

Tahap Pengetahuan Dan Kekangan Pelajar Politeknik METrO Johor Bahru Dalam Permainan Tradisional Congkak

Nur Shazwani binti Sadzali¹, Erlia binti Nasir², Mohd Ghadafi bin Shari³

^{1,2,3}Politeknik METrO Johor Bahru

ABSTRAK

Kepelbagaian budaya dan kaum telah melahirkan pelbagai jenis permainan tradisional mengikut kaum. Salah satu permainan tradisional yang popular dalam kalangan orang Melayu adalah congkak. Secara asasnya, permainan tradisional congkak ini bertujuan menguji kepantasan dan kemahiran seseorang dalam pengiraan. Permainan ini tidak melibatkan kos yang tinggi selain dapat mengisi masa lapang. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, generasi sekarang lebih cenderung menghabiskan masa dengan permainan digital kerana beranggapan ia tiada nilai komersil. Peredaran masa juga telah mengubah cara hidup di mana permainan tradisional ini telah diganti dengan aktiviti sukan dan riadah yang lain. Pengkaji memfokuskan dalam mengkaji pengetahuan dan kekangan pelajar Politeknik METrO Johor Bahru (PMJB) tentang permainan tradisional congkak yang pernah popular suatu masa dahulu. Jumlah responden yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 89 orang iaitu populasi keseluruhan pelajar semester satu sesi Jun 2020. Penyelidik menggunakan kaedah kuantitatif di mana data dianalisis menggunakan SPSS23. Soal selidik dijalankan mengandungi tiga bahagian iaitu Bahagian A (Maklumat Demografi Pelajar), Bahagian B (Tahap Pengetahuan), dan Bahagian C (Kekangan). Dapatan kajian mendapati, pelajar mempunyai pengetahuan yang baik terhadap permainan tradisional congkak dimana dapatan nilai min berada pada tahap yang tinggi. Namun, aspek kekangan pelajar juga menunjukkan dapatan nilai min berada pada tahap yang tinggi. Secara keseluruhannya, objektif kajian telah berjaya.

Kata Kunci: Permainan Traditional, Congkak, Pelajar, PMJB

1.0 PENGENALAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang diperturunkan dari zaman nenek moyang kepada generasi selepasnya. Mereka menjadikan permainan tradisional ini sebagai satu medium untuk pembelajaran, memupuk semangat ukhwah dalam masyarakat di samping mengisi waktu senggang setelah seharian membanting tulang bekerja. Di Malaysia, dengan kelebihan sebagai negara yang mempunyai pelbagai kaum, telah melahirkan pelbagai jenis permainan tradisional mengikut kaum (Siti Nur Athirah & Marini, 2018). Sebagai contoh, permainan congkak amatlah sinonim dengan masyarakat Melayu suatu masa dahulu. Mengikut sejarah, congkak telah dibawa masuk ke Asia Tenggara pada kurun ke- 15 melalui pedagang asing memandangkan Melaka menjadi pusat dagangan yang pesat ketika itu (Siti Hajar, 2018). Nama congkak berasal dari perkataan Bahasa Melayu “congkak” yang membawa maksud pengiraan mental (Azlida, 2020) dan dikenali sebagai “congklak” di Indonesia (Indra Lacksana, 2017). Manakala di Filipina, congkak disebut dengan “sungka” (Dheka, 2010). Permainan ini dimainkan secara serentak oleh dua orang pemain dengan menggunakan dua bahan. Bahan tersebut ialah papan congkak yang berbentuk sampan (Azlida, 2020) dan mempunyai tujuh lubang sebaris atau 14 lubang secara totalnya yang dikenali sebagai “kampung” dan di hujungnya terdapat lubang ibu yang dikenali sebagai “rumah” (Siti Hajar, 2018). Setiap satu lubang atau “kampung” perlu diisi dengan tujuh biji guli (Siti Nur Athirah & Marini, 2018). Namun

begitu, dek peredaran waktu, proses urbanisasi dan kepesatan pembangunan teknologi, permainan tradisional ini semakin kurang dimainkan oleh generasi muda. Hal ini telah merubah landskap aktiviti harian mereka.

