

*Permainan Tradisional*  
**DAM-DAMAN INTEGRASI**  
**(Damai)**

*Hana Nurhasanah*



**PT Pelita Media Nusantara**

# *Permainan Tradisional*

## **DAM-DAMAN INTEGRASI (Damai)**

Penyusun

HANA NURHASANAH

13 + iii hlm.

14,8 × 21 cm

Penyunting

Maria Melani Ika Susanti

Ilustrator

Gibta Paskalin

Penata Letak

Gibta Paskalin

Perancang Sampul

Gibta Paskalin

Diterbitkan oleh

PT. Pelita Media Nusantara

Jalan MH Thamrin Setos Serpong Blok AA2 No. 17 – Kota Tangerang

Tel. 021-55700374, Faks. 021-55700375

Email: [pelitamedianusantara@gmail.com](mailto:pelitamedianusantara@gmail.com)

Cetakan Pertama: November 2020

@Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# Kata Pengantar

Permainan dan/atau olahraga tradisional merupakan media yang dapat digunakan dalam upaya mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Melalui berbagai macam permainan dan/atau olahraga tradisional dapat membantu berkembangnya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Kemampuan kognitif yang dapat berkembang antara lain seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sedangkan ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, yang antara lain meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Aspek psikomotorik yang juga merupakan target pembelajaran antara lain meliputi peniruan, respon terpimpin, adaptasi, dan penciptaan.

Melalui pengembangan media permainan dan/atau olahraga tradisional, dapat menumbuhkan sikap serta perilaku peserta didik yang mengarah pada pertumbuhan moral. Pada permainan dan/atau olahraga tradisional terdapat konsep menang dan kalah. Melalui konsep menang dan kalah maka dapat melatih peserta didik belajar mengakui kekuatan dan kelebihan teman lainnya serta introspeksi diri atas kelemahan dirinya, serta akan tumbuh sikap sportif.

Pada sisi lain emosi peserta didik yang melakukan permainan dan/atau olahraga tradisional akan berubah menjadi lebih baik. Hal ini dimungkinkan karena peserta didik akan merasa lebih bahagia, karena meningkatnya hormon endorfin yang membuat hati menjadi senang.

Pada permainan dan/atau olahraga tradisional tertentu membutuhkan keberanian dan rasa percaya diri. Peserta didik dituntut untuk mengambil suatu keputusan yang tepat. Biasanya mereka melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, atau aktivitas riang lainnya.

Semoga melalui rancangan permainan dan/atau olahraga tradisional yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan konsep serta materi pelajaran, diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar sambil melakukan dan belajar sambil bermain.

Tangerang,  
November 2020 Tim  
Penyusun

# Daftar Isi

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iii
A. Informasi .....	1
B. Penerapan .....	3
C. Kebutuhan Alat dan Bahan .....	5
D. Aturan Permainan dan Penggunaan Alat .....	8
Penghargaan dan Sanksi .....	10
Daftar Referensi .....	12

# DAMAI

## (DAM-DAMAN INTEGRASI)

### A. Informasi

Dam-Daman merupakan permainan rakyat sejenis dengan catur. Dam-Daman tersebar di beberapa daerah di Indonesia tetapi dengan nama yang berbeda. Di Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta, Dam-Daman dikenal dengan istilah Damdas. Cara bermain Dam- Daman atau Damdas mirip seperti permainan catur, namun dengan peralatan dan cara yang jauh lebih sederhana.



Peralatan Permainan Dam-Daman (Damai)

Permainan Dam-Daman merupakan jenis permainan asah otak tradisional. Permainan Dam-Daman dapat dimainkan oleh dua orang atau dua kelompok yang saling berhadapan. Komponen permainan Dam-Daman atau Damdas dapat dikembangkan dengan media berupa papan permainan dan pion permainan. Papan permainan bahkan dapat dikembangkan dengan menggunakan beberapa tempat misalnya di tanah, lantai tembok, papan kayu, kertas karton,

Media permainan dapat dikembangkan dengan integrasi konsep pembelajaran atau konten akademik yang dikemas dalam "Kartu Permainan". Isi kartu permainan adalah konsep-konsep materi pembelajaran yang dikemas berupa kata-kata kunci atau gambar-gambar khusus yang terkait dengan tema atau konsep pembelajaran. Integrasi "Kartu Permainan" dalam permainan Dam-Daman atau Damdas diterapkan melalui sistem permainan.

