



Meningkatkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Congklak: Studi Literatur

Benedicta Audrey Putri Trisnadewi ✉, Universitas Nasional Karangturi Semarang

Erвина Kumalasari, Universitas Nasional Karangturi Semarang

Elalita Rumondang Tobing, Universitas Nasional Karangturi Semarang

✉ dictaudrey@gmail.com

Abstract: The first six years of a person's development is an important period because it determines the next stage of development, even into adulthood. However, there are many children in early childhood who experience barriers in cognitive, motor and social-emotional development. One of the activities that can encourage early childhood development is through traditional games. The traditional game of congklak plays an important role in early childhood cognitive, fine motor and social-emotional development. This article aims to understand more deeply the effectiveness of playing congklak with developmental aspects, such as cognitive, socio-emotional and fine motor development in individuals. Through a literature review, individual developmental factors that can be stimulated through playing congklak were identified. The results of the literature study found that congklak game is effective in improving children's cognitive, fine motor and socio-emotional development. It can be concluded that the traditional game of congklak can be considered as a learning tool that not only provides entertainment but also supports children's psychological development.

Keywords: Traditional congklak game, Developmental aspects, Early childhood

Abstrak: Enam tahun pertama dalam perkembangan seseorang merupakan masa yang penting karena menentukan tahap perkembangan berikutnya, bahkan hingga dewasa. Meskipun begitu, banyak ditemukan anak usia dini yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif, motorik maupun sosial emosional. Salah satu kegiatan yang dapat mendorong perkembangan anak usia dini adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional congklak memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak usia dini. Artikel ini bertujuan untuk memahami lebih dalam efektivitas bermain congklak dengan aspek-aspek perkembangan, seperti perkembangan kognitif, sosio-emosional, dan motorik halus pada individu. Melalui studi literatur, faktor-faktor perkembangan individu yang dapat distimulus melalui permainan congklak telah diidentifikasi. Hasil studi literatur menemukan bahwa permainan congklak efektif meningkatkan perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial-emosional anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mendukung perkembangan psikologis anak.

Kata kunci: Permainan tradisional congklak, Aspek-aspek perkembangan, Anak usia dini

Received 2 Februari 2024; **Accepted** 11 Februari 2024; **Published** 25 Februari 2024

Citation: Trisnadewi, B.A.P., Kumalasari, E., Tobing, E.R. (2024). Meningkatkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Congklak: Studi Literatur. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (01), 48-57.



Copyright ©2024 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan anak-anak usia dini, yaitu pada usia 3-6 tahun, perlu mendapat perhatian khusus dari orang tua maupun guru-guru, karena mereka masih dalam masa *golden age* yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat pesat (Makarim, 2023). Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada masa *golden age* ini dapat mempengaruhi tahap perkembangan selanjutnya pada anak, bahkan hingga dewasa. Tidak hanya perkembangan fisik saja yang perlu untuk diperhatikan oleh orang tua maupun guru, tetapi juga perkembangan kognitif dan sosioemosional mereka.

Meskipun masa *golden age* adalah masa yang penting dalam tumbuh kembang anak, kondisi di lapangan menemukan anak-anak usia dini yang masih mengalami hambatan dalam tahap perkembangan mereka. Sebuah penelitian menemukan bahwa terdapat 37% anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik mereka (Suryaputri dkk., 2015). Selain itu, ditemukan pula bahwa 4 dari 10 anak usia dini memiliki keterlambatan dalam perkembangan kognitif (Nur dkk., 2020). Banyak ditemukan juga anak-anak usia TK yang cenderung menarik diri dari teman sebayanya, takut untuk menunjukkan diri, mengalami *separation anxiety* terhadap orang tua, menunjukkan perilaku *tantrum*, serta perilaku agresif, dimana hal-hal tersebut menunjukkan adanya permasalahan pada perkembangan sosioemosional mereka (Mandas dkk., 2021). Penemuan-penemuan ini semakin diperkuat melalui hasil Riset Kesehatan Dasar di tahun 2018 yang menemukan bahwa kemampuan literasi anak usia 36-59 bulan hanya mencapai skor 64.6, sedangkan kemampuan sosial emosional hanya mencapai skor 69.9 (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Skor dari dua kemampuan tersebut merupakan yang terendah dari aspek perkembangan lainnya. Penemuan-penemuan tersebut menunjukkan perlunya stimulus-stimulus yang dapat diberikan anak usia dini untuk mendukung proses tumbuh kembang mereka.