Kecenderungan mereka kini ialah bermain permainan secara digital di skrin layar yang kebanyakannya boleh dimuat turun secara percuma melalui telefon pintar (Siti Nur Athirah & Marini, 2018) atau di komputer riba masing-masing. Perubahan budaya ini menyebabkan mereka langsung kurang mengetahui permainan congkak dan menyebabkan warisan nenek moyang ini semakin dilupakan.

2.0 MASALAH KAJIAN

Kepantasan dan kemajuan teknologi yang cepat telah mengubah landskap budaya masyarakat dan aktiviti harian mereka. Masyarakat terutamanya generasi muda pada hari ini telah menjadikan teknologi sebagai satu keperluan bukan lagi kehendak (Salmah & Malisah, 2015). Salah satu kesan fenomena globalisasi budaya ini telah menyebabkan kurangnya minat terhadap permainan tradisional seperti congkak. Kegilaan terhadap teknologi telah mencetuskan perkembangan yang pesat terhadap kewujudan pelbagai platform media sosial yang menyebabkan generasi muda lebih banyak menghabiskan masa mereka melayarinya. Selain itu juga, kewujudan pelbagai gajet permainan berteknologi seperti komputer riba, *tablet*, *PSP* dan sebagainya telah menarik minat generasi muda (Zuriawati et.al, 2014). Gajet yang paling popular ketika ini adalah telefon pintar. Dengan cirinya yang ringan, didatangkan dengan pakej jalur lebar yang murah dari syarikat pengendali telekomunikasi, menjadi faktor utama permainan congkak tidak lagi dimainkan oleh generasi muda kerana mereka cenderung memuat naik pelbagai jenis permainan video secara percuma. Walaupun terdapat usaha mendigitalkan permainan congkak, generasi muda kini tetap cenderung untuk memilih tidak bermain dengan alasan mereka tidak mengenali, tidak biasa atau tidak didedahkan langsung dengan permainan congkak. Kecenderungan mereka adalah terhadap permainan yang bersifat moden, fantasi dan dikenali ramai (Siti Nur Athirah & Marini, 2018).

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Melihat kepada pernyataan masalah, pengkaji menetapkan objektif kajian dilakukan bertujuan mengkaji tahap pengetahuan am dan kekangan pelajar Politeknik METrO Johor Bahru tentang permainan tradisional congkak. Kajian ini juga dilaksanakan bagi mengenalpasti tahap pengetahuan mereka berkaitan teknik dan taktikal permainan congkak di samping kekangan yang dihadapi oleh mereka untuk melibatkan diri dalam aktiviti permainan tradisional ini.

4.0 METODOLOGI

Reka bentuk kajian

Metodologi kajian yang digunapakai adalah berbentuk tinjauan dan kuantitatif deskriptif bagi mengukur tahap pengetahuan dan kekangan pelajar PMJB dalam permainan tradisional congkak. Kaedah tinjauan merupakan satu kaedah penyelidikan bagi mendapatkan maklumat yang dikehendaki daripada sampel kajian berdasarkan respon kepada borang kaji selidik yang diedarkan dan merupakan kaedah paling popular dalam mengkaji pelbagai bidang khususnya sains sosial (Ponto, 2015). Manakala kuantitatif deskriptif digunakan bagi menganalisis dapatan secara statistik berdasarkan respon yang diberikan oleh responden (Mertler, 2016) melalui borang kaji selidik tersebut.

Sampel

Sampel kajian ialah seramai 89 orang responden yang terdiri kesemua bilangan pelajar semester satu Politeknik METrO Johor Bahru bagi sesi Jun 2020. Jadual 1 menunjukkan bilangan populasi pelajar semester satu PMJB mengikut kelas.

