



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1679 - 1686

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Meza Fitria¹, Muhamad Agus Maryanto^{2✉}

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Pagaralam, Indonesia^{1,2}

E-mail: mezafitria73@gmail.com¹, magusmrynto@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan kognitif anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini sebagai respons terhadap tantangan era digital dan kecenderungan monotoninya metode pembelajaran konvensional di PAUD. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi nilai budaya lokal dan spiritual keislaman dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dua siklus dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 24 anak kelompok B usia 5–6 tahun di PAUD Al-Ummi Kota Pagar Alam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif anak. Pada siklus I, 58% anak mencapai indikator kognitif, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berhitung, konsentrasi, berpikir logis, serta kerja sama sosial selama proses bermain congklak. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan memotivasi anak untuk belajar. Dengan demikian, permainan tradisional congklak efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan kognitif sekaligus melestarikan nilai budaya lokal dan spiritual dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Congklak, Perkembangan Kognitif, Pendidikan Anak Usia Dini.

Abstract

Early childhood cognitive development requires appropriate stimulation through enjoyable and meaningful play activities. This study aims to describe the implementation of the traditional game congklak in enhancing early childhood cognitive development as a response to the challenges of the digital era and the monotony of conventional teaching methods in early childhood education. The novelty of this study lies in integrating local cultural values and Islamic spirituality into game-based learning practices. The research employed a two-cycle classroom action research design with both quantitative and qualitative analyses. The participants were 24 children aged 5–6 years from Group B at Al-Ummi PAUD, Pagar Alam City. The findings revealed a significant improvement in children's cognitive abilities. In Cycle I, 58% of children achieved cognitive indicators, which increased to 87.5% in Cycle II. The children demonstrated progress in counting skills, concentration, logical thinking, and social cooperation while playing congklak. The learning process became more engaging, contextual, and motivating. Thus, the traditional game congklak is proven effective as a learning strategy to optimize cognitive development while preserving local cultural and spiritual values in early childhood education.

Keywords: Traditional Games, Congklak, Cognitive Development, Early Childhood Education.

Copyright (c) 2025 Meza Fitria, Muhamad Agus Maryanto

✉ Corresponding author :

Email : magusmrynto@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10575>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tahap penting dalam membentuk dasar pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Tahap ini mencakup berbagai aspek seperti kemampuan berpikir, kemampuan berkomunikasi, keterampilan gerak motorik, hubungan sosial dan emosi, serta aspek spiritual. Pada masa emas (0–6 tahun), otak anak berkembang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar potensi mereka dapat berkembang optimal. Perkembangan kognitif, sebagai salah satu aspek fundamental, meliputi kemampuan berpikir, mengingat, memahami, serta memecahkan masalah yang menjadi dasar kesiapan belajar anak. Menurut Piaget anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan simbolik, namun masih terbatas pada pemikiran intuitif. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

Bermain merupakan aktivitas alami anak yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga menstimulasi berbagai aspek perkembangan, khususnya kognitif (Saracho & Spodek, 2003); dan (Berk, 2013). Bermain sebagai pendekatan pembelajaran telah lama diakui efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak. Pyle et al., (2017) menegaskan bahwa *play based pedagogy* membantu anak menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep abstrak melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran PAUD yang menekankan belajar melalui bermain (Lungu & Matafwali, 2020).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif adalah congklak. Permainan ini melibatkan aktivitas berhitung, strategi, konsentrasi, dan kerja sama sosial. Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas congklak sebagai media pendidikan. Milo et al., (2023) menunjukkan bahwa congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan strategi berpikir anak usia 5–6 tahun. Penelitian oleh Wilhelmina et al., (2024) menemukan bahwa congklak mampu melatih logika, perencanaan langkah, dan daya ingat anak. Apriyanda et al., (2024) mengemukakan bahwa perkembangan psikomotorik serta kognitif anak-anak dapat dipengaruhi secara positif oleh permainan congklak. Demikian pula, Muthoharoh & Santoso, (2019) menegaskan bahwa congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Ini mengindikasikan congklak berpotensi menjadi media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan mudah diimplementasikan.

Namun, fenomena di lapangan menunjukkan adanya tantangan serius. Kegiatan pembelajaran di PAUD masih cenderung monoton dengan dominasi metode ceramah dan lembar kerja. Sementara itu, perkembangan teknologi dan maraknya penggunaan gawai telah menyebabkan permainan tradisional semakin terpinggirkan. Data Badan Pusat Statistik Tahun 2024 menunjukkan 39,71% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan telepon seluler, dan 35,57% di antaranya sudah mengakses internet (Silviliyana et al., 2024). Kondisi ini mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam permainan edukatif berbasis interaksi langsung, padahal aktivitas tersebut penting bagi perkembangan kognitif dan sosial emosional. Situasi ini menegaskan urgensi penerapan metode pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak usia dini.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan studi-studi sebelumnya yang juga membahas permainan congklak, karena dilakukan di satuan pendidikan anak usia dini berbasis keislaman. Pendekatan yang digunakan tidak hanya mengangkat nilai edukatif dari permainan tradisional, tetapi juga mengintegrasikan dimensi budaya lokal dan spiritual ke dalam pembelajaran kognitif anak. Penelitian ini menekankan pentingnya nilai-nilai Islam seperti pembelajaran yang menyenangkan, ilmu yang bermanfaat, dan pembiasaan kerja sama yang dikembangkan dalam konteks bermain congklak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga memperkuat karakter spiritual dan pelestarian budaya lokal melalui praktik pendidikan yang kontekstual dan berakar pada kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Al-Ummi Kota Pagar Alam. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sekaligus melestarikan nilai budaya lokal. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian dapat memperkuat kajian tentang pentingnya pendekatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Secara praktis, hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan untuk mendorong pelestarian permainan tradisional dalam konteks pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di PAUD Al-Ummi Kota Pagar Alam pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 24 orang dengan usia antara 5 sampai 6 tahun. Kriteria yang dipakai adalah anak yang aktif, terdaftar di kelas B, dan mengikuti pembelajaran secara rutin. Anak yang tidak hadir lebih dari setengah jumlah pertemuan tidak dimasukkan dalam analisis. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan membuat alat pembelajaran berupa permainan congklak sesuai kebutuhan anak. Pada tahap pelaksanaan, anak-anak bermain congklak sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pada tahap observasi, peneliti mencatat tingkat keterlibatan dan kemampuan kognitif anak. Pada tahap refleksi, hasil dari setiap siklus dievaluasi dan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya ditentukan.

Tahap refleksi dilaksanakan bersama guru untuk meninjau hasil observasi dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya, seperti penyesuaian waktu bermain, tingkat kesulitan permainan, dan strategi pendampingan anak. Validasi instrumen dilakukan melalui uji ahli (expert judgment) dengan melibatkan dua dosen ahli PAUD untuk menilai kesesuaian indikator, isi, dan kejelasan instrumen observasi serta lembar penilaian perkembangan kognitif. Saran dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Alat yang digunakan antara lain lembar observasi aktivitas anak, panduan wawancara, serta lembar penilaian perkembangan kognitif anak. Indikator kognitif yang digunakan disusun berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014, meliputi kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, dan mengenal konsep bilangan. Pemilihan indikator ini didasarkan pada relevansinya dengan aktivitas dalam permainan congklak yang menuntut kemampuan berhitung, strategi, dan pengambilan keputusan.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif seperti hasil tes kognitif dianalisis dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan. Sedangkan data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumen dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Kriteria keberhasilan ditentukan jika setidaknya 80% anak mencapai indikator perkembangan kognitif sesuai standar PAUD. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan triangulasi sumber (guru, anak, dan dokumen) serta triangulasi teknik (observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi). Etika penelitian dijaga dengan memperoleh izin dari kepala sekolah, mendapatkan persetujuan guru dan orang tua/wali, serta menjaga kerahasiaan data anak untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak

Hasil penelitian ini diperoleh melalui dua siklus tindakan kelas yang dilaksanakan di PAUD Al-Ummi Kota Pagar Alam. Fokus penelitian ini adalah peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional congklak yang mencakup kemampuan berhitung, konsentrasi, berpikir logis dan kemampuan berstrategi.

Pada siklus I, pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan aturan dan cara bermain congklak. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, namun pemahaman terhadap strategi permainan masih terbatas. Dari hasil tes formatif, hanya 14 dari 24 anak (58%) yang mencapai indikator perkembangan kognitif. Anak-anak terlihat kesulitan dalam berhitung biji congklak secara akurat, serta belum mampu merancang langkah permainan secara strategis. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak mudah terdistraksi dan belum menunjukkan konsentrasi optimal selama bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya efektif dalam menstimulasi aspek kognitif anak secara menyeluruh.

Guru menyatakan, “*Sebagian anak masih fokus pada cara bermain yang menyenangkan, belum pada hitungan dan strategi. Mereka cepat senang tapi belum fokus penuh.*”

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya efektif dalam menstimulasi aspek kognitif secara menyeluruh.

Melalui proses refleksi, peneliti bersama guru melakukan perbaikan tindakan untuk siklus II. Modifikasi dilakukan melalui pendampingan yang lebih intensif, penggunaan media visual pendukung, dan penyisipan cerita edukatif yang berkaitan dengan permainan. Hasil evaluasi pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 21 dari 24 anak (87,5%) mencapai indikator perkembangan kognitif. Anak-anak terlihat lebih fokus, mampu berhitung dengan lebih akurat, dan menunjukkan kemampuan berpikir logis dalam mengambil keputusan saat bermain.

Guru menyampaikan, “*Anak-anak tampak lebih tertantang. Mereka mulai berpikir ke depan, menghitung langkah, dan bahkan saling memberi strategi.*”

Mereka juga mulai menunjukkan pemahaman terhadap strategi permainan, seperti mengatur posisi biji untuk mendapatkan giliran bermain lebih banyak. Perubahan positif ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kognitif. Untuk melihat perkembangan hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II, berikut disajikan tabel pencapaian berdasarkan kriteria ketuntasan:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Anak di PAUD Al Ummi Kota Pagar Alam

Siklus	Jumlah Anak Tuntas	Persentase Tuntas	Ketuntasan Minimal
Siklus I	14 dari 24 anak	58%	Belum Tuntas
Siklus II	21 dari 24 anak	87.5%	Tuntas

Sumber: Data Primer Diolah, (2025)

Permainan tradisional congklak mampu menstimulasi logika dan pemikiran strategis anak melalui perencanaan langkah, perbandingan jumlah biji, serta pengambilan keputusan dalam waktu terbatas. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih anak dalam berpikir sistematis, memperkirakan hasil, dan merancang strategi permainan.

Berdasarkan Tabel 1. Persentase anak yang mencapai target perkembangan naik dari 58% pada siklus pertama menjadi 87,5% pada siklus kedua. Peningkatan ini terjadi di berbagai aspek, seperti kemampuan berhitung, konsentrasi, berpikir strategis, serta kemampuan bekerja sama. Perubahan kuantitatif tersebut menegaskan bahwa permainan congklak efektif sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus

bermakna, sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang menekankan perbaikan berkelanjutan melalui siklus refleksi.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan terdahulu. Wahyuni et al., (2020); Milo et al., (2023) dan Wilhelmina et al., (2024) melaporkan bahwa congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung, konsentrasi, dan daya ingat anak usia 5–6 tahun. Demikian pula, Muthoharoh & Santoso, (2019) menemukan bahwa congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan numerik dasar. Penelitian Desmariani et al., (2021) bahkan menunjukkan bahwa congklak dapat diintegrasikan dalam pembelajaran tematik untuk mendukung kemampuan logika dan strategi anak. Temuan-temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa congklak berfungsi bukan hanya sebagai media berhitung, tetapi juga sebagai sarana melatih perencanaan, konsentrasi, dan pemecahan masalah.

Selain memperkuat penelitian sebelumnya, penelitian ini juga menegaskan nilai tambah congklak dalam pelestarian budaya lokal. Penelitian oleh Lestari & Prima, (2018) dan Aulia & Sudaryanti, (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai karakter seperti kesabaran, sportivitas, percaya diri, dan kerja sama. Serta dapat menumbuhkan kepercayaan diri melalui peran sosial yang dimainkan selama bermain (Rogers & Evans, 2008). Dengan demikian, implementasi congklak di PAUD tidak hanya memberi dampak akademis, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter. Dari perspektif pendidikan Islam, bermain sambil belajar juga dianggap bagian dari proses memperoleh ilmu yang bermanfaat. Aktivitas edukatif yang menyenangkan seperti congklak dapat menjadi sarana internalisasi nilai moral dan spiritual, sehingga hasil belajar an-

Analisis Hasil Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif

Peningkatan kemampuan berpikir logis anak dalam permainan congklak dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan berpikir konkret, intuitif, dan mulai mengenal simbol. Permainan congklak memberikan pengalaman konkret yang membantu anak memahami konsep konservasi jumlah, klasifikasi, dan hubungan sebab-akibat. Melalui kegiatan menghitung biji dan merencanakan langkah, anak belajar berpikir sistematis dan membangun struktur logika sederhana yang menjadi dasar kesiapan akademik.

Selain itu, teori sosiokultural Vygotskii, (1978) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Dalam permainan congklak, anak belajar melalui interaksi sosial di dalam *Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)*, ZPD merujuk pada area antara kemampuan yang sudah bisa dilakukan anak sendiri dan kemampuan yang bisa dicapai dengan bantuan orang tua atau teman sebaya.

Dalam proses pembelajaran melalui permainan congklak, anak memperoleh bimbingan dari guru atau teman dalam memahami aturan permainan, menghitung langkah, hingga menyusun strategi. Bimbingan ini dikenal sebagai *scaffolding* membantu anak untuk berpikir di luar kapasitas mandiri mereka dan mendorong perkembangan kognitif lebih lanjut. Ketika anak mulai bermain secara mandiri, mereka telah berada dalam zona aktual perkembangannya. Interaksi sosial dalam permainan menjadi sarana penting untuk memperluas kemampuan berpikir anak melampaui kapasitas mandiri mereka. Pandangan ini sejalan dengan hasil penelitian Han et al., (2010) dan Fydarlian et al., (2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti congklak dapat meningkatkan kemampuan sosial dan verbal anak serta melatih fleksibilitas berpikir, kemampuan memprediksi langkah, dan pengambilan keputusan cepat.

Lebih jauh, Havenga et al., (2023) menegaskan bahwa *play based pedagogy* dapat memperkuat fungsi eksekutif anak, termasuk memori kerja, pengendalian diri, dan perencanaan. Dengan demikian, permainan congklak tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga menjadi sarana pelatihan kognitif yang kompleks dan kontekstual.

I) Sintesis Temuan dan Dampak terhadap Berbagai Indikator Perkembangan Anak

Sintesis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa congklak memiliki pengaruh multidimensional terhadap perkembangan anak usia dini. Tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial, emosional, motorik, dan karakter anak.

1. **Aspek Sosial.** Anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, menunggu giliran, dan bekerja sama. Aktivitas ini menumbuhkan rasa empati, sportivitas, serta kemampuan menyelesaikan konflik sosial sederhana.
2. **Aspek Emosional.** Permainan congklak memberi pengalaman emosional positif yang menumbuhkan kepercayaan diri, ketahanan emosional, serta kemampuan mengelola perasaan ketika menang atau kalah.
3. **Aspek Motorik Halus.** Aktivitas memindahkan biji congklak melatih koordinasi tangan-mata dan ketepatan gerak jari yang penting untuk kesiapan menulis.
4. **Aspek Karakter dan Spiritual.** Dalam konteks pendidikan Islam, bermain congklak mencerminkan prinsip *ta'dib*, yakni pembelajaran yang mananamkan nilai moral seperti kejujuran, kesabaran, dan kerja sama. Nilai-nilai ini selaras dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, permainan congklak menjadi wahana pembelajaran holistik yang mengintegrasikan aspek intelektual, sosial, emosional, dan spiritual anak. Pendekatan ini juga mendukung pandangan Zosh et al., (2018) bahwa bermain merupakan spektrum perilaku yang menghubungkan kognisi, emosi, dan interaksi sosial secara utuh.

Implikasi Penelitian dan rekomendasi Pengembangan Lanjutan

Temuan penelitian ini memperkuat gagasan bahwa permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran kontekstual yang berakar pada budaya lokal. Guru PAUD perlu mengintegrasikan permainan tradisional seperti congklak dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara seimbang. Permainan ini dapat menjadi alternatif metode yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik anak usia dini.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel terbatas dan konteks penelitian hanya mencakup satu sekolah. Kedua, desain PTK tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan generalisasi. Ketiga, pengukuran kognitif dilakukan dengan instrumen sederhana sehingga hasilnya lebih bersifat deskriptif. Untuk memperdalam bukti empiris, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimental atau longitudinal, melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, serta mengukur efek permainan congklak terhadap perkembangan sosial, motorik, dan karakter anak secara jangka panjang. Pendekatan longitudinal akan memberikan gambaran lebih komprehensif tentang peran permainan tradisional dalam membentuk fungsi eksekutif, keterampilan sosial, dan karakter anak di masa depan.

Selain itu, penelitian kedepan perlu juga untuk mempertimbangkan pengaruh teknologi dan perubahan budaya terhadap minat bermain anak agar permainan tradisional tetap relevan dalam era digital (Mertala, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional congklak merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui aktivitas berhitung, perencanaan langkah, dan strategi permainan, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir logis, memori, dan konsentrasi, tetapi juga belajar bersosialisasi, bekerja sama, dan membangun

karakter positif dalam suasana bermain yang menyenangkan. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi nilai budaya dan spiritual dalam proses pembelajaran, sehingga congklak tidak hanya menjadi sarana peningkatan kemampuan intelektual, tetapi juga media pelestarian budaya lokal dan penanaman nilai moral Islami. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAUD perlu mengadaptasi permainan tradisional sebagai bagian dari metode pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan anak masa kini. Selain memperkaya praktik pendidikan berbasis budaya, penelitian ini memberikan dasar teoretis bagi pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional di lembaga PAUD. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan pendekatan longitudinal atau kuasi-eksperimental guna menilai secara lebih mendalam dampak permainan tradisional terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk sosial-emosional, motorik halus, serta pembentukan karakter secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak di PAUD Al-Ummi Kota Pagar Alam, khususnya kepala sekolah, para guru, siswa, dan orang tua, atas bantuan, kerja sama, serta partisipasi aktif yang diberikan selama penelitian ini berlangsung. Tanpa dukungan dan kerelaan dari pihak sekolah, penelitian ini tidak akan bisa berjalan dengan lancar. Semoga hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat sebenarnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Al-Ummi dan menjadi contoh yang bisa diikuti oleh lembaga pendidikan anak usia dini lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanda, A., Lubis, N. K. M., Sinaga, N. A., Nadeak, A. C., & Siddik, F. (2024). Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Psikomotorik Dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 201–210. <Https://Doi.Org/10.61132/Sadewa.V2i4.1289>
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i4.4056>
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th Ed). Pearson Education.
- Desmariani, E., Siregar, Z., Nengsih, S. A., & Wahyudi, D. (2021). Permainan Tradisional Congklak Sebagai Media Pengembangan Logika Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 86–100. <Https://Ojs.Adzka.Ac.Id/Index.Php/Pdk/Article/View/50>
- Fydarlian, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Permainan Congklak Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jce (Journal Of Childhood Education)*, 5(1), 214–223. <Https://Doi.Org/10.30736/Jce.V5i1.499>
- Han, M., Moore, N., Vukelich, C., & Buell, M. (2010). Does Play Make A Difference? Effects Of Play Intervention On At-Risk Preschoolers' Vocabulary Learning. *American Journal Of Play*, 3(1), 82–105.
- Havenga, M., Olivier, J., & Bunt, B. J. (2023). Problem-Based Learning And Pedagogies Of Play: Active Approaches Towards Self-Directed Learning. *Journal Of Technology Education* (Vol. 11, Issue 2). Aosis Publishing. <Https://Doi.Org/10.4102/Aosis.2023.Bk409>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (Sintesa)*, 1, 539–546. <Https://Doi.Org/10.36002/Snts.V0i0.525>
- Lungu, S., & Matafwali, B. (2020). Play Based Learning In Early Childhood Education (Ece) Centres In Zambia: A Teacher Perspective. *European Journal Of Education Studies*, 7(12), 356–369.

<Https://Doi.Org/10.46827/Ejes.V7i12.3427>

Mertala, P. (2019). Teachers' Beliefs About Technology Integration In Early Childhood Education: A Meta-Ethnographical Synthesis Of Qualitative Research. *Computers In Human Behavior*, 101(December), 334–349. <Https://Doi.Org/10.1016/J.Chb.2019.08.003>

Milo, I. R., Dua Dhiu, K., & Fono, Y. M. (2023). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(2), 452–462. <Https://Doi.Org/10.38048/Jcpa.V2i2.1164>

Muthoharoh, R., & Santoso, A. (2019). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida 04 Sempolan Jember. *Jecie (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 2(2), 54–63. <Https://Doi.Org/10.31537/Jecie.V2i2.475>

Pyle, A., Deluca, C., & Danniels, E. (2017). Context And Implications Document For: A Scoping Review Of Research On Play-Based Pedagogies In Kindergarten Education. *Review Of Education*, 5(3), 311–351. <Https://Doi.Org/10.1002/Rev3.3098>

Rogers, S., & Evans, J. (2008). Inside Role-Play In Early Childhood Education: Researching Young Children's Perspectives, (1st Edition). Routledge. <Https://Doi.Org/10.4324/9780203930304>

Saracho, O. N., & Spodek, B. (2003). *Contemporary Perspectives On Play In Early Childhood Education*. Information Age Pub.

Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2024). *Profil Anak Usia Dini 2024* (Vol. 5). Badan Pusat Statistik.

Vygotskii, L. S. (1978). *Mind In Society (The Development Of Higher Psychological Processes)*. Harvard University Press.

Wahyuni, S., Salama, N., & Taslim. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 3(3), 218–223.

Wilhelmina, G., Lestari, P. I., & Poerwati, C. E. (2024). Bali Improve Early Childhood Cognitive Skills Through Traditional Games Congklak. *Bali Improve Early Childhood Cognitive Skills Through Traditional Games Congklak*, 3(1), 277–286. <Https://Doi.Org/10.36002/Jd.V3i1.2982>

Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing The Inaccessible: Redefining Play As A Spectrum. *Frontiers In Psychology*, 9(Aug), 1–12. <Https://Doi.Org/10.3389/Fpsyg.2018.01124>