Salah satu stimulus yang dapat diberikan kepada anak usia dini untuk mendukung perkembangan mereka adalah bermain. Bermain adalah kebutuhan pokok bagi anak usia dini karena memiliki peran penting dalam perkembangan mereka. Setiap pengalaman pembelajaran pada anak usia dini seharusnya menyenangkan dan merupakan cara yang tepat bagi anak untuk belajar. Ini adalah kegiatan yang memberikan kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhir. Kurnia (2012) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan spontan yang memberikan rasa keamanan psikologis pada anak sehingga bermain memiliki dampak besar pada perkembangan psikologisnya. Bermain dipilih anak karena menghibur dan menjadi sarana utama bagi pertumbuhan mereka, yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi tidak hanya dalam imajinasi tetapi juga dalam kenyataan (Andriani, 2012). Melalui bermain, anak dapat mengalami berbagai manfaat, termasuk pemenuhan semua aspek perkembangannya (Fitriyani, 2017).

Bermain mampu memperkaya berbagai aspek perkembangan anak, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Pahrul dan Amalia (2020) yang mengkaji penggunaan permainan dalam lingkaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Kegiatan bermain membantu melatih daya ingat, kemampuan mendengar, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan menirukan anak. Menurut Achroni (2012), bermain memberikan sejumlah manfaat bagi anak, termasuk menghadirkan kegembiraan dan hiburan, mengembangkan kecerdasan intelektual, meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar, memperbaiki fokus dan kemampuan konsentrasi anak, serta memperluas keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, bermain juga mendorong spontanitas, mengembangkan kemampuan sosial, serta menjadi sarana untuk menyampaikan pemikiran.

Permainan tradisional, sebagai bentuk permainan anak-anak yang tersebar secara lisan dan diwariskan secara turun-temurun, memiliki banyak variasi (Cahyani dkk., 2014). Namun, dengan kemajuan teknologi, tren permainan di kalangan anak usia dini telah

bergeser, dan sekarang lebih jarang ditemui anak yang bermain permainan tradisional seperti congklak, gasing, kelereng, enggrang, dan permainan tradisional lainnya. Banyak anak yang tidak lagi mengenal permainan tradisional dari daerah mereka, meskipun permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa (Juwairiah, 2016). Kurniati (2011) menekankan bahwa permainan tradisional dapat merangsang kerja sama, membantu anak beradaptasi, memfasilitasi interaksi positif, membantu dalam pengendalian diri, mengembangkan empati terhadap sesama, membiasakan kepatuhan pada aturan, serta mengajarkan penghargaan terhadap orang lain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan keterampilan emosional dan sosial anak. Kurniati (2016) juga menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar hiburan semata, melainkan sebuah warisan yang menjadi modal utama dalam mempertahankan keberadaan dan identitas budaya di tengah kompleksitas masyarakat yang beragam.

Menurut Nora (2021), permainan congklak dapat digunakan sebagai alat pembelajaran matematika yang membantu dalam transisi dari tingkat pendidikan TK ke SD dengan mengenalkan metode berhitung. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti saling menghargai sesama teman melalui bergantian mengisi lubang congklak, melatih kesabaran dengan hati-hati mengisi biji-biji congklak satu per satu (Nora, 2021). Congklak, sebuah permainan tradisional yang telah lama ada di Nusantara, merupakan favorit anak-anak yang dijalankan dalam suasana yang menyenangkan, memungkinkan anak-anak duduk bersantai tanpa tekanan sambil berbincang-bincang dengan teman (Khasanah dkk., 2012).

Penelitian-penelitian terdahulu terbatas pada satu aspek perkembangan anak usia dini saja, sedangkan perkembangan anak usia dini perlu dilihat secara menyeluruh dari berbagai aspek perkembangan. Selain itu, permainan tradisional seperti congklak perlu untuk dilestarikan karena dampak positif yang dapat diberikan bagi perkembangan anak usia dini (Reza, 2023). Berdasarkan uraian di atas, sebuah studi literatur diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikologis anak usia dini dalam konteks bermain congklak, sekaligus menggambarkan potensi permainan tradisional congklak dalam mendukung perkembangan psikologis anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan dari studi literatur ini adalah untuk memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas permainan congklak terhadap peningkatan pada aspek perkembangan anak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur, yaitu penelusuran penelitian kepustakaan dari berbagai jurnal, buku, dan artikel lainnya guna membentuk suatu tulisan lain mengenai topik yang diangkat (Marzali, 2017). Pencarian literatur dibatasi pada artikel yang diterbitkan pada tahun 2013-2023. Pencarian dilakukan secara daring pada Desember 2023. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian yaitu “permainan congklak untuk anak usia dini” yang dilakukan pada Google Scholar. Pedoman yang digunakan dalam menyusun studi literatur adalah *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis* (PRISMA) (Page dkk., 2021). Semua artikel jurnal yang lolos seleksi kemudian diringkas berdasarkan penulis dan tahun publikasi, metode, subyek, alat ukur dan hasil.