Jadual 1: Bilangan Pelajar PMJB Mengikut Kelas Bagi Sesi Disember 2019

NO	KELAS	BILANGAN PELAJAR
01	DEN1	23
02	DIB1	10
03	DLS1A	28
04	DLS1B	28
JUMLAH KESELURUHAN		89

Berdasarkan kepada Jadual 1, jumlah keseluruhan pelajar semester satu PMJB bagi sesi Jun 2020 adalah seramai 89 orang. Maka kajian ini telah mengambil keseluruhan populasi sebagai responden kajian.

Instrumen Kajian

Soal selidik terdiri daripada tiga bahagian iaitu Bahagian A (Maklumat Demografi Pelajar), Bahagian B (Tahap Pengetahuan), dan Bahagian C (Kekangan). Bahagian A merangkumi dua maklumat iaitu jantina dan bangsa. Bahagian B pula mengandungi 15 soalan item dan Bahagian C mengandungi lima item soalan. Setiap item soalan bagi Bahagian B dan C menggunakan Lima Skala Likert yang diperkenalkan oleh Rensis Likert berdasarkan rujukan dari Sekaran (2006) yang mengandungi pilihan keputusan dari “Amat Tidak Bersetuju” sehingga “Amat Sangat Bersetuju”.

Ujian Kebolehpercayaan Instrumen

Bagi menguji kesahan dan kebolehpercayaan instrumen, ujian *reliability analysis* dilakukan. Jadual 2 menunjukkan dapatan dari ujian *reliability analysis*.

Jadual 2:Ujian *Reliability Analysis* bagi setiap dimensi Bahagian B dan Bahagian C

FAKTOR	JUMLAH ITEM	RELIABILITI
Bahagian B (Tahap Pengetahuan)	15	0.909
Bahagian C (Kekangan)	5	0.776

Daripada dapatan ujian *reliability analysis* menunjukkan *Alpha Croanbach* kesemua setiap dimensi adalah melebihi tanda aras yang telah ditetapkan iaitu 0.6. Dari dapatan tersebut, ini bermaksud soalan-soalan yang dikemukakan terbukti kesahihan dan responden memahami setiap item soalan.

Analisis Data

Secara keseluruhannya, analisis data menggunakan analisis deskriptif digunakan bagi mencari min. Analisa min bagi kajian menggunakan “Statistics Package of the Social Science” (SPSS23). Satu titik potong (*cut-off point*) digunakan bagi memudahkan perbincangan dapatan kajian berdasarkan nilai min yang diperolehi. Jadual 3 digunakan bagi mentafsir nilai min berdasarkan skala Likert sebagai menjawab setiap persoalan kajian yang telah diadaptasi daripada Wiersma (1995).

Jadual 3: Titik Potong (*Cut-off Point*) Nilai Min Mengikut Wiersma (1995)
JULAT MIN **TAHAP KEKUATAN**

Nilai Min 1.00 – Nilai Min 2.33	Tahap Rendah
Nilai Min 2.34 – Nilai Min 3.67	Tahap Sederhana
Nilai Min 3.68 – Nilai Min 5.00	Tahap Tinggi

5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 4: Demografi Pelajar Semester Satu PMJB Bagi Sesi Jun 2020

No	Demografi	Pengelasan	Kekerapan	Peratusan (%)
01	Jantina	Lelaki	38	42.7
		Perempuan	51	57.3
03	Bangsa	Melayu	77	86.6
		Cina	1	1.1
		India	9	10.1
		Lain-lain	2	2.2

Responden kajian terdiri daripada 42.7% pelajar lelaki dan 57.3% pelajar perempuan. Ia melibatkan 77 orang pelajar berbangsa Melayu, 9 orang berbangsa India, seorang berbangsa Cina dan 2 orang lagi terdiri daripada bangsa-bangsa lain.

