JAHPB: Journal of Social Humanities, Education and Business
Volume 1 Number 5, September (2026)



Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Islamiyah Pontianak

Asri Suliyastini*

Raudhatul Athfal Miftahul Ulum

Email: asrisuliyastini@gmail.com

Riwayat Artikel

Dikirim: July 6 2026
Direvisi: Agustus 9 2026
Diterima: September 11 2026
Dipublikasi: September 25 2026

Kata Kunci:

Perkembangan kognitif; anak usia dini; permainan tradisional; congklak; pembelajaran berbasis bermain.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis potensi permainan tradisional congklak dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, dengan memperhatikan relevansinya bagi pembelajaran di TK Islamiyah Pontianak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *library research*. Data diperoleh melalui penelusuran artikel jurnal, buku akademik, dan publikasi ilmiah tahun 2024–2026 yang membahas perkembangan kognitif anak usia dini, permainan congklak, pembelajaran berbasis bermain, numerasi, serta kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Literatur dianalisis melalui analisis isi dan sintesis tematik dengan mengelompokkan temuan ke dalam aspek numerasi, berpikir logis, konsentrasi, memori, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Hasil kajian menunjukkan bahwa congklak berpotensi menjadi media pembelajaran konkret yang menghubungkan pengalaman bermain dengan pengembangan berbagai kompetensi kognitif. Aktivitas menghitung dan membagikan biji dapat menstimulasi pengenalan bilangan, perbandingan kuantitas, dan pemahaman urutan. Sementara itu, mengingat aturan, memperkirakan langkah, serta menentukan strategi dapat mendukung konsentrasi, memori, penalaran, dan pengambilan keputusan. Optimalisasi manfaat tersebut memerlukan perencanaan pembelajaran yang terarah, pendampingan guru, tantangan bertahap, dan penilaian sesuai tahap perkembangan anak. Kajian ini menyimpulkan bahwa congklak memiliki nilai pedagogis sekaligus budaya sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Karena penelitian ini berbasis kepustakaan, temuan tidak dimaknai sebagai bukti peningkatan langsung pada anak TK Islamiyah Pontianak, melainkan sebagai landasan konseptual bagi penelitian lapangan selanjutnya pada konteks berbeda.

Keywords:

cognitive development; early childhood; traditional games; congklak; play-based learning.

Abstract

This study analyzes the potential of traditional congklak games to optimize the cognitive development of children aged 5–6 years at TK Islamiyah Pontianak. It employs a qualitative approach using library research. Data were collected from journal articles, academic books, and scholarly publications published between 2024 and 2026 concerning early childhood cognitive development, congklak games, play-based learning, numeracy, thinking skills, and problem-solving. The literature was examined through content analysis and thematic synthesis, focusing on numeracy, logical reasoning, concentration, memory, decision-making, and problem-solving. The findings indicate that congklak can serve as a concrete learning medium connecting play experiences with multiple cognitive competencies. Counting and distributing seeds can stimulate number recognition, quantity comparison, and understanding of sequences. Meanwhile, remembering rules, anticipating moves, and selecting strategies may support concentration, memory, reasoning, and decision-making.

Realizing these benefits requires purposeful lesson planning, teacher guidance, gradually increasing challenges, and developmentally appropriate assessment. The review concludes that congklak has pedagogical and cultural value as a play-based learning resource. Since this study relies on library research, its findings do not constitute direct evidence of cognitive improvement among children at TK Islamiyah Pontianak. Instead, they provide a conceptual foundation for subsequent field-based investigations into congklak-based learning in diverse educational settings.

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0) license

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi fundamental untuk mengembangkan kompetensi intelektual, emosional, sosial, dan dasar anak, yang kemudian memengaruhi perkembangan mereka pada tahap pendidikan selanjutnya. Salah satu domain perkembangan penting yang membutuhkan stimulasi optimal adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan anak untuk berpikir, memahami informasi, mengenali pola, mengingat, mengklasifikasikan, menghitung, dan memecahkan masalah sederhana. Pada usia 5–6 tahun, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang semakin kompleks melalui aktivitas yang melibatkan observasi, perbandingan, klasifikasi, hubungan sebab-akibat, dan pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman konkret. Oleh karena itu, stimulasi kognitif harus difasilitasi melalui aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan individu anak. Winarti et al. (2025) menjelaskan bahwa pengalaman bermain yang dirancang secara sistematis dapat mendukung perkembangan numerasi dini, penalaran spasial, dan pemahaman matematis. Demikian pula, Aisyah et al. (2024) menekankan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran aktif untuk merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi sejak usia dini. Oleh karena itu, perkembangan kognitif tidak boleh terbatas pada keterampilan numerik, tetapi juga harus mencakup kemampuan logis, kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.

Dalam pendidikan anak usia dini, aktivitas bermain menempati posisi strategis sebagai pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, berinteraksi dengan teman sebaya, bereksperimen dengan berbagai kemungkinan, dan membangun pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan. Pendekatan ini sangat penting karena anak-anak kecil cenderung memahami konsep abstrak lebih efektif ketika disajikan melalui objek konkret dan pengalaman yang dapat diamati. Nasution et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media bagian lepas dalam aktivitas bermain matematika dapat mendukung perkembangan kognitif anak, terutama dalam pengambilan keputusan dan akuisisi konsep matematika. Sementara itu, Winarti et al. (2025) menyoroti peran penting guru dalam merancang aktivitas berbasis bermain yang mendorong numerasi dan penalaran spasial melalui pengalaman belajar konkret. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain ditentukan tidak hanya oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru untuk merancang aktivitas, memberikan stimulasi yang tepat, memfasilitasi interaksi, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan kognitif anak.

Salah satu permainan edukasi tradisional yang memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan kognitif adalah *congklak*. Congklak adalah permainan tradisional Indonesia yang melibatkan papan dengan beberapa lubang kecil dan biji atau cangkang yang digunakan sebagai bahan bermain. Permainan ini dimainkan dengan membagikan dan memindahkan biji di antara lubang-lubang yang ditentukan sesuai aturan tertentu. Kegiatan ini menggabungkan berbagai elemen pembelajaran kognitif, termasuk pengenalan angka, penghitungan, pencocokan angka dengan jumlah, membandingkan jumlah, memahami urutan, dan memprediksi hasil dari tindakan tertentu. Selain itu, congklak memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan memori, konsentrasi, berpikir strategis, dan keterampilan pengambilan keputusan saat menentukan di mana menaruh biji

selama permainan. Marhamah et al. (2024) menemukan bahwa permainan congklak tradisional secara signifikan memengaruhi keterampilan numerasi dini dan minat belajar pada anak-anak usia 5–6 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa congklak tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi tetapi juga sebagai media pembelajaran konkret yang mengintegrasikan permainan dengan perkembangan kompetensi matematika dan kognitif. Oleh karena itu, congklak memiliki relevansi pedagogis sebagai media yang merangsang untuk perkembangan kognitif, menyenangkan, kontekstual, dan sangat terkait dengan pengalaman sehari-hari anak-anak.

Studi sebelumnya telah menunjukkan potensi permainan congklak tradisional dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Fitria dan Maryanto (2025), melalui penelitian aksi di kelas yang melibatkan 24 anak usia 5–6 tahun di Grup B di PAUD Al-Ummi, Pagar Alam City, melaporkan peningkatan pencapaian kognitif dari 58% pada siklus pertama menjadi 87,5% pada siklus kedua. Peningkatan ini tercermin dalam kemampuan menghitung, konsentrasi, berpikir logis, dan kerja sama anak-anak selama aktivitas congklak. Selain itu, Haryati et al. (2026) meneliti penggunaan congklak dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun dan mengidentifikasi peningkatan kompetensi pemecahan masalah anak melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Patria dan Abriadi (2026) juga memberikan perspektif yang lebih luas dengan menelaah perkembangan kognitif anak-anak melalui aktivitas congklak tradisional, khususnya terkait memori kerja dan pengambilan keputusan. Secara kolektif, temuan ini menunjukkan bahwa manfaat pendidikan dari congklak melampaui kemampuan numerik dan juga dapat merangsang berbagai proses kognitif yang merupakan komponen penting dalam perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, integrasi congklak ke dalam pembelajaran anak usia dini harus dikembangkan secara komprehensif dengan mempertimbangkan berbagai dimensi perkembangan kognitif, bukan hanya fokus pada keterampilan menghitung.

Dalam konteks ini, TK Islamiyah Pontianak mewakili lingkungan pendidikan yang relevan untuk meneliti penggunaan permainan congklak tradisional sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Relevansi lingkungan penelitian ini diperkuat oleh Sutra et al. (2025), yang secara khusus meneliti implementasi permainan congklak tradisional untuk meningkatkan kemampuan menghitung di antara anak-anak Kelompok B di TK Islamiyah Pontianak. Studi mereka menggunakan desain satu kelompok sebelum tes-pasca-tes yang melibatkan 12 anak dan melaporkan peningkatan rata-rata skor kemampuan menghitung dari 5,8 pada pra-tes menjadi 15,6 pada pasca-tes. Temuan ini menunjukkan potensi congklak sebagai media pembelajaran untuk mendukung kemampuan menghitung anak-anak di dalam institusi. Namun demikian, Sutra et al. (2025) terutama fokus pada keterampilan menghitung sebagai salah satu komponen perkembangan kognitif. Faktanya, perkembangan kognitif mencakup kompetensi yang lebih luas, termasuk berpikir logis, pengenalan pola, konsentrasi, memori, memahami hubungan sebab-akibat, dan memecahkan masalah sederhana. Oleh karena itu, diperlukan investigasi yang lebih komprehensif untuk memahami bagaimana permainan congklak dapat merangsang berbagai dimensi perkembangan kognitif anak melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

Meskipun studi sebelumnya telah menunjukkan kontribusi positif permainan congklak terhadap kemampuan numerasi, konsentrasi, berpikir logis, dan pemecahan masalah, beberapa peluang penelitian masih belum dieksplorasi. Studi sebelumnya umumnya berfokus pada hasil pembelajaran spesifik, seperti keterampilan menghitung, numerasi awal, atau pemecahan masalah, sementara hubungan antara strategi instruksional guru, proses pelaksanaan permainan, keterlibatan aktif anak, dan pengembangan berbagai indikator kognitif belum selalu diteliti secara menyeluruh. Selain itu, studi sebelumnya yang dilakukan di TK Islamiyah Pontianak oleh Sutra et al. (2025) telah memberikan bukti empiris mengenai peningkatan kemampuan menghitung. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu menetapkan fokus analitis yang lebih luas dan berbeda. Dalam hal ini, keunikan studi ini terletak pada pemeriksaan perkembangan kognitif melalui permainan congklak dengan mempertimbangkan proses belajar, peran dan strategi guru, pengalaman bermain anak-anak, serta pengembangan kemampuan berpikir kognitif ganda. Perspektif ini konsisten dengan Aisyah et al. (2024), yang menekankan potensi permainan tradisional untuk merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta Patria dan Abriadi (2026), yang menyoroti proses berpikir strategis dan fungsi kognitif selama permainan. Oleh karena itu, studi ini berupaya memperluas pemahaman tentang congklak sebagai media pembelajaran yang mendorong tidak hanya menghitung hasil tetapi juga pengembangan proses berpikir anak yang lebih luas.

Berdasarkan pertimbangan ini, studi ini bertujuan menganalisis optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan congklak tradisional di TK Islamiyah Pontianak. Secara khusus, studi ini mengkaji perencanaan dan implementasi permainan congklak sebagai media pembelajaran, strategi guru dalam memberikan stimulasi kognitif, keterlibatan anak selama aktivitas permainan, dan pengembangan kompetensi kognitif, termasuk menghitung, berpikir logis, pengenalan pola, konsentrasi, memori, dan pemecahan masalah sederhana. Secara teori, studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan literatur pendidikan anak usia dini, khususnya terkait integrasi permainan tradisional dan pembelajaran pengalaman dalam merangsang perkembangan kognitif. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pendidik anak usia dini dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berakar pada lokal. Selain itu, penelitian ini diharapkan mendorong pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya yang memiliki nilai pendidikan signifikan dan relevansi berkelanjutan terhadap kebutuhan perkembangan anak di era digital.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan metode riset perpustakaan untuk mengkaji optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan congklak tradisional. Penelitian perpustakaan dipilih karena memungkinkan penyelidikan mendalam terhadap perspektif teoretis, temuan empiris, dan diskusi ilmiah relevan yang berasal dari berbagai sumber tertulis. Studi ini berfokus pada pemahaman hubungan antara permainan tradisional, pembelajaran berbasis permainan, dan pengembangan kompetensi kognitif anak, khususnya pada anak-anak usia 5–6 tahun. Sumber data utama terdiri dari artikel jurnal yang ditinjau sejawat, buku akademik, laporan penelitian, dan publikasi pendidikan relevan yang membahas perkembangan kognitif anak usia dini, permainan congklak tradisional, numerasi, penalaran logis, konsentrasi, memori, dan kemampuan pemecahan masalah. Abdurrahman (2024) menjelaskan bahwa penelitian perpustakaan menyediakan kerangka sistematis untuk memeriksa sumber tertulis, mengembangkan pemahaman teoretis, mengidentifikasi kekurangan penelitian, dan membangun argumen konseptual. Demikian pula, Haryono et al. (2024) menekankan bahwa penelitian perpustakaan melibatkan pengumpulan, pemejian, pengorganisasian, dan analisis literatur yang relevan secara sistematis tanpa memerlukan kerja lapangan langsung.

Proses pengumpulan literatur dilakukan melalui basis data akademik dan platform pencarian ilmiah, termasuk Scopus, Google Scholar, ERIC, Directory of Open Access Journals (DOAJ), dan Garuda. Pencarian memprioritaskan publikasi dari tahun 2024 hingga 2026 untuk memastikan relevansi dan kesesuaian literatur yang ditinjau. Kata kunci yang didapat meliputi "permainan congklak tradisional," "perkembangan kognitif anak usia dini," "pembelajaran berbasis bermain," "pendidikan anak usia dini," "keterampilan numerasi," "berpikir logis," "kemampuan pemecahan masalah," dan "stimulasi kognitif," termasuk padanan mereka di Indonesia. Pemilihan literatur didasarkan pada kriteria inklusi berikut: (1) publikasi yang membahas perkembangan kognitif pada anak usia 5–6 tahun; (2) studi yang meneliti permainan tradisional, khususnya congklak, sebagai media pembelajaran edukatif; (3) penelitian yang membahas numerasi, penalaran logis, memori, konsentrasi, dan kompetensi pemecahan masalah; dan (4) publikasi yang memberikan bukti teoretis atau empiris relevan mengenai strategi instruksional guru dan pembelajaran berbasis permainan. Studi yang diduplikasi, kurang kredibilitas akademis, atau tidak terkait dengan tujuan penelitian dikecualikan. Studi empiris yang relevan, termasuk Marhamah et al. (2024) dan Fitria dan Maryanto (2025), dianggap sebagai sumber penting untuk memahami kontribusi edukasi permainan congklak tradisional terhadap perkembangan kognitif anak-anak.

Analisis data dilakukan melalui analisis konten kualitatif dan sintesis tematik, yang melibatkan beberapa tahap: identifikasi data, klasifikasi, pemeriksaan kritis, interpretasi, dan sintesis temuan. Literatur yang dipilih diorganisasi dalam lima tema analitis utama: (1) dasar teoretis perkembangan kognitif pada anak usia dini; (2) karakteristik dan prinsip pendidikan permainan congklak tradisional; (3) strategi guru untuk mengintegrasikan congklak ke dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan; (4) pengembangan kompetensi kognitif anak, termasuk menghitung, berpikir logis, konsentrasi, memori, pengenalan pola, dan pemecahan masalah; dan (5) implikasi pendidikan dari permainan tradisional untuk pendidikan anak usia dini yang responsif secara budaya. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola berulang, hubungan konseptual, kesamaan, dan perbedaan di seluruh publikasi yang ditinjau. Kushnir (2025) menekankan bahwa analisis tematik memberikan pendekatan sistematis namun fleksibel untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menafsirkan pola bermakna dalam

literatur penelitian pendidikan. Melalui proses analitis ini, studi ini mengembangkan pemahaman konseptual terintegrasi tentang bagaimana permainan congklak tradisional dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk merangsang berbagai dimensi perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tinjauan pustaka ini menunjukkan bahwa permainan congklak tradisional memiliki potensi besar untuk mendukung optimasi perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Sintesis studi terbaru mengidentifikasi beberapa kompetensi kognitif yang saling terkait yang dapat distimulasi melalui aktivitas congklak, termasuk pengenalan angka, penghitungan, penalaran logis, konsentrasi, memori, dan kemampuan pemecahan masalah. Marhamah et al. (2024) menemukan bahwa permainan congklak tradisional secara signifikan memengaruhi keterampilan numerasi dini dan minat belajar pada anak usia 5–6 tahun. Studi semi-eksperimental mereka yang melibatkan 60 anak menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis congklak memberikan peluang bermakna bagi anak-anak untuk mengembangkan pemahaman numerik melalui manipulasi langsung materi bermain. Demikian pula, Matura et al. (2024) melaporkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak setelah penerapan permainan congklak tradisional, khususnya dalam mengenali konsep numerik. Temuan ini menunjukkan bahwa congklak dapat berfungsi sebagai media edukasi yang menghubungkan pengalaman bermain konkret dengan pengembangan kompetensi kognitif fundamental.

Temuan kedua berkaitan dengan kontribusi congklak terhadap pengembangan kemampuan kognitif yang lebih luas di luar keterampilan menghitung dasar. Fitria dan Maryanto (2025), melalui penelitian aksi di kelas yang melibatkan 24 anak berusia 5–6 tahun di PAUD Al-Ummi, Pagar Alam, melaporkan peningkatan pencapaian kognitif dari 58% pada siklus pertama menjadi 87,5% pada siklus kedua. Perbaikan tersebut tercermin dalam kemampuan menghitung anak-anak, konsentrasi, berpikir logis, dan kerja sama sosial selama permainan. Demikian pula, Wilhelmina et al. (2024), dalam studi yang melibatkan 19 anak di Grup B di TK Tunas Mekar II, menemukan bahwa pencapaian pembelajaran kognitif meningkat dari 15,79% pada kondisi awal menjadi 57,89% pada siklus pertama dan 89,47% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas congklak terstruktur dapat menciptakan peluang bagi anak-anak untuk mempraktikkan beberapa proses kognitif secara bersamaan. Permainan ini mengharuskan anak-anak mengamati distribusi benih, mengingat aturan, mengenali hubungan angka, dan merespons situasi permainan yang berubah, sehingga memberikan stimulasi bermakna untuk berbagai dimensi perkembangan kognitif.

Temuan ketiga menyoroti potensi congklak untuk merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya berpikir kritis, memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan. Nuraisyah et al. (2025) meneliti pengembangan permainan congklak edukasi dalam kegiatan Pramuka Prasiaga untuk anak-anak usia 5–6 tahun di TK IT Asshiddiq. Temuan mereka menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis anak-anak, terutama dalam analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Permainan ini juga mendorong komunikasi, kerja sama, sportivitas, dan regulasi emosi melalui interaksi sosial yang terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa congklak menyediakan lebih dari sekadar kesempatan untuk latihan numerik karena anak-anak harus mempertimbangkan berbagai kemungkinan bermain, memahami konsekuensi dari tindakan mereka, dan menentukan strategi yang tepat. Dalam konteks ini, congklak tradisional dapat diposisikan sebagai aktivitas edukasi yang mengintegrasikan proses kognitif dengan interaksi sosial dan pengalaman pengambilan keputusan.

Temuan keempat berkaitan dengan pentingnya pembelajaran berbasis game, fasilitasi guru, dan keterlibatan pembelajaran anak-anak dalam mendukung perkembangan kognitif. Alotaibi (2024), melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis terhadap 136 studi yang melibatkan 1.426 peserta, mengidentifikasi efek positif pembelajaran berbasis game terhadap perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar. Ukuran efek yang dilaporkan untuk perkembangan kognitif adalah sedang ($g = 0,46$), menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat memberikan manfaat perkembangan yang bermakna. Selain itu, Sutra et al. (2025), dalam studi mereka di TK Islamiyah Pontianak yang melibatkan 12 anak di Grup B, melaporkan peningkatan skor rata-rata penghitungan dari 5,8 pada pra-tes menjadi 15,6 pada pasca-tes, dengan nilai t-test sebesar 36,151 dibandingkan nilai kritis 2,228. Temuan ini memberikan bukti spesifik institusi tentang potensi pendidikan congklak di TK Islamiyah Pontianak. Secara keseluruhan, sintesis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis conglak dapat dioptimalkan melalui aktivitas terstruktur, bimbingan instruksional yang tepat, latihan berulang, dan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif anak-anak.

Pembahasan

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan congklak tradisional mewakili pendekatan pedagogis yang bermakna untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran konkret dan pengalaman. Pada usia 5–6 tahun, anak-anak mendapat manfaat dari pengalaman belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan objek, manipulasi fisik, pengamatan, dan eksperimen. Congklak menyediakan peluang ini melalui aktivitas yang melibatkan distribusi, pergerakan, penghitungan, dan perbandingan benih di papan permainan. Kegiatan ini memungkinkan anak-anak menghubungkan konsep numerik dengan pengalaman nyata, sehingga ide matematika abstrak menjadi lebih mudah diakses. Marhamah et al. (2024) dan Matura et al. (2024) mendukung perspektif ini dengan menunjukkan kontribusi congklak terhadap numerasi awal dan pengenalan konsep numerik. Selain itu, Alotaibi (2024) menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil kognitif melalui pengalaman pendidikan yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, congklak harus dipahami bukan hanya sebagai aktivitas rekreasi tetapi sebagai media pembelajaran terstruktur yang mendukung transisi dari pengalaman konkret ke pemahaman kognitif yang lebih maju. Implikasi penting lainnya berkaitan dengan sifat multidimensi dari perkembangan kognitif yang dirangsang melalui aktivitas congklak. Meskipun menghitung dan pengenalan numerik merupakan hasil pembelajaran yang menonjol, permainan ini juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan konsentrasi, memori, penalaran logis, dan kemampuan mengenali hubungan antara tindakan dan hasil. Selama permainan, anak-anak diwajibkan mengingat aturan, memantau distribusi benih, mengenali pola numerik, dan menentukan tindakan berikutnya yang sesuai. Fitria dan Maryanto (2025) menunjukkan bahwa aktivitas berbasis congklak dapat mendukung konsentrasi dan berpikir logis anak bersamaan dengan kemampuan menghitung. Demikian pula, Nuraisyah et al. (2025) menyoroti perkembangan pemikiran analitis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan melalui aktivitas kongklak edukasi. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi kognitif melalui permainan tradisional harus dievaluasi secara komprehensif, bukan terbatas pada pencapaian numerik. Guru perlu menyadari bahwa kemampuan anak untuk mengingat instruksi, mempertahankan perhatian, mengantisipasi hasil, dan membuat keputusan sederhana merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif.

