



Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 3–4 Tahun

Evi Marija^{1✉}, Tri Kurniawati², Wahono³, Naili Saidah⁴

^{1 2 3 4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i5.7443](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i5.7443)

Abstrak

Konsentrasi merupakan prasyarat penting bagi anak usia dini untuk menyerap informasi dan menyelesaikan tugas belajar, namun sebagian anak usia 3–4 tahun masih mudah teralihkan perhatiannya. Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun melalui permainan tradisional congklak. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus dengan subjek 20 anak di sebuah Pos PAUD Terpadu di Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi berbasis rubrik, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata capaian konsentrasi meningkat dari 44,5% pada siklus I menjadi 79,5% pada siklus II (naik 35 poin persentase). Pada siklus I sebagian besar anak (75%) berada pada kategori Mulai Berkembang, sedangkan pada siklus II seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (35%) dan Berkembang Sangat Baik (65%). Aturan bergiliran, aktivitas menghitung biji, dan pengurangan bantuan guru secara bertahap dalam permainan congklak melatih perhatian anak secara berkelanjutan. Penelitian ini memberikan bukti awal bahwa congklak dapat dijadikan strategi pembelajaran berbasis budaya yang praktis bagi guru PAUD untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 3–4 tahun.

Kata Kunci: *congklak, konsentrasi, permainan tradisional, anak usia dini, penelitian tindakan kelas*

Abstract

Concentration is an essential prerequisite for young children to absorb information and complete learning tasks, yet many children aged 3–4 years are still easily distracted. This study aimed to improve the concentration of children aged 3–4 years through the traditional game of congklak. A classroom action research design based on the Kemmis and McTaggart model was carried out in two cycles with 20 children at an integrated early childhood post in Surabaya, Indonesia. Data were collected through rubric-based observation, interviews with teachers and parents, and documentation, and were analysed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The children's mean concentration score rose from 44.5% in cycle I to 79.5% in cycle II, an increase of 35 percentage points. In cycle I, most children (75%) were at the emerging level, whereas in cycle II all children reached the developing-as-expected (35%) or very well-developed (65%) level. Turn-taking rules, counting seeds, and the gradual withdrawal of teacher support in congklak appear to train children's sustained attention. This study provides initial evidence that congklak can serve as a practical, culturally grounded strategy for early childhood teachers to stimulate concentration in children aged 3–4 years.

Keywords: *congklak, concentration, traditional games, early childhood, classroom action research*

Pendahuluan

Konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan dan mempertahankan perhatian pada suatu tugas sambil mengabaikan gangguan, merupakan bagian dari fungsi eksekutif yang menopang proses belajar anak (Diamond, 2013). Usia prasekolah adalah periode perkembangan pesat perhatian eksekutif dan periode ketika kemampuan tersebut paling responsif terhadap latihan (Rueda et al., 2005). Anak yang belum mampu berkonsentrasi cenderung kesulitan mendengarkan instruksi, mudah berpindah aktivitas, dan tidak menuntaskan tugas sederhana (Chalidaziah, 2018; Khotimah et al., 2020). Karena itu, stimulasi konsentrasi perlu dirancang sejak awal masa prasekolah, bukan menunggu anak memasuki jenjang sekolah dasar.

Bukti internasional menunjukkan bahwa fungsi eksekutif anak prasekolah dapat ditingkatkan melalui intervensi yang terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari, dilakukan berulang, dan tingkat tantangannya dinaikkan secara bertahap (Diamond & Lee, 2011; Muir et al., 2023). Meta-analisis terhadap 32 studi pada anak usia 3–6 tahun juga menemukan efek pelatihan kognitif yang signifikan terhadap fungsi eksekutif (Scionti et al., 2020). Kurikulum berbasis bermain yang menanamkan latihan regulasi diri dalam rutinitas kelas terbukti meningkatkan fungsi eksekutif dan perhatian anak (Blair & Raver, 2014), sedangkan bermain terbimbing (*guided play*) menempatkan guru sebagai pemberi perancah tanpa menghilangkan kesenangan bermain (Zosh et al., 2018). Permainan papan beraturan termasuk media yang menjanjikan: bermain permainan papan angka meningkatkan pemahaman bilangan anak prasekolah (Ramani & Siegler, 2008), keterlibatan dalam permainan papan memprediksi kemampuan inhibisi anak dua tahun kemudian (Gashaj et al., 2021), dan program permainan papan di kelas memberikan manfaat bagi fungsi eksekutif siswa (Vita-Barrull et al., 2023).

Congklak adalah permainan papan tradisional Indonesia yang dimainkan pada papan berisi empat belas lubang kecil dan dua lubang induk dengan biji-bijian sebagai alat main. Setiap giliran menuntut anak mengambil biji, membagikannya satu per satu ke lubang berikutnya, menunggu giliran lawan, dan memperhatikan posisi biji di papan. Penelitian di Indonesia telah menunjukkan manfaat congklak bagi kemampuan berhitung (Maria Lily et al., 2023; Nendria et al., 2023; Susilawati et al., 2021), berpikir simbolik (Lestari & Prima, 2019), motorik halus (Permatasari & Wulansuci, 2025), serta kapasitas *working memory* siswa sekolah dasar (Putra et al., 2017). Secara lebih luas, permainan tradisional juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional, kedisiplinan, dan aspek perkembangan lainnya (Aulia & Sudaryanti, 2023; Khadijah & Wahyuni, 2024; Prima & Lestari, 2023), meskipun keberadaannya kian tergeser oleh permainan digital (Esita & Siradjuddin, 2024).

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan dua celah. Pertama, penelitian tentang peningkatan konsentrasi anak melalui permainan umumnya dilakukan pada anak usia 4–7 tahun dan menggunakan media yang beragam, seperti rangkaian permainan tradisional (Syaputri & Istiarini, 2019), permainan pancing ikan (Zarty & Nurunnisa, 2024), bermain sensorimotor (Musyafa'ah & Salim, 2024), dan media gambar (Khotimah et al., 2020). Kedua, penelitian tentang congklak lebih banyak menempatkan berhitung, motorik, atau berpikir simbolik sebagai luaran, sedangkan studi yang mengukur aspek atensional (Putra et al., 2017) dilakukan pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, belum jelas apakah congklak, yang menuntut kepatuhan pada aturan dan kegiatan menghitung, dapat diadaptasi untuk anak usia 3–4 tahun yang berada pada awal tahap praoperasional dengan rentang perhatian yang masih pendek (Santrock, 2011).

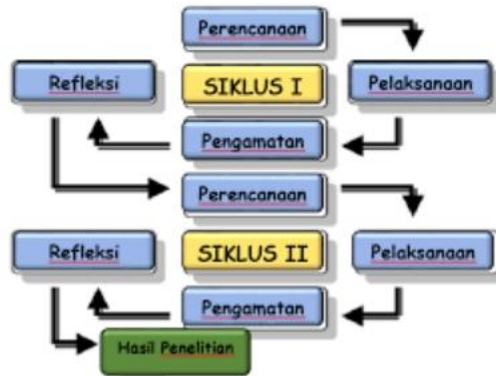
Kebutuhan tersebut juga tampak di PPT Al Khoir Surabaya. Observasi awal menunjukkan bahwa anak kelompok usia 3–4 tahun masih kesulitan mempertahankan fokus ketika mendengarkan instruksi guru dan menyelesaikan tugas sederhana.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal: (1) congklak diterapkan dengan konsentrasi sebagai luaran utama, bukan berhitung atau motorik; (2) subjeknya anak usia 3–4 tahun, kelompok usia yang jarang dikaji dalam penelitian congklak maupun penelitian konsentrasi berbasis permainan; dan (3) penerapannya dirancang bertahap, dari pendampingan intensif guru pada siklus I menuju bermain mandiri dengan supervisi minimal pada siklus II, dalam layanan PAUD nonformal (Pos PAUD Terpadu). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun melalui permainan tradisional congklak dan mendeskripