh pemain setiap kali melakukan langkah atau mengambil pion lawan. Dengan demikian, permainan tidak hanya mengasah strategi tetapi juga memperkuat penguasaan materi ajar.

Dengan berbagai pengembangan ini, Dam-Daman tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Selain mendukung capaian pembelajaran, permainan ini juga berperan penting dalam pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter siswa. Maka dari itu, sudah saatnya Dam-Daman direvitalisasi dalam dunia pendidikan Indonesia agar nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya tetap hidup dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa.

Implementation (implementasi)



Gambar 5.1. Permainan dam-daman

Gambar di atas dipraktikkan oleh mahasiswa PAI-B angkatan 23. Tanggapan mereka tentang damdaman sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut M. Nasiruddin “Game ini cukup efektif untuk mendukung pembelajaran dikarenakan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan, disisi lain game ini juga melatih jiwa kompetitif dan kerjasama antar kelompok untuk mendapatkan poin terbanyak, game ini juga melatih peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan melalui game. kekurangannya adalah ketika peserta didik malah fokus pada gamenya bukan pada tujuan dibuatnya game tersebut sehingga konsentrasi mereka akan terpecah dan menjadikan game ini kurang efektif, guru memiliki peran penting dalam memberikan arahan agar game dapat digunakan sesuai dengan aturan dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.

Sedangkan menurut M. Amir Fariq “Game Dam-Daman cukup menarik dan relevan dijadikan media pembelajaran karena menggabungkan unsur budaya lokal dengan proses belajar yang aktif. Dengan memainkan game ini, peserta didik tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga melatih strategi, konsentrasi, serta interaksi sosial antar teman. Selain itu, permainan ini membuat suasana kelas jadi lebih hidup dan tidak monoton, apalagi jika dikaitkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab selama permainan. Namun, kelemahan dari game ini adalah ketika peserta didik terlalu fokus pada menang atau kalah, mereka tidak fokus pada pertanyaan namun fokus pada game yang dimainkan sehingga malah melupakan isi materi yang seharusnya dipahami”.

Evaluation (evaluasi)

Permainan tradisional Dam-Daman dihidupkan kembali oleh mahasiswa PAI-B angkatan 23 sebagai media simulasi pembelajaran Sekolah Dasar. Kegiatan ini tidak hanya dimaksudkan sebagai sarana melestarikan budaya lokal, tetapi juga sebagai upaya menjawab tantangan pembelajaran yang sering kali dianggap membosankan dan tidak kontekstual bagi siswa SD nantinya. Dengan menyajikan materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim melalui permainan, mahasiswa mencoba menerapkan metode belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam implementasi yang dilakukan, mahasiswa menyiapkan media seperti papan permainan besar dari banner, bidak dari kardus, serta

kartu soal yang berisi pertanyaan sesuai materi. Siswa (atau peserta simulasi) dibagi ke dalam dua tim yang saling berhadapan. Mekanisme permainan mengharuskan peserta menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk dapat melangkah atau menangkap bidak lawan.

Strategi ini menyatukan aspek kompetisi, kerja sama, dan pemahaman materi secara terpadu. Dari refleksi para mahasiswa, terlihat bahwa pendekatan ini cukup berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang aktif. Para peserta didik yang disimulasikan dalam kegiatan tersebut menunjukkan antusiasme, tidak cepat bosan, dan lebih fokus dalam mengikuti proses belajar. Aktivitas ini menumbuhkan semangat kompetisi sehat sekaligus mendorong kolaborasi dalam tim. Ini selaras dengan prinsip *active learning* yang sangat dianjurkan dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar (Nurhadi, 2004). Namun, mahasiswa juga mencatat beberapa tantangan yang muncul dalam pelaksanaan. Salah satu kendala yang ditemukan adalah adanya kecenderungan peserta terlalu fokus pada aspek permainan dan menang-kalah, sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang diperhatikan. Ini menjadi masukan penting bahwa permainan edukatif seperti *Dam-Dam-an* memerlukan kontrol dan pengarahan yang kuat dari guru agar esensinya tidak bergeser dari pendidikan ke hiburan semata. Mahasiswa menekankan pentingnya guru memberikan briefing dan aturan yang jelas di awal permainan, serta melakukan refleksi dan penguatan materi setelah permainan berakhir. Tanpa strategi ini, permainan akan gagal mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, kemampuan guru untuk mengelola waktu, mengatur dinamika kelompok, dan menyisipkan pesan kognitif selama permainan sangat krusial dalam model pembelajaran berbasis permainan. Dari sisi praktis, permainan ini dinilai sangat fleksibel karena dapat diterapkan di ruang kelas atau lapangan. Alat-alat yang digunakan pun ramah lingkungan dan terjangkau, sehingga cocok untuk sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Selain itu, pembuatan media yang dilakukan sendiri oleh mahasiswa juga menjadi bagian dari pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang dapat ditiru guru bersama siswa di kelas (Trianto, 2010). Kelebihan lain yang diangkat mahasiswa adalah aspek sosial budaya. Dengan mengangkat permainan tradisional sebagai sarana belajar, mereka sekaligus menanamkan nilai-nilai lokal dan memperkuat identitas budaya bangsa kepada generasi muda. Ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang memberi ruang pada kekayaan lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran. Meskipun masih bersifat praktik simulasi, evaluasi dari implementasi ini memberikan gambaran bahwa permainan *Dam-Dam-an* memiliki potensi besar untuk diadopsi sebagai model pembelajaran riil di Sekolah Dasar. Materi pelajaran agama yang sering kali diajarkan secara verbal dan hafalan bisa dibuat lebih hidup melalui media seperti ini.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kesiapan guru atau fasilitator. Tanpa perencanaan yang baik, permainan bisa menjadi kontraproduktif. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam desain pembelajaran berbasis permainan menjadi langkah strategis agar inovasi semacam ini dapat diterapkan secara berkelanjutan di dunia pendidikan dasar. Dengan latar implementasi yang dilakukan oleh mahasiswa PAI-B, kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang praktik lapangan, tetapi juga kontribusi nyata dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif

dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Evaluasi yang dilakukan membuktikan bahwa permainan Dam-Daman bukan sekadar nostalgia budaya, tetapi juga strategi pedagogis yang potensial untuk masa depan pendidikan.

Kesimpulan dan Saran

Permainan Dam-Daman terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur pendidikan dengan pelestarian budaya. Implementasi permainan ini di sekolah dasar membawa manfaat yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta sosial. Siswa tidak hanya belajar materi pelajaran secara aktif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berstrategi, komunikasi, dan kerja sama. Selain itu, permainan ini membantu mengurangi ketergantungan siswa terhadap gawai serta memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mulai dilupakan. Pengalaman yang diberikan oleh Dam-Daman menunjukkan bahwa proses belajar dapat berlangsung secara menyenangkan, bermakna, dan membangun karakter. Maka, Dam-Daman layak direvitalisasi dalam dunia pendidikan sebagai sarana penguatan pembelajaran berbasis nilai lokal dan budaya bangsa.

Untuk memaksimalkan manfaat dari permainan Dam-Daman dalam pembelajaran, beberapa hal perlu diperhatikan. Pertama, guru perlu diberikan pelatihan tentang desain pembelajaran berbasis permainan agar dapat mengelola dinamika kelas dengan baik selama kegiatan berlangsung. Kedua, diperlukan penyesuaian materi ajar dalam kartu soal Dam-Daman agar tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku. Ketiga, penting adanya refleksi atau evaluasi setelah permainan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan bukan sekadar permainan semata. Terakhir, dukungan sekolah dan komunitas juga dibutuhkan agar inovasi ini dapat dijalankan secara berkelanjutan dan menjadi bagian dari budaya belajar yang lebih luas. Dengan demikian, permainan Dam-Daman tidak hanya menjadi media alternatif, tetapi juga model pembelajaran yang transformatif dan kontekstual.

Daftar Pustaka

- Danu Setiaji Nugraha. (2018). Pengembangan Media Permainan Edukatif Dhamdhaman Pelajaran Bhasa Jawa (Dhamrawa) Untuk Siswa SD Kelas V. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 63–78.
- Indah Wahyuni, I. M. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Dam-Daman. *Pendidikan Matematika*, 2(69–78).
- Nurhadi. (2004). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning—CTL)*. Depdiknas.
- Ramadhani, N. L. S., & Sawitri, D. A. (2022). Dam-Daman Teks Prosedur: Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Sosial ...*, 1, 648–653.
- Rohmah, U. R., & Indah, R. N. (2023). *Gadgets and English Vocabulary Acquisition of Rural Preschool Children in Malang*. <https://repository.uin-malang.ac.id/17848/>
- Susanti, R. A. (2023). *Bermain & permainan anak usia dini*. CV. Literasi Nusantara Abadi. <http://repository.uin-malang.ac.id/20284/>

- Susilawati, S. (2022). Strategi dan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. *Presented at Strategi Dan Model Pembelajaran Yang Efektif Dalam Proses Pembelajaran*. <https://repository.uin-malang.ac.id/20547/>
- Trianto. (2010). *Moel Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.