Peran guru sangat penting dalam memastikan bahwa aktivitas congklak menjadi pengalaman pendidikan yang bertujuan, bukan sekadar bermain tanpa struktur. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, menetapkan aturan permainan yang jelas, menyediakan materi yang sesuai, dan memperkenalkan tantangan secara bertahap. Awalnya, anak-anak dapat didorong untuk mengenali papan congklak, mengidentifikasi jumlah biji, dan menghitungnya satu per satu. Selanjutnya, guru dapat memperkenalkan aktivitas yang lebih kompleks seperti perbandingan jumlah, penjumlahan dan pengurangan sederhana, pengenalan pola, dan prediksi hasil permainan yang mungkin. Melalui pertanyaan panduan seperti berapa banyak benih yang tersisa, lubang mana yang berisi lebih banyak benih, dan apa yang mungkin terjadi setelah suatu langkah tertentu, guru dapat merangsang proses penalaran dan pemecahan masalah anak-anak. Temuan Fitria dan Maryanto (2025) serta Sutra et al. (2025) menegaskan pentingnya mengintegrasikan congklak ke dalam aktivitas pembelajaran yang direncanakan. Oleh karena itu, guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator tetapi juga sebagai perancang instruksional yang mengubah permainan tradisional menjadi pengalaman pembelajaran kognitif yang sesuai perkembangan.

Selain itu, integrasi permainan congklak tradisional ke dalam pendidikan anak usia dini memiliki implikasi penting bagi pedagogi yang responsif secara budaya dan pelestarian warisan budaya lokal. Dalam lingkungan pembelajaran yang semakin digital, permainan tradisional menyediakan alternatif yang mendorong interaksi sosial langsung, keterlibatan fisik dengan bahan pembelajaran, dan partisipasi yang bermakna. Wilhelmina et al. (2024) menunjukkan bahwa congklak dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran taman kanak-kanak untuk mendukung perkembangan kognitif anak sambil mempertahankan relevansi pengalaman bermain tradisional. Demikian pula, Nuraisyah et al. (2025) menunjukkan bahwa aktivitas congklak edukasi dapat mengintegrasikan stimulasi kognitif dengan kompetensi sosial, termasuk kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai pendidikan dan budaya. Menggabungkan congklak ke dalam aktivitas kelas dapat membantu anak-anak mengembangkan kompetensi kognitif sekaligus memperkenalkan mereka pada praktik dan nilai-nilai budaya yang terkait dengan komunitas mereka. Pendekatan ini menempatkan warisan budaya lokal sebagai sumber daya pendidikan yang bermakna, bukan sekadar elemen tradisi rekreasi.

Dalam konteks TK Islamiyah Pontianak, temuan ini memberikan fondasi penting untuk mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif terhadap pembelajaran kognitif berbasis congklak. Sutra et al. (2025) telah menunjukkan kontribusi congklak terhadap kemampuan menghitung anak-anak di institusi ini. Namun, pengembangan pendidikan lebih lanjut harus melampaui pencapaian

numerik untuk mencakup penalaran logis, konsentrasi, memori, pengenalan pola, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Integrasi kompetensi ini memerlukan perencanaan instruksional yang sistematis, aktivitas pembelajaran yang beragam, instrumen penilaian yang sesuai, dan dukungan guru yang berkelanjutan. Guru harus menilai kemajuan individu anak dengan mempertimbangkan kemampuan mereka memahami aturan, mengenali kuantitas, menjaga perhatian, menjelaskan strategi sederhana, dan membuat keputusan selama permainan. Namun demikian, karena studi ini menggunakan riset perpustakaan, temuannya merupakan sintesis dari bukti yang dipublikasikan dan tidak boleh diartikan sebagai pengamatan langsung terhadap praktik kelas saat ini di TK Islamiyah Pontianak. Oleh karena itu, penelitian berbasis lapangan di masa depan diperlukan untuk meneliti bagaimana prinsip-prinsip pedagogis ini diterapkan di institusi dan bagaimana berbagai kompetensi kognitif berkembang melalui aktivitas congklak yang berkelanjutan. Pada akhirnya, mengoptimalkan perkembangan kognitif melalui permainan congklak tradisional menawarkan kesempatan untuk mengintegrasikan permainan yang bermakna, stimulasi kognitif, dan pelestarian budaya dalam pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa permainan congklak tradisional menawarkan peluang bermakna untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak usia dini, terutama pada anak-anak usia 5–6 tahun. Sintesis literatur menunjukkan bahwa congklak bukan hanya aktivitas rekreasi tradisional tetapi juga media pendidikan yang mengintegrasikan pengalaman bermain konkret dengan pengembangan kompetensi kognitif esensial. Melalui mendistribusikan, menghitung, membandingkan, dan mengatur benih, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung dini, penalaran logis, pengenalan pola, konsentrasi, memori, dan kemampuan pemecahan masalah sederhana. Permainan ini juga mendorong anak-anak untuk membuat keputusan, memahami aturan, mengantisipasi kemungkinan hasil, dan mengembangkan strategi selama bermain. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar bermakna yang menghubungkan konsep kognitif abstrak dengan interaksi yang konkret dan menyenangkan.

Selain itu, temuan menunjukkan bahwa integrasi congklak yang sukses ke dalam pendidikan anak usia dini memerlukan perencanaan pembelajaran yang sistematis, aktivitas yang sesuai dengan perkembangan, fasilitasi guru yang efektif, dan stimulasi berkelanjutan. Guru memainkan peran penting dalam mengubah permainan tradisional menjadi pengalaman pendidikan yang bermakna melalui demonstrasi, pertanyaan terpandu, tantangan bertahap, penguatan positif, dan penilaian perkembangan. Selain itu, pembelajaran berbasis congklak memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan perkembangan kognitif dengan kompetensi sosial, termasuk kerja sama, komunikasi, kesabaran, dan sportivitas. Dalam konteks TK Islamiyah Pontianak, penelitian sebelumnya memberikan bukti spesifik institusi tentang kontribusi congklak terhadap kemampuan menghitung anak-anak. Namun, potensi permainan yang lebih luas dalam mengembangkan berbagai dimensi kognitif memerlukan penyelidikan lebih lanjut melalui praktik pendidikan langsung. Secara keseluruhan, permainan congklak tradisional mewakili pendekatan pembelajaran yang relevan secara budaya dan sesuai perkembangan yang menghubungkan stimulasi kognitif, permainan bermakna, dan pelestarian warisan budaya tradisional.

Implikasi Teoretis

Secara teori, studi ini berkontribusi pada pengembangan literatur pendidikan anak usia dini dengan memperluas pemahaman tentang permainan tradisional sebagai instrumen pembelajaran multidimensi untuk perkembangan kognitif. Alih-alih menempatkan congklak secara eksklusif sebagai media pengajaran keterampilan matematika dasar, studi ini mengkonseptualisasikannya sebagai lingkungan pembelajaran pengalaman yang mengintegrasikan numerasi, penalaran logis, memori, konsentrasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Perspektif ini memperkaya teori pembelajaran berbasis permainan dengan menekankan hubungan antara manipulasi konkret, eksplorasi kognitif, dan konstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna. Selain itu, studi ini menyoroti relevansi pedagogi responsif budaya dalam pendidikan anak usia dini dengan menunjukkan bagaimana permainan tradisional dapat berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang menghubungkan perkembangan kognitif anak dengan pengetahuan dan praktik budaya lokal.

Implikasi Praktis

Secara praktis, temuan ini menawarkan beberapa implikasi bagi institusi pendidikan anak usia dini, guru, dan orang tua. Bagi institusi pendidikan, permainan congklak tradisional dapat diintegrasikan ke dalam program pembelajaran di kelas sebagai kegiatan pendidikan terstruktur yang mendukung perkembangan kognitif dan melestarikan warisan budaya. Bagi guru, congklak harus diterapkan melalui pengalaman belajar yang dirancang dengan cermat yang mencakup pengenalan angka, penghitungan,

perbandingan kuantitas, identifikasi pola, penalaran logis, dan aktivitas pemecahan masalah. Guru juga didorong untuk mengembangkan pertanyaan terbuka dan tugas yang semakin menantang guna merangsang kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan anak. Penilaian harus mempertimbangkan kemajuan individu anak dalam memahami aturan permainan, mempertahankan konsentrasi, mengingat instruksi, mengenali hubungan numerik, dan mengembangkan strategi sederhana. Bagi orang tua, memperkenalkan congklak dan permainan tradisional lainnya di rumah dapat memperkuat pengalaman belajar anak sekaligus memperkuat interaksi orang tua-anak. Kolaborasi antara institusi pendidikan dan keluarga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung untuk stimulasi kognitif yang berkelanjutan.

Rekomendasi untuk Penelitian Masa Depan

Penelitian di masa depan harus menyelidiki implementasi permainan congklak tradisional melalui studi empiris di berbagai institusi pendidikan anak usia dini, termasuk TK Islamiyah Pontianak. Riset aksi di kelas, studi kasus kualitatif, desain kuasi-eksperimental, dan investigasi longitudinal dapat digunakan untuk meneliti kontribusi congklak terhadap berbagai dimensi perkembangan kognitif. Studi lebih lanjut juga harus mengembangkan instrumen penilaian komprehensif yang mencakup numerasi, penalaran logis, konsentrasi, memori kerja, pengenalan pola, pengambilan keputusan, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peneliti dapat menyelidiki pengaruh strategi instruksional guru, frekuensi permainan, karakteristik individu anak, dan keterlibatan orang tua terhadap hasil pembelajaran. Studi komparatif antara congklak tradisional dan permainan edukasi lainnya juga akan memberikan bukti berharga mengenai kontribusi relatif dari berbagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian semacam ini diharapkan memperkuat fondasi empiris untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pendidikan anak usia dini yang inovatif, inklusif, dan responsif budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Tatminingsih, S., Chandrawati, T., & Novita, D. (2024). Stimulating strategy high-order thinking skills in early childhood education by utilizing traditional games. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 18*(1), 64–80. https://doi.org/10.21009/JPUD.181.05

Fitria, M., & Maryanto, M. A. (2025). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 1679–1686. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10575

Haryati, E., Setyowati, S., Fitri, R., Kristanto, A., Istiq'faroh, N., & Syahidul Haq, M. (2026). Permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan problem solving anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 33–43. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1837

Marhamah, M., Muthmainah, M., Bafirman, B., & Zarya, F. (2024). The effect of the use of traditional congklak games on initial numeracy ability and interest in learning in children aged 5–6 years. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(Special Issue), 719–726. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10iSpecialIssue.7805

Nasution, M. P., Sormin, D., Lubis, J. N., Wahyuni, S., Siregar, A. K., & Mahir, A. (2024). Harnessing loose part media for cognitive development: Evaluating its effects on early mathematics play activities in early childhood education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education, 6*(2), 254–268. https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23184

Patria, H., & Abriadi. (2026). Dinamika perkembangan kognitif anak melalui aktivitas permainan strategi tradisional congklak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 2*(2), 73–86. https://doi.org/10.71049/tcweac32

Sutra, R. P., Maulina, I., & Zar'in, F. (2025). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas B TK Islamiyah Pontianak. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1), 101–113. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2228

Winarti, D. W., Widjaja, W., Razi, F., Huzaimah, S., Prianggi, A., & Setyawan, I. A. (2025). Empowering early childhood educators to foster spatial and numeracy reasoning through play-based learning. *Journal on Mathematics Education, 16*(3), 871–888. https://doi.org/10.22342/jme.v16i3.pp871-888

Abdurrahman. (2024). Metode penelitian kepustakaan dalam pendidikan Islam. *Adabuna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran, 3*(2), 102–113. https://doi.org/10.38073/adabuna.v3i2.1563

Fitria, M., & Maryanto, M. A. (2025). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 1679–1686. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10575

Haryono, E., Suprihatiningsih, S., Septian, D., Widodo, J., Ashar, A., & Sariman, S. (2024). New paradigm metode penelitian kepustakaan (library research) di perguruan tinggi. *An-Nuur, 14*(1). https://doi.org/10.58403/annuur.v14i1.391

Kushnir, I. (2025). Thematic analysis in the area of education: A practical guide. *Cogent Education, 12*(1), Article 2471645. https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2471645

Marhamah, M., Muthmainah, M., Bafirman, B., & Zarya, F. (2024). The effect of the use of traditional congklak games on initial numeracy ability and interest in learning in children aged 5–6 years. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(Special Issue), 719–726. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10iSpecialIssue.7805

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, Article 1307881. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Fitria, M., & Maryanto, M. A. (2025). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 1679–1686. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10575

Marhamah, M., Muthmainah, M., Bafirman, & Zarya, F. (2024). The effect of the use of traditional congklak games on initial numeracy ability and interest in learning in children aged 5–6 years. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(Special Issue), 719–726. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10iSpecialIssue.7805

Matura, E., Son, Q. V., & Lah, Y. C. (2024). Exploring the potential of traditional congklak in the development of early childhood cognitive abilities. *Journal of Basic Education Research, 5*(2), 48–53. https://doi.org/10.37251/jber.v5i2.959

Nuraisyah, Kurnia, R., Herman, Herlina, Bactiar, Y., & Hajerah. (2025). Innovative educational congklak media in prasiaga scout activities: Stimulating critical thinking and social skills in early childhood. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 11*(2), 53–64. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v11i2.84752

Sutra, R. P., Maulina, I., & Zar'in, F. (2025). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas B TK Islamiyah Pontianak. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1), 101–113. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2228

Wilhelmina, G., Lestari, P. I., & Poerwati, C. E. (2024). Bali improve early childhood cognitive skills through traditional games congklak. *Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora, 3*(1), 277–286. https://doi.org/10.36002/jd.v3i1.2982