

PENDAMPINGAN PERMAINAN TERADISIONAL CONGKLAK PADA SISWA KELAS 1 SDK PIGA UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK

Andi Nafsia¹⁾, Yanuarius Richardus Natal²⁾, Maria Enjela Mola³⁾, Restina Go'o⁴⁾

Perogram Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP Citra Bakti

¹⁾andinafsia89@gmail.com, ²⁾yanuariusrichardus@gmail.com,

³⁾mariamola461@gmail.com, ⁴⁾restinagoo@gmail.com

Abstrak

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang sampe saat ini masih di kenal di masyarakat, namun seiring dengan perkembangan zaman, permainan congklak mulai di tinggalkan karena sudah ada yang lebih canggih sehinga perlahan mulai di lupakan oleh masyarakat terutama anak-anak. meski permainan congklak di gunakan untuk kesenangan semata, ternyata jika diteliti lebih dalam permainan congklak memiliki manfaat terkhusus dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Pengabdian ini memiliki tujuan untuk memaparkan bagaimana permainan congklak dapat menstimulasi dari segi aspek perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga pemanfaatan permainan congklak dapat lebih di kembangkan dalam penggunaannya, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran, Pengabdian memilih pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun sasaran pengabdian adalah guru Tk sebagai narasumber dengan alat pengumpulan data berupa lembar wawancara dan lembar ceklis. hasil pengabdian membuktikan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan perkembangan kognitif seperti; keterampilan membilang, keterampilan menghitung dan menjumlah, mengasah analisa, dan mengatur strategi. Dengan adanya artikel ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan permainan congklak baik di masyarakat maupun sebagai media pembelajaran.

Abstract

The game of congklak is a traditional game that until now is still known in the community, but along with the times, the game of congklak began to be abandoned because there are already more sophisticated so that it slowly began to be forgotten by the community, especially children. although the game of congklak is used for fun alone, it turns out that if examined more deeply the game of congklak has special benefits in developing aspects of cognitive development for early childhood. This service aims to explain how the game of congklak can stimulate in terms of cognitive development aspects of early childhood, so that the use of congklak games can be further developed in its use, both in everyday life and in learning, The service chose a qualitative approach with a case study method. The target of the service is the Tk teacher as a resource person with data collection tools in the form of interview sheets and checklists. the results of the service prove that the game of congklak can develop cognitive development such as; counting skills, counting and adding skills, honing analysis, and organising strategies. With this article, it is hoped that it can be a reference for developing congklak games both in the community and as a learning medium.

Sejarah Artikel

Diterima: 07-05-2023

Direview: 21-05-2023

Disetujui: 29-05-2023

Kata Kunci

Permainan tradisional
Fisik motorik, Congklak

Article History

Received: 07-05-2023

Reviewed: 21-05-2023

Published: 29-05-2023

Key Words

Traditional games
Physical motor skills,
Congklak

PENDAHULUAN

Perkembangan fisik motorik merupakan proses dimana seseorang berkembang melalui respon yang menghasilkan suatu gerakan yang berkoordinasi, terorganisir dan terpadu, maka keterampilan motorik dapat dilihat sebagai landasan seseorang berhasil dalam melakukan keterampilan motorik. Motorik yang terbagi menjadi motorik halus dan kasar. Motorik kasar yaitu gerakan yang menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak tenaga seperti, berlari, berjalan dan melakukan lompatan. Sementara motorik halus yaitu suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil, dan memerlukan konsentrasi antara mata dan tangan seperti, melipat, menggunting dan meronce.

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan seseorang secara bertahap dan bergerak secara berangsur-angsur dari satu tahap ke tahap lainnya, seperti dari tidak bisa menjadi bisa atau melakukan aktivitas sederhana ke aktivitas yang lebih rumit. Menurut Hurlock perkembangan merupakan perubahan yang terjadi kepada seorang individu yang bersifat progress sebagai dampak dari kematangan serta pengalaman (Ubaidilla, 2019).

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia 0-6 tahun, merupakan masa yang tepat untuk memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak dari berbagai aspek perkembangan. Pada rentang usia 0-6 tahun, perkembangan terjadi sebesar 40%, maka dari itu kita sebagai orang dewasa dapat mengerti dan dapat memfasilitasi segala kebutuhan perkembangan anak, salah satunya melalui bermain (Khaironi, 2018) menurut teori kognitif piaget peran bermain adalah untuk mempraktikkan dan menerapkan berbagai keterampilan yang sudah dimilikinya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka menjadi keharusan bagi anak untuk bermain agar dapat mengembangkan aspek perkembangan dengan cara yang menyenangkan, maka dari itu, sebagai orang dewasa untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan perkembangan anak melalui bermain. Ada berbagai jenis permainan yang dapat anak mainkan untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya, diantaranya adalah permainan tradisional.