Jadual 5: Tahap Pengetahuan Pelajar Semester Satu Mengenai Permainan Congkak

	Min
Alatan yang digunakan dalam permainan congkak adalah papan congkak dan buah.	4.82
Buah congkak yang biasa digunakan adalah guli, biji getah atau apa sahaja yang biasanya berbentuk sfera.	4.66
Congkak adalah permainan yang memerlukan pemain mengisi buah ke dalam deretan lubang papan congkak.	4.79
Permainan congkak dimainkan oleh 2 orang pemain secara mengadap.	4.90
Papan congkak berbentuk sampan dan terdapat tujuh lubang sebaris yang dikenali sebagai 'kampung' dan di kedua-dua hujungnya terdapat lubang ibu yang dikenali sebagai 'rumah'.	4.70
Pemain akan mengambil buah congkak dan dimasukkan secara satu persatu ke dalam setiap 'kampung' menuju ke 'rumah' masing-masing mengikut arah pusingan jam.	4.76
Pemain akan memulakan permainan dengan serentak pada pusingan pertama.	4.62
Pemenang pusingan pertama akan menapak dahulu untuk pusingan kedua.	4.57
Pemain tidak dibenarkan untuk melangkau atau memintas 'kampung'.	4.64
Setiap kali tiba di 'rumah' ibu sendiri hendaklah dimasukkan juga satu biji guli/buah tetapi tidak untuk rumah lawan.	4.71
Buah atau guli yang telah dimasukkan ke rumah ibu lawan adalah menjadi kepunyaan pihak lawan.	4.47
Pemain dikira mati giliran menapak atau jalan ialah jika buah atau guli akhir masuk ke mana-mana rumah kosong.	4.71
Penentuan pemenang adalah berdasarkan pemain yang memiliki buah congkak terbanyak dalam rumah masing-masing pada akhir permainan.	4.75
Bermain dengan genggam terlengkap dan tidak memasukkan buah/guli ke rumah ibu atau rumah anak merupakan kesalahan dalam congkak.	4.27
Masa berfikir dalam permainan adalah tidak lebih dari 5 saat.	4.15

Dapatan menunjukkan tiga min tertinggi bagi tahap pengetahuan pelajar semester satu dalam permainan congkak ialah "permainan congkak dimainkan oleh 2 orang pemain secara mengadap" (4.9), 'alat yang digunakan dalam permainan congkak adalah papan congkak dan buah" (4.82) dan "congkak adalah permainan yang memerlukan pemain mengisi buah ke dalam deretan lubang papan congkak" (4.79). Secara keseluruhannya, responden mengetahui teknik dan taktikal dalam permainan tradisional congkak.

Jadual 6: Kekangan Pelajar Semester Satu PMJB Melibatkan Diri Dalam Permainan Congkak

	Min
Perkembangan teknologi menjadikan permainan moden lebih menarik daripada permainan tradisional congkak	3.78
Tidak ramai generasi kini yang mengetahui cara permainan congkak.	4.09
Kesukaran untuk mendapatkan alat permainan congkak di kedai peralatan sukan.	3.91
Kurang pendedahan tentang permainan tradisional di sekolah dan IPT.	3.83
Permainan congkak tidak dikomersialkan di Malaysia.	3.39

Dapatan menunjukkan kekangan yang dihadapi oleh pelajar semester satu PMJB untuk melibatkan diri dalam permainan congkak. Tiga kekangan utama dengan min tertinggi ialah "tidak ramai generasi kini yang mengetahui cara permainan congkak" (4.09), "kesukaran untuk mendapatkan alat permainan congkak di kedai peralatan sukan" (3.91) dan "kurang pendedahan tentang permainan tradisional di sekolah dan IPT (3.83).

6.0 KESIMPULAN

Kajian telah berjaya dilaksanakan kepada 89 orang pelajar semester satu di PMJB. Hasil dapatan kajian bagi mengenalpasti tahap pengetahuan pelajar semester 1 PMJB terhadap permainan tradisional congkak mencatatkan nilai min di tahap yang tinggi. Walaupun perkembangan teknologi masa kini menjadikan permainan tradisional agak dipinggirkan berbanding sukan dan permainan moden, tetapi hasil dapatan mendapati bahawa permainan congkak bukanlah menjadi satu permainan tradisional yang asing bagi pelajar. Kesemua pelajar yang menjadi responden kajian didapati mempunyai pendedahan asas dan tahap pengetahuan yang baik berkenaan permainan tradisional congkak.

Selain itu juga, soal selidik berkenaan kekangan yang dihadapi oleh pelajar dalam membudayakan semula permainan tradisional congkak di Malaysia setanding dengan permainan moden yang berteknologi. Berdasarkan dapatan ini, faktor kepesatan teknologi dan jalur lebar bukanlah menjadi penghalang utama untuk pelajar-pelajar ini bermain permainan tradisional congkak. Hasil dapatan juga menunjukkan kekangan utama pelajar untuk melibatkan diri dengan permainan congkak adalah dipengaruhi oleh faktor semakin ramai generasi kini yang tidak mengetahui dengan permainan tradisional congkak. Ini adalah disebabkan permainan tradisional yang tidak dikomersilkan di Malaysia. Oleh yang demikian, pelbagai pihak seperti agensi kerajaan, NGO, sekolah dan IPT perlu memainkan peranan untuk membudayakan semula permainan tradisional khususnya congkak dengan menganjurkan bengkel dan pertandingan yang mampu menarik minat generasi muda.

Pengkaji mencadangkan pada kajian akan datang agar menumpukan kajian berkenaan permainan tradisional lain bagi melihat permainan tradisional yang semakin dilupakan. Selain itu, jumlah responden hendaklah merangkumi sampel yang mewakili keseluruhan pelajar Politeknik Malaysia bagi melihat dapatan kajian secara menyeluruh. Ini penting bagi membantu pihak yang berkaitan terutamanya Jabatan Pengajian Politeknik dan Kolej Komuniti dalam merencanakan kokurikulum, supaya terdapat penawaran kursus permainan tradisional di peringkat politeknik.

RUJUKAN

- Azlida Jamil (2018), “ *Congkak, Permainan Tradisional Melayu*”,
https://intl.upm.edu.my/artikel/congkak_permainan_tradisi_melayu-43481
- Dheka D.A.R (2010), “*Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak*”
<https://www.researchgate.net/publication/323786986>
- Indra Lacksana (2017), “*Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karekter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah*”,
<https://www.researchgate.net/publication/322571613>
- Mertler CA (2016), “*Introduction to Educational Research*”.Ponto J (2015), “ *Understanding and Evaluating Survey Research*”, <https://www.researchgate.net/publication/286445115>
- Salmah Omar & Malisah Latip (2015), “Pengaruh Peranti Teknologi Kepada Perkembangan Sosial dan Permasalahan Kesihatan Kanak- Kanak” , <https://www.researchgate.net/publication/306256070>
- Siti Hajar Maizan (2018), “Congkak Variations through Design Transformation”
<http://ir.uitm.edu.my/id/eprint/30461/1/30461.pdf>
- Siti Nur Athirah Mohd Azmey & Marini Abu Bakar (2018), “*Aplikasi Mudah Alih Permainan Tradisional Congkak*” <http://www.ftsm.ukm.my/file/research/technicalreport/PTA-FTSM-2018-132.pdf>
- Uma Sekaran (2006), “*Research Methods For Business: A Skill Building Approach, 4th Edition*”, Wiley India Pvt. Limited.
- Wiersma W (1995), “*Research Methods in Education: An Introduction*”, Boston: Allyn an Bacon
- Zuriawati Ahmad Zahari et. al (2014), “ *Permainan Tradisional dan Teknologi: Penelitian dan Tinjauan Terhadap Persepsi Kanak- Kanak*” http://eprints.usm.my/39095/1/FULL_PAPER_090.pdf