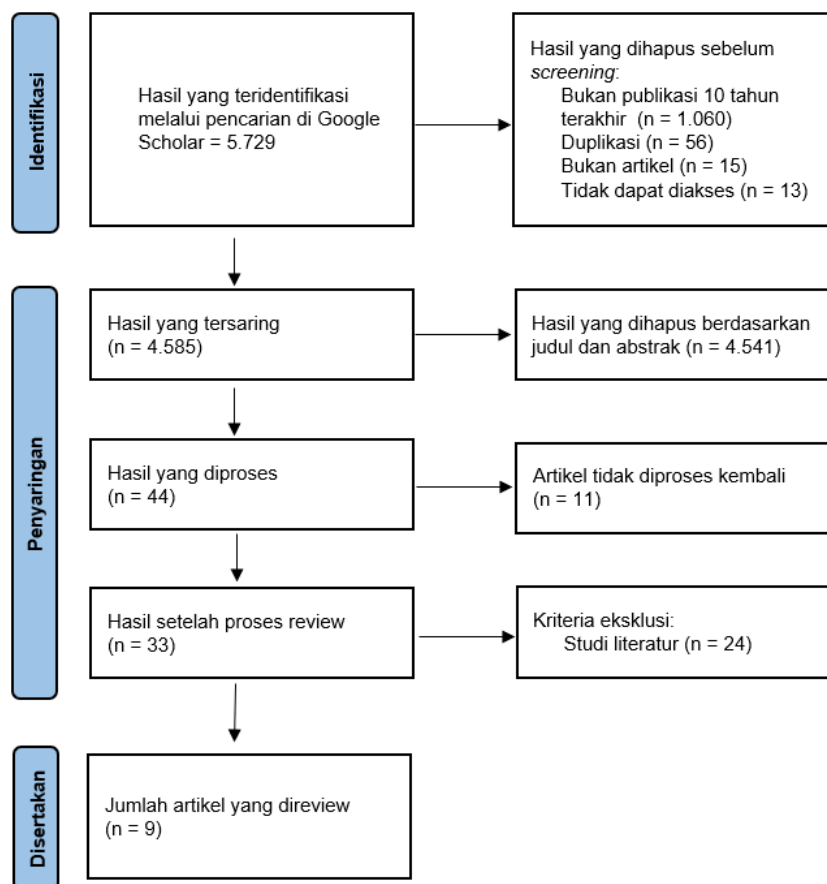
Kriteria inklusi dari artikel yang dipilih dalam studi literatur ini yaitu: 1) subjek penelitian merupakan anak usia dini (3-6 tahun), 2) intervensi menggunakan permainan congklak, 3) intervensi menyoroti pada satu atau lebih aspek perkembangan, yaitu kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan motorik, 4) ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dan 5) dapat diakses *full-text*. Sedangkan kriteria eksklusi yaitu: 1) artikel merupakan studi literatur, dan 2) artikel merupakan meta analisis.

HASIL PENELITIAN

Pencarian data penelitian menggunakan kata kunci menghasilkan 5.729 hasil pencarian. Setelah dilakukan penyaringan menggunakan alat otomatis, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan judul dan abstrak, lalu dibaca lebih lanjut dengan mencocokkan pada kriteria-kriteria lain di kriteria inklusi dan eksklusi, maka diperoleh sebanyak 9 artikel untuk dikaji lebih lanjut. Proses pemilihan artikel ditunjukkan pada gambar 1.

Hasil pemilihan artikel dari kriteria inklusi dan eksklusi diperoleh sebanyak 9 artikel. Dalam 9 artikel yang melibatkan 216 anak berusia 3-6 tahun dengan karakteristik yang bervariasi dan dapat dikategorikan berdasarkan rentang usia, tujuan penelitian dan metode penelitian. Data dari 9 artikel tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Rentang usia yang digunakan peneliti untuk mengetahui efektivitas permainan congklak terhadap perkembangan psikologis anak usia dini terbagi dalam 5-6 tahun sebanyak 4 penelitian, 3-6 tahun sebanyak 1 penelitian, 4-5 tahun sebanyak 1 penelitian, dan tidak menyebutkan rentang usia sebanyak 3 penelitian. Tujuan dari 9 penelitian yang digunakan dalam studi literatur ini mencakup mengetahui efektivitas terhadap kemampuan kognitif sebanyak 3 penelitian, efektivitas terhadap kemampuan sosio-ekonomi sebanyak 4 penelitian, efektivitas terhadap kemampuan kognitif dan motorik halus sebanyak 1 penelitian dan efektivitas terhadap aspek perkembangan secara menyeluruh sebanyak 1 penelitian. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam 9 penelitian ini terdiri dari metode kualitatif sebanyak 1 penelitian, penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak 4 penelitian dan metode kuasi eksperimen sebanyak 4 penelitian.



GAMBAR 1. Proses pemilihan jurnal berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi

Hasil ulasan dari 9 penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini, baik pada perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus maupun perkembangan sosio-emosional. Pada perkembangan kognitif, permainan congklak berperan dalam mengenalkan lambang bilangan, berhitung dengan menambahkan dan mengurangi, kemampuan membilang angka dan mengurutkan, serta membedakan jumlah banyak dan sedikit (Harbiyah dkk., 2022; Umayah & Khotimah, 2015). Congklak terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak hingga anak dapat mencapai target perkembangan kognitif secara signifikan, dengan jumlah anak yang mencapai target perkembangan kognitif berkisar antara 70-88% (Amelia & Istikomah, 2021; Rukmini, 2022; Susilawati dkk., 2021; Umayah & Khotimah, 2015).

Congklak juga terbukti dapat mengembangkan kemampuan motorik pada anak usia dini, terutama kemampuan motorik halus. Melalui permainan congklak, anak perlu untuk mengambil, menggenggam dan membagikan biji congklak dari papan congklak (Rukmini, 2022). Selain itu, congklak juga melatih kelincahan, kelenturan jari-jari tangan, serta koordinasi antara mata dan tangan anak pada saat anak berusaha memasukkan biji-biji congklak ke dalam setiap lubang di papan congklak, sehingga kemampuan motorik halus anak semakin terasah (Harbiyah dkk., 2022). Permainan congklak sangat efisien dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak hingga 74% anak mampu berkembang sangat baik (Rukmini, 2022).

TABEL 1. *Penelitian perkembangan motorik*

Penulis (tahun)	Metode	Subyek	Alat Ukur	Hasil
Harbiyah, Marmawi, Lukmanulhakim (2022)	Kualitatif	8 anak PAUD berusia 5-6 tahun	Observasi, wawancara	Perkembangan motorik halus terlatih dengan melatih kelincahan dan kelenturan jari saat anak harus memasukkan biji congklak ke lubang-lubang di papan. Perkembangan kognitif terlatih dengan mengenal lambang bilangan, belajar membedakan banyak dan sedikit, serta berhitung. Perkembangan sosio-emosional terlatih dengan belajar menghargai hak dan pendapat teman bermain dan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat bermain congklak.
Rukmini (2022)	Kuasi eksperimen dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	50 anak <i>preschool</i> berusia 3-6 tahun	Kuesioner perkembangan kognitif dan motorik halus	Sebanyak 70% anak berkembang sesuai harapan dalam hal kognitif dan 74% anak berkembang sangat baik dalam hal motorik halus setelah bermain congklak. Perkembangan kognitif dan motorik halus anak setelah bermain congklak sangat signifikan ($p < 0.001$).

Susilawati (2021)	dkk.	Kuasi eksperimen dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan kelompok kontrol	38 anak TPQ berusia 4-5 tahun	Kuesioner perkembangan kognitif	Pada <i>pre-test</i> terdapat 57.9% anak yang belum berkembang secara kognitif, dan pada <i>post-test</i> terdapat 78.9% anak yang kemampuan kognitifnya berkembang sangat baik. Congklak berpengaruh sangat signifikan terhadap perkembangan kognitif anak ($p < 0.000$).
Amelia & Istikomah (2021)		Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam 2 siklus	16 anak RA	Kuesioner perkembangan kognitif	Pada tahap prasiklus, hanya 19% anak yang kemampuan kognitifnya sudah berkembang sangat baik, dan setelah bermain congklak sebanyak 2 siklus terdapat 88% anak yang kemampuan kognitifnya berkembang sangat baik.
Umayah Khotimah (2015)	&	Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam 2 siklus (3 pertemuan per siklus)	16 anak TK	<i>Checklist</i> perkembangan kognitif	Pada akhir siklus pertama, kemampuan kognitif anak mencapai 44% dan pada akhir siklus kedua kemampuan kognitif anak mencapai 88%. Anak sudah lebih mampu untuk mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka 1-10, membilang dengan menunjuk dan menghubungkan lambang bilangan.
Kurnia, Lukmanulhakim (2033)	Ali,	Kuasi eksperimen dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan kelompok kontrol	30 anak TK usia 5-6 tahun	Kuesioner perkembangan sosial emosional	Terdapat 57.12% anak yang kemampuan sosial emosionalnya mulai berkembang pada kelompok eksperimen, dan setelah diberi perlakuan berupa permainan congklak, terdapat 56.3% anak yang berkembang sesuai harapan. Permainan congklak memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional ($F=2.503$), dan besaran efek permainan congklak terhadap perkembangan sosial emosional berada dalam kategori sedang ($ES=0.70$).

Sugiyanti, Buchori, Sulianto (2023)	Penelitian tindakan kelas (PTK)	25 anak TK	Kuesioner perkembangan sosial emosional	Pada prasiklus, terdapat 15 anak yang kemampuan sosial emosionalnya mulai berkembang. Setelah diberi perlakuan berupa permainan congklak, terdapat 14 anak yang kemampuan sosial emosionalnya sudah berkembang sesuai harapan dan 5 anak yang berkembang sangat baik. Melalui permainan congklak, anak mampu untuk menerima konsekuensi, mampu menunjukkan sikap kooperatif, percaya diri dalam mengambil keputusan dan tidak takut menjadi kalah maupun menang.
Nurjani & Sopiati (2022)	Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus (3 tindakan per siklus)	15 anak TK usia 5-6 tahun	Kuesioner perkembangan sosial emosional	Pada prasiklus, terdapat 50% anak yang kemampuan sosial emosionalnya belum berkembang. Pada akhir siklus 2, terdapat 80% anak yang kemampuan sosialnya berkembang sesuai harapan. Melalui permainan congklak, anak mulai mau bermain dengan teman sebaya, sabar menunggu giliran, bermain dengan jujur dan mampu menaati aturan permainan.
Nurhayati, Pratama, Wahyuni (2020)	Kuasi eksperimen dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	18 anak RA usia 5-6 tahun	Kuesioner perkembangan sosial emosional	Pada <i>pre-test</i> , terdapat 58.3% anak yang membutuhkan banyak bantuan dalam aspek sosial emosional. Setelah belajar bermain congklak, anak yang membutuhkan banyak bantuan menurun hingga 2.8%. Permainan congklak membantu anak belajar untuk bermain tanpa membedakan, memuji teman, mengajak teman untuk bermain dan memiliki jiwa yang sportif.

Permainan congklak dapat menjadi sarana bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Congklak adalah mainan berpasangan, sehingga congklak menuntut anak untuk mampu menerima konsekuensi menang dan kalah, bermain dengan jujur dan membangun jiwa sportif (Nurhayati dkk., 2020; Nurjani & Sopianti, 2022; Sugiyanti dkk., 2023). Congklak juga memungkinkan anak untuk mau bermain dengan teman sebayanya tanpa membedakan, mengajak teman untuk bermain, dan mampu untuk menunjukkan sikap saling toleransi (F. D. Kurnia dkk., 2023; Nurhayati dkk., 2020; Nurjani & Sopianti, 2022; Umayah & Khotimah, 2015). Selain itu, anak juga mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi selama bermain congklak, seperti kesal ketika kalah, senang ketika menang, dan rasa cemas apabila akan kalah dalam permainan (F. D. Kurnia dkk., 2023; Umayah & Khotimah, 2015). Permainan congklak terbukti memberikan efek sedang terhadap perkembangan sosio-emosional anak (F. D. Kurnia dkk., 2023).

Implikasi dari temuan studi literatur ini adalah permainan congklak dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini guna meningkatkan perkembangan psikologisnya, terutama pada perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus dan perkembangan sosio-emosional. Hanya saja, studi literatur ini terbatas karena sebagian dari penelitian yang dimasukkan tidak menggunakan metode eksperimen, sehingga keefektivitasan permainan congklak kurang dapat ditunjukkan. Selain itu, jumlah subjek yang dilibatkan dalam penelitian-penelitian tersebut tergolong sedikit, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas permainan congklak terhadap perkembangan psikologis.

SIMPULAN

Sesuai dengan tujuan studi literatur ini dan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik sejumlah kesimpulan. Pertama, efektivitas permainan congklak terhadap peningkatan aspek perkembangan anak usia dini dapat terlihat signifikan pada usia 5-6 tahun, namun permainan congklak dapat diperkenalkan sejak dini, yaitu pada usia 3 tahun. Kedua, permainan congklak dapat secara efektif mendorong perkembangan anak usia dini pada aspek perkembangan kognitif, motorik halus dan sosio-emosional.

Peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan pencarian sumber penelitian dengan konteks perkembangan anak usia dini yang lebih spesifik sehingga mendapatkan gambaran yang lebih mendalam terhadap efektivitas permainan congklak terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Sedangkan bagi para guru PAUD dan TK, para guru dapat menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan anak usia dini. Para guru PAUD dan TK juga dapat memberikan edukasi kepada orang tua murid mengenai manfaat permainan congklak bagi perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
2. Amelia, K., & Istikomah. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA An-Nur Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 84–104. <https://www.ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/alayya/article/view/377>
3. Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
4. Cahyani, N. L. A., Kristiantari, R., & Manuaba, I. B. S. (2014). MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK KUMARA JAYA DENPASAR. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3713>
5. Fitriyani, F. N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 125–140.
6. Harbiyah, A., Lukmanulhakim, & Marmawi. (2022). Permainan tradisional congklak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di Paud Taman Pena. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran KHATULISTIWA*, 11(10), 2095–2107. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58787>
7. Juwairiah. (2016). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, I(2), 119–133. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2039/1511>
8. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018*.
9. Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 91–105. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
10. Kurnia, F. D., Ali, M., & Lukmanulhakim. (2023). Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran KHATULISTIWA*, 12(2), 579–586. <https://doi.org/10.26418/jppk.v2i2.62900>
11. Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77–86.
12. Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 97–115.
13. Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenamedia Group.
14. Makarim, F. R. (2023). *Penjelasan Periode Golden Age dalam Tumbuh Kembang Anak*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-periode-golden-age-dalam-tumbuh-kembang-anak>
15. Mandas, A. L., M Lausan, M. L., & Dampi, S. V. (2021). Hambatan Perkembangan pada Anak TK. *Humanlight Journal of Psychology Desember*, 2(2), 41–59. <http://ejournal-iaikn-manado.ac.id/index.php/humanlight>
16. Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
17. Nora. (2021). *Congklak: Permainan Tradisional yang Hilang*. Koran Sulindo. <https://koransulindo.com/congklak-permainan-tradisional-yang-hilang/>
18. Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
19. Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
20. Nurjani, Y. Y., & Sopianti, S. (2022). Pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(1), 195–201.
21. Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
22. Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>

23. Reza, R. A. F. (2023). *Mengembalikan Minat Permainan Tradisional di Tengah Menariknya Permainan Modern*. Good News from Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/11/05/mengembalikan-minat-permainan-tradisional-di-tengah-menariknya-permainan-modern>
24. Rukmini. (2022). The Effect of Traditional Games (Congklak) on Cognitive and Fine Motor Development in Children Under Five. *Journal of Maternal and Child Health*, 7(1), 44–51. <https://doi.org/10.26911/thejmch.2022.07.01.05>
25. Sugiyanti, Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional Congklak Di Kelompok B Tk Al Ikhlas 01 Sambong Batang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(2), 266–276.
26. Suryaputri, I. Y., Rosha, B. C., & Anggraeni, D. (2015). DETERMINAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK BERUSIA 2-5 TAHUN: STUDI KASUS DI KELURAHAN KEBON KALAPA BOGOR. *Penelitian Gizi Dan Makanan (The Journal of Nutrition and Food Research)*, 37(1 SE-Articles), 43–50. <https://doi.org/10.22435/pgm.v37i1.4007.43-50>
27. Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
28. Umayah, & Khotimah, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok a. *PAUD Teratai*, 4(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11390>

PROFIL SINGKAT

Benedicta Audrey Putri Trisnadewi adalah dosen program studi psikologi Universitas Nasional Karangturi Semarang. Ia juga seorang psikolog di bidang klinis.

Ervina Kumalasari adalah dosen program studi psikologi Universitas Nasional Karangturi Semarang. Ia juga seorang psikolog di bidang klinis.

Elalita Rumondang Tobing adalah mahasiswa program studi psikologi Universitas Nasional Karangturi Semarang.