Menurut Bishop dan Curtis permainan tradisional adalah macam-macam permainan di daerah tertentu yang secara turun temurun di teruskan kepada generasi selanjutnya untuk dilestarikan. Permainan tradisional sifatnya sederhana dan ada karena tidak menggunakan teknologi dan bahan permainan yang sederhana (Saleh et al., 2017).

Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan moderen, sehingga intensitas dalam memainkan permainan tradisional semakin berkurang di kalangan anak-anak dan masyarakat.

Permainan tradisional yang di kenal sampai sekarang adalah permainan congklak. Congklak merupakan permainan dari Jawa Barat yang beranggotakan 2 orang, media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congklak yang memiliki 2 x 7 cekungan

berjumlah kecil yang bersebrangan dan 2 cekungan besar di sisi paling kanan dan kiri yang disebut raja ini berguna untuk mengumpulkan batu selama permainan. Selain papan congklak, permainan ini juga menggunakan 98 biji batu yang disebar pada setiap cekungan kecil berjumlah 7 buah batu.

Permainan congklak memiliki manfaat yang kurang disadari masyarakat bagi perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu dapat mengembangkan aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan proses berpikirnya otak yang meliputi kemampuan menalar, mengetahui dan memahami. Semakin meningkatnya pola pikir anak maka akan semakin cerdas (Nahdyawaty et al., 2020). Kecerdasan kognitif tidak terbatas pada matematika dan sains saja, tetapi juga bagaimana memecahkan masalah, dan memahami konsep (Veronica, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala SDK Piga permainan congklak dapat mengembangkan aspek kognitif yaitu, 1) keterampilan membilang, 2) keterampilan menghitung dan menjumlah, 3) mengasah strategi, 4) keterampilan mengingat, 5) Meningkatkan kreatifitas, 6) Pemecahan masalah, 7) mengenal perbandingan banyak-sedikit.

Dari beberapa penelitian permainan congklak dapat mengembangkan aspek motorik halus dan sosial emosional anak (Febriyanti et al., n.d.; Hasanah, 2016., Nurhayati et al., 2020), dan juga aspek kognitif (Lestari dan Prima, 2018). Namun dalam jurnal penelitian tersebut hanya menunjukkan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan tanpa menjelaskan bagaimana atau dari gerakan mana permainan congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Metode pendampingan oleh mahasiswa terhadap anak usia dini melalui mata kuliah fisik motorik kepada anak kelas 1 SDK Piga. Pemilihan metode penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana permainan congklak dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang didapatkan dalam permainan tradisional congklak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia 6 tahun di SDK Piga. Pada aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek seni di SDK Piga.

1. Permainan tradisional congklak dalam mengembangkan potensi anak usia 6 tahun di SDK Piga.

Anak dapat menunjukkan perilaku jujur saat bermain congklak, karena potensi didapatkan saat anak bermain congklak, yaitu terlihat pada saat permainan berlangsung. Anak diharuskan memasukkan biji congklak satu persatu ke dalam lubang congklak. Hal ini tentu menunjukkan bahwa dalam permainan congklak membantu anak dalam mengembangkan potensi anak usia 6 tahun pada aspek nilai agama moral dalam hal kejujuran.



2. Permainan tradisional congklak dalam mengembangkan potensi anak usia 6 tahun pada aspek fisik motorik di SDK Piga.
 - a) Anak dapat melatih kelincihan saat bermain congklak, karena potensi yang didapatkan saat anak bermain congklak, yaitu ketika anak diharuskan memasukkan biji congklak tersebut ke dalam lubang satu persatu sampai habis dari genggamannya. Tentu hal ini membutuhkan gerakan pergelangan tangan yang cepat dan tepat sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan agar biji-biji congklak tersebut dapat masuk tepat kesetiap lubang congklak yang ada.
 - b) Anak dapat menunjukkan kelenturan jari-jemarinya saat bermain congklak, karena potensi yang didapatkan saat anak bermain congklak, yaitu ketika anak hendak menjemput biji congklak dari lubang satu ke lubang lainnya. Jadi, ketika awalnya anak-anak menjemput biji congklak tersebut dengan pelan-pelan kemudian ketika ia bisa mengkoordinasikan mata dan tangannya untuk dapat menggerakkan jari-jemarinya dengan lincah dan cepat maka ia akan lebih mudah untuk memainkan congklak tersebut dan tentu dalam hal ini dapat membantu untuk melatih perkembangan motorik halus pada anak.



3. Permainan tradisional congklak dalam mengembangkan potensi anak usia 6 tahun pada aspek kognitif di SDK Piga
 - a) Anak dapat mengenal lambang bilangan, karena potensi yang didapatkan saat anak bermain congklak, yaitu saat permainan ini selesai atau berakhir dimana anak diminta guru menyebutkan jumlah yang didapatnya sesuai dengan angka yang ada dipapan tulis. Seperti saat masing-masing anak diminta oleh gurunya untuk menyebutkan jumlah congklak yang mereka dapatkan,
 - b) Anak dapat membedakan banyak dan sedikit, karena potensi yang didapatkan saat anak bermain congklak, yaitu saat permainan ini berakhir karena untuk menentukan pemenang dari permainan congklak ini anak-anak harus mengetahui siapa yang mempunyai biji congklak yang terbanyak. Karena yang memiliki biji congklak terbanyak itulah pemenangnya untuk itu anak-anak pun harus bisa membedakan mana yang banyak dan yang sedikit.



Pembahasan

Perkembangan anak usia dini adalah peletak dasar pada masa keemasan anak usia dini akan mudah menerima stimulus yang diberikan pendidik salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia 9 hingga 12 bulan yaitu kemampuan motorik. Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh Selain itu perkembangan fisik motorik merupakan salah satu Perkembangan fisik motorik anak adalah salah satu perkembangan yang penting dalam tahap usia dini. Dimana seharusnya guru dan orang tua bekerjasama untuk

mengembangkan motorik tersebut. Guru dan orang tua harusnya menstimulus anak dengan berbagai permainan yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap anak, agar anak tertarik untuk memainkannya, dan yang paling penting dengan melakukan permainan tanpa disadari anak telah mengembangkan motoriknya. Misalnya permainan tradisional congklak

Permainan congklak

Permainan tradisional yang menggunakan alat berupa papan berlubang dan biji-biji atau batu kecil. Alat permainan congklak terdiri dari papan yang biasanya terbuat dari kayu atau plastik, dengan dua baris lubang kecil yang berjumlah 5 lubang di setiap barisnya. Di tengah papan terdapat lubang yang lebih besar yang disebut sebagai "Rumah". Setiap lubang di baris memiliki fungsi sebagai tempat meletakkan biji-bijian atau batu kecil. Pada awal permainan, biji-biji atau batu kecil yang biasanya berjumlah 5 biji ditempatkan di setiap lubang rumah yang di biarkan kosong.

Permainan menggunakan tangan atau jari mereka untuk mengambil biji-bijian dari lubang di baris mereka dan meletakkannya satu persatu ke lubang berikutnya secara berlawanan arah jaru jam. Tujuan utama permainan congklak adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji-bijian di rumah pemain.

Alat permainan congklak ini sederhana namun efektif dalam menciptakan permainan yang menarik dan menantang. Alat ini juga mudah di buat dengan bahan-bahan yang tersedia di sekitar kita. Selain itu, alat permainan congklak juga dapat di hiasi dengan berbagai motif dan ornament yang menambah nilai estetika permainan

Sejarah permainan congklak

Permainan congklak, juga dikenal dengan sebutan dakon atau galah asin di beberapa wilayah, memiliki sejarah panjang yang melibatkan berbagai budaya di berbagai belahan dunia. Meskipun sulit untuk menetapkan asal-usul pasti, permainan ini diyakini berasal dari Timur Tengah atau Afrika dan telah ada selama ribuan tahun. Bentuk awal permainan congklak mungkin berupa lubang-lubang di tanah yang digunakan untuk mengumpulkan biji-bijian atau batu kecil. Seiring waktu, permainan ini berkembang menjadi versi yang lebih terstruktur dengan penggunaan papan kayu atau plastik yang memiliki dua baris lubang kecil.

Sejak dahulu, permainan congklak bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di masyarakat. Di Indonesia, misalnya, permainan ini memiliki peran penting dalam berbagai upacara adat dan tradisi. Nama-nama seperti congklak, dakon, atau galah asin mungkin berbeda di setiap daerah, tetapi esensi permainan tetap sama. Selain sebagai hiburan, permainan congklak juga memiliki nilai pendidikan dan sosial. Dalam aspek pendidikan, permainan ini membantu melatih keterampilan berhitung, strategi, dan konsentrasi pada pemain. Sementara itu, dari segi

sosial, congklak sering dimainkan dalam suasana yang penuh kebersamaan, memperkuat hubungan antar pemain dan sering menjadi sarana untuk merayakan momen-momen tertentu. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan congklak terus diwariskan dari generasi ke generasi dan tetap menjadi bagian dari warisan budaya di banyak negara. Berbagai variasi aturan dan nama permainan mencerminkan keragaman budaya dan regionalisme yang kaya di seluruh dunia.

Makna permainan congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang populer di berbagai belahan dunia, terutama di Asia dan Afrika. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua pemain dan menggunakan papan khusus dengan lubang-lubang kecil yang diisi dengan biji atau batu kecil.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji di lubang-lubang papan congklak. Pemain mengambil giliran secara bergantian, mengambil biji dari satu lubang di sisi mereka, dan menaruh satu biji di setiap lubang sepanjang jalan searah jarum jam. Jika pemain berakhir di lubang yang berisi biji, mereka mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi lubang-lubang sepanjang jalan.

Permainan berakhir ketika salah satu pemain tidak dapat melanjutkan giliran karena tidak memiliki biji di sisi mereka. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil mengumpulkan biji paling banyak.

Congklak tidak hanya merupakan permainan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki unsur strategi yang melibatkan pemikiran taktis dalam pengambilan biji dan langkah-langkah untuk mengalahkan lawan.

Jumlah pemain

Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua pemain dan menggunakan papan khusus dengan lubang-lubang kecil yang diisi dengan biji atau batu kecil.

Tempat

Tempat permainan congklak dilakukan didalam ruangan. Permainan ini di bagi dalam beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 orang

Langkah-langkah permainan congklak

Persiapan Papan:

1. Papan congklak memiliki dua baris lubang yang berisi masing-masing lima lubang kecil dan dua lubang besar di kedua ujungnya untuk setiap pemain.
2. Letakkan papan sehingga lubang besar menghadap pemain dan lubang-lubang kecil di sebelah kiri dan kanan pemain.



Penempatan Awal

1. Setiap lubang kecil diisi dengan lima biji atau batu kecil.
2. Pemain duduk di sisi papan yang berlawanan dan memegang kontrol atas baris lubang di sisi mereka.

Pemilihan Pemain Awal

Pemain yang akan memulai pertandingan biasanya ditentukan dengan cara hompimpa atau cara lainnya.

Mulai Bermain

Pemain yang mendapat giliran memilih salah satu lubang kecil di sisi mereka yang berisi biji. Mereka mengambil semua biji dari lubang tersebut dan menempatkannya satu per satu ke lubang berikutnya sepanjang baris mereka, termasuk lubang besar di ujung.

Mengambil Alih Biji Lawan

Jika pemain terakhir menempatkan biji ke lubang yang kosong, mereka dapat mengambil biji dari lubang lawan yang berlawanan langsung jika ada biji di sana.

Mendapatkan Giliran Tambahan

Jika pemain terakhir menempatkan biji ke lubang yang kosong di sisi mereka, mereka mendapat giliran tambahan.

Berlanjut Bergantian

Pemain bergantian melakukan langkah-langkah ini, mengambil biji dari lubang satu per satu dan menempatkannya sepanjang baris mereka.

Peraturan Khusus

Beberapa peraturan khusus dapat berlaku tergantung pada versi congklak yang dimainkan atau aturan yang disepakati bersama.

Perhitungan Akhir

Permainan berakhir ketika salah satu pemain tidak dapat melanjutkan giliran karena tidak memiliki biji di sisi mereka.

Biji-biji yang tersisa di sisi pemain dihitung, dan pemain dengan biji paling banyak adalah pemenangnya.

Tujuan permainan congklak bagi anak usia dini

Pengembangan Keterampilan Motorik Halus

Permainan congklak melibatkan mengambil biji dan menempatkannya ke lubang-lubang yang dituju. Ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, seperti menggenggam, memindahkan, dan meletakkan objek dengan presisi.

Menghitung biji-biji yang mereka ambil dan menempatkannya ke lubang-lubang. Ini membantu mereka memahami konsep dasar matematika seperti penghitungan, penjumlahan, dan pengurangan secara visual dan praktis.

Peningkatan Konsentrasi dan Fokus

Permainan congklak membutuhkan konsentrasi dan fokus yang baik. Anak-anak perlu memperhatikan biji-biji yang mereka ambil dan memikirkan langkah-langkah berikutnya. Melalui permainan ini, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian dan mempertahankan fokus.

Pengembangan Keterampilan Strategis

Congklak melibatkan pengambilan keputusan strategis, seperti memilih lubang mana yang harus diambil bijinya dan bagaimana mengatur biji-biji di sepanjang baris. Ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir strategis, perencanaan, dan pemecahan masalah.

Pengembangan Keterampilan Sosial

Permainan congklak dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya mereka. Mereka dapat belajar tentang kerjasama, menghormati giliran, dan menghargai kemenangan atau kekalahan.

Peningkatan Kreativitas

Anak-anak dapat menggunakan congklak sebagai alat untuk berkreasi dengan membuat aturan tambahan atau menciptakan variasi permainan. Ini mendorong kreativitas mereka dan memberi mereka kebebasan untuk berpikir di luar kotak.

Aturan dalam permainan congklak

Penempatan Awal

1. Setiap lubang kecil diisi dengan tujuh biji atau batu kecil.
2. Pemain duduk di sisi papan yang berlawanan dan memegang kontrol atas baris lubang di sisi mereka.

Giliran Pemain

1. Pemain yang mendapat giliran memilih salah satu lubang kecil di sisi mereka yang berisi biji.
2. Mereka mengambil semua biji dari lubang tersebut dan menempatkannya satu per satu ke lubang berikutnya sepanjang baris mereka, termasuk lubang besar di ujung.

Mengambil Alih Biji Lawan

1. Jika pemain terakhir menempatkan biji ke lubang yang kosong, mereka dapat mengambil biji dari lubang lawan yang berlawanan langsung jika ada biji di sana.

Mendapatkan Giliran Tambahan

Jika pemain terakhir menempatkan biji ke lubang yang kosong di sisi mereka, mereka mendapat giliran tambahan.

Peraturan Khusus

Beberapa versi congklak memiliki peraturan khusus, seperti "seri" (atau "istirahat") yang memberikan pemain giliran tambahan jika mereka berhasil mencapai kondisi tertentu.

- Aturan tambahan dapat mencakup ketentuan-ketentuan tertentu untuk mengambil biji dari lubang tertentu.

Perhitungan Akhir:

- Permainan berakhir ketika salah satu pemain tidak dapat melanjutkan gilirannya karena tidak memiliki biji di sisi mereka.
- Biji-biji yang tersisa di sisi pemain dihitung, dan pemain dengan biji paling banyak adalah pemenangnya.

Fair Play dan Etika:

- Pemain diharapkan bermain dengan sportifitas dan menghormati aturan yang disepakati.
- Etika permainan mencakup menghormati giliran, tidak menginterupsi lawan, dan menjaga suasana permainan yang positif.

Alat dan bahan

Papan congklak dan batu kecil



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Selain untuk kesenangan dan bermain secara kompetitif ,dalam permainan congklak terdapat manfaat yang jarang di ketahui oleh masyarakat dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini, dan manfaat-maaf yang di temukan diantaranya sudah ditemukan dapat menjadikan acuan untukmengembangkan kembali permainan tradisional congklak ke masyarakat ataupun sebagai bahan ajar di sekolah. Selain untuk melestarikan permainan tradisional, juga sebagai sarana bermain anak untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyarankan kepada guru-guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar anak usia dini mampu untuk mengembangkan kemampuan yang di milikinya, dengan tidak menghilangkan permainan-permainan teradisional dari jaman dulu yang sudah ada. Oleh karena itu, maka pembelajaran akan mudah di sampaikan dengan baik kepada anak dan mudah di sampaikan oleh guru serta mudah di pahami oleh anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education.Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Febriyanti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (n.d.). Pembelajaran dengan etnomatematika congklak. Prosiding Sesiomadika, 2(1),72-76.
- Maria Mentessori (Elizabeth B. Hurlock, 1978:13)
- Froebel (Roopnaire, J.L & Johnson, J.E.,, 1993:56)
- Lestari, P.I., & Prima, E. (2019).Balinese Congklak Games,Maciwa, to Improve the Development of Symbolic Thingking in Early Childhood. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini , 3 (1), 102.<https://doi.org/10.3004/obsesi.v3i1.151>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 6Tahun. Prosiding, SINTESA, November, 539–546.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK USIA 5- 6 TAHUN. Jurnal Buah Hati, 7(2), 125–137.

- Ubaidillah. (2019). Pengembangan Minat Belajar Kognitif pada Anak Usia Dini. JEC (Journal of Childhood Education), 3(1), 58–85.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boy” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1062>
- Nahdyawaty, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK MEMFASILITASI PADA KELOMPOK B. 4(2), 197– 206.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jp>