Melalui permainan Dam-Daman atau Damdas banyak sekali konsep dan nilai-nilai karakter yang dapat ditumbuhkan. Melalui permainan Dam-Daman dapat mendorong meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik diantaranya melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas dalam menyusun strategi permainan dan pemecahan masalah. Bahkan tidak menutup kemungkinan jika permainan dikembangkan dengan pendekatan kelompok dapat menumbuhkan karakter peserta didik dalam hal kerjasama dan menghargai kesepakatan. Pada gilirannya permainan Dam-Daman atau Damdas dengan integrasi konsep akademik dapat dikembangkan sebagai upaya menuju "Profil Pelajar Pancasila".



Profil Pelajar Pancasila

## B. Penerapan

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah berkembangnya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sedangkan ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, yang antara lain meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Aspek psikomotorik yang juga merupakan target pembelajaran antara lain meliputi peniruan, respon terpimpin, adaptasi, dan penciptaan.

Permainan Dam-Daman Integrasi dapat dilakukan saat istirahat belajar di sekolah, atau melalui kegiatan pembelajaran di kelas (intrakurikuler), maupun ekstrakurikuler. Jika permainan ini diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler, penerapan permainan ini merupakan

salah satu upaya memperkuat fungsi ekstrakurikuler yaitu mengembangkan kemampuan serta potensi peserta didik. Fungsi kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan, yaitu: pengembangan, sosial, rekreatif, dan persiapan karir.



Peserta Didik Tanya Jawab Saat Bermain Dam-Daman

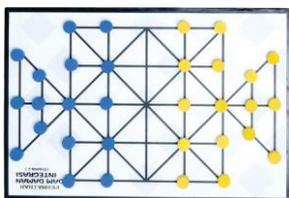
Melalui permainan Dam-Daman Integrasi konsep serta materi pembelajaran terintegrasi melalui permainan. Materi serta konsep pembelajaran tersedia dalam "Kartu Permainan". Peserta didik dapat mengakses kartu tersebut ketika mereka menang dalam satu tahapan proses permainan, atau menyelesaikan satu tantangan permainan. Kartu tersebut dapat diakses dengan melihat angka yang tertera di balik pion. Jika di balik pion terdapat angka tertentu maka pemain dapat mengakses kartu tersebut pada urutan yang sesuai dengan angka yang tercantum di balik pion.

Penerapan “Kartu Permainan” digunakan untuk memberikan pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan lawan sesuai dengan konsep yang terdapat dalam “Kartu Permainan”. Jika lawan mampu menjawab masalah atau pertanyaan yang disampaikan maka lawan memperoleh satu poin penghargaan berupa kartu bintang penghargaan. Jika lawan tidak mampu menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang dilontarkan maka poin menjadi milik penanya. Namun demikian penanya tentunya sudah mendapat satu poin lebih awal karena mampu menyelesaikan permainan atau tantangan permainan terlebih dahulu.

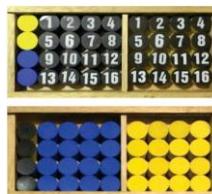
### C. Kebutuhan Alat dan Bahan

#### 1. Alat

Alat permainan Dam-Daman Integrasi (Damai) adalah sebagai berikut:



Papan Permainan



Pion Permainan



Kartu Permainan



Kartu Bintang Penghargaan



Kotak Kartu Permainan

## 2. Bahan

Bahan yang dapat dirujuk untuk pengembangan permainan Dam-Daman Integrasi antara lain berupa:

- a. Papan permainan berbahan dasar melamin dengan ukuran 40 x 60 cm, tebal 2,5 mm. Papan dilapisi dengan plat anti karat dengan ukuran 40 x 60 cm, tebal 0,24 mm dan stiker cromo dicetak satu warna. Bagian tepi papan permainan menggunakan kain perekat dengan ukuran 2,5 cm untuk menjamin aspek keamanan. Pada Bagian tepi papan ditambahkan nama permainan "Dam-Daman Integrasi". Papan permainan dikemas menggunakan tas penyimpanan berbahan poliester berwarna hitam berlabel sesuai dengan nama permainan.
- b. Pion Dam-Daman Integrasi berbahan dasar Eva spons dengan diameter 2,5 cm dan tinggi 2 cm. Alas pion dilapisi dengan magnet karet elastis dan ditemplei dengan angka 1-

16 untuk setiap kelompok warna (kelompok biru dan kelompok kuning).

- c. Kotak penyimpanan pion berbahan dasar papan kayu berukuran 13 cm x 27,5 cm, tebal 2,5 mm, papan alas berbahan triplek ukuran 13 cm x 24 cm, tebal 2,5 mm, yang dilengkapi dengan penutup dari bahan mika berukuran 11,5 cm x 25,5 cm, tebal 2 mm.
- d. Kartu Permainan dan Kartu Bintang Penghargaan berbahan dasar ART Carton Laminasi 210 gram. Kartu berdiameter 10 cm, dicetak 4 warna (kuning, merah, hijau, dan biru).
- e. Buku Panduan Permainan sebanyak 1 buah.
- f. Kotak penyimpanan Kartu Permainan dan Kartu Bintang Penghargaan berbentuk kotak berbahan kayu, yang diberi label sesuai dengan nama mata pelajaran beserta tas penyimpanan berbahan poliester berwarna hitam berlabel sesuai dengan nama permainan.

### 3. Bahan lain

Bahan lain dalam pengembangan permainan Dam-Daman Integrasi sejenis dengan Permainan Damai dapat dibuat dari bahan seperti papan petak-petak, lintasan permainan berupa garis-garis petak di tanah atau petak-petak garis kapur di lantai.

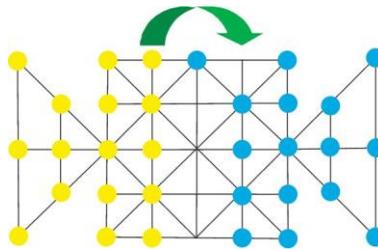
Bahan untuk pion dapat

dibuat dari batu-batu kecil/kerikil atau biji-bijian yang terdapat di lingkungan sekitar.

#### D. Aturan Permainan dan Penggunaan Alat

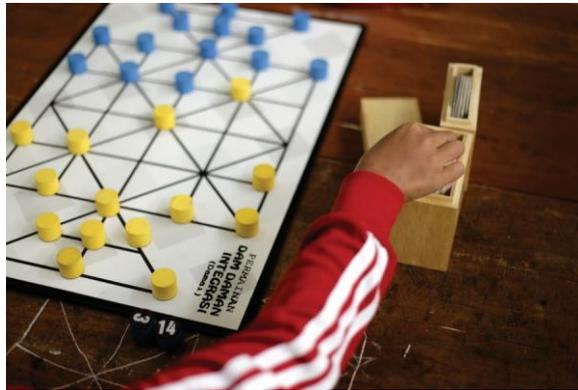
Permainan dapat diawali dengan menetapkan siapa yang memulai permainan. Penetapan dapat dilakukan dengan cara Hom Pim Pa, Cingciripit, Suit, atau cara lain yang disepakati. Tahapan permainan Dam-Daman dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pemain hanya dapat melakukan langkah satu kali setiap Pion Dam ke arah depan samping atau diagonal mengikuti garis jika terdapat ruang kosong, tidak boleh melangkahkan Pion Dam mundur.
2. Pemain dapat memakan Pion Dam lawan jika tersedia ruang untuk melompatinya (melompat 1 Pion Dam lawan).



Pemain Melompati Pion Dam Lawan

3. Memakan Pion Dam lawan boleh beruntun dan boleh mundur.
4. Setelah memakan pion lawan, dilanjutkan dengan mengambil sebuah "Kartu Permainan" sesuai urutan angka yang ditunjukkan pada Pion Dam lawan yang dimakan



Pemain Mengambil Kartu Permainan

5. Jika memakan Pion Dam lawan lebih dari satu, mengambil "Kartu Permainan" pun disesuaikan dengan jumlah Pion Dam lawan yang dimakan.
6. Lanjutkan dengan mengkaji konsep yang terdapat dalam "Kartu Permainan" dan selanjutnya mengajukan masalah atau pertanyaan sesuai konsep yang terdapat pada kartu kepada lawan untuk dijawab atau diselesaikan oleh lawan.
7. Letakkan kembali kartu yang sudah diambil dan dikomunikasikan kepada lawan pada tumpukan "Kartu Permainan" paling bawah.



Pemain Meletakkan Kartu

8. Permainan dapat dilanjutkan oleh lawan dengan langkah-langkah seperti pada urutan No. 2 s.d. 7.
9. Jika langkah urutan No. 2 tidak menemukan pion lawan yang dimakan, maka hanya melakukan pemindahan pion satu langkah.
10. Lanjutkan permainan sampai salah satu pihak pemain tidak memiliki Pion Dam lagi.

### **Penghargaan dan Sanksi**

1. Apabila lawan tidak mau/lupa memakan Pion Dam kita (padahal ada kesempatan) maka lawan kena penalti atau istilahnya "DAM", jika demikian maka kita berhak mengambil 3 Pion Dam lawan secara bebas, dan dilanjutkan dengan memakan Pion Dam lawan. Saat mengambil penalti Pion Dam lawan sebaiknya dipilih dengan mengatur strategi agar dapat memakan Pion Dam lawan lebih banyak dan secara beruntun.

2. Bila salah satu pihak berhasil melangkahkan Pion Dam mengelilingi daerah ekor (segitiga) lawan maka Pion Dam tersebut menjadi "SAKTI" yang bebas bergerak kemanapun sesuai garis.
3. Apabila Pion Dam masing-masing pemain tinggal 3 buah, maka ketiga buah dam tersebut sudah menjadi Pion Dam "SAKTI" yang bebas bergerak kemanapun sesuai garis.
4. Apabila kita mampu menjawab atau menyelesaikan masalah yang dilontarkan lawan atas Pion Dam yang dimakan, maka kita mendapat 1 buah "Kartu Bintang Penghargaan".
5. Apabila kita tidak mampu menjawab atau menyelesaikan masalah yang dilontarkan lawan maka "Kartu Bintang Penghargaan" menjadi milik lawan.
6. Permainan dinyatakan berhenti atau selesai bila salah satu pihak pemain Pion Dam-nya telah habis dimakan.
7. Dinyatakan seri/draw bila Pion Dam kita dan lawan menyisakan masing-masing 1 buah Dam.
8. Penghargaan dan penilaian konsep dapat dilakukan dengan mengkonversi setiap Pion Dam lawan yang dimakan dan "Kartu Bintang Penghargaan" yang diperoleh. Nilai konversi dapat disesuaikan dengan pertimbangan pendidik.

Contoh:

1 Pion Dam	= setara dengan nilai 1 1 Kartu
Bintang Penghargaan	= setara dengan nilai 2

**Informasi lainnya tentang Permainan Tradisional Dam – Daman Integrasi (Damai) dapat diakses melalui Kode QR berikut.**

**Silahkan Bapak/Ibu memindai kode QR di samping dengan menggunakan ponsel.**



# Daftar Referensi

Karyati T., Mulyani S., Rachmat, Junarti, Rohmawati, Sunarto. Aku Cinta Jakarta: Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3. Ganeca Exact (diakses dari [https://books.google.co.id/books?id=6gegV2L-2jUC&pg=PT85&lpg=PT85&dq=damdas&source=bl&ots=LeAr1ggOf1&sig=ACfU3U3wfxEz4e7yqujeAprHSQse-MdMmQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi5x\\_nv\\_czIAhVfVH0KHd52Ak8Q6AEwEHoECAcQAQ#v=onepage&q=damdas&f=false](https://books.google.co.id/books?id=6gegV2L-2jUC&pg=PT85&lpg=PT85&dq=damdas&source=bl&ots=LeAr1ggOf1&sig=ACfU3U3wfxEz4e7yqujeAprHSQse-MdMmQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi5x_nv_czIAhVfVH0KHd52Ak8Q6AEwEHoECAcQAQ#v=onepage&q=damdas&f=false))

Rohmawati, Rachmat, Sunarto, Mulyani, S., Junarti, Karyati, T. Aku Cinta Jakarta: Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 4. Ganeca Exact (diakses dari [https://books.google.co.id/books?id=wWVAxIm4PqsC&pg=PT36&lpg=PT36&dq=damdas&source=bl&ots=yM9aBn4nzd&sig=ACfU3U3FcIs0oYeEePcKe-zSgDZ0AJ2KIg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi5x\\_nv\\_czIAhVfVH0KHd52Ak8Q6AEwEXoECAgQAQ#v=onepage&q=damdas&f=false](https://books.google.co.id/books?id=wWVAxIm4PqsC&pg=PT36&lpg=PT36&dq=damdas&source=bl&ots=yM9aBn4nzd&sig=ACfU3U3FcIs0oYeEePcKe-zSgDZ0AJ2KIg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi5x_nv_czIAhVfVH0KHd52Ak8Q6AEwEXoECAgQAQ#v=onepage&q=damdas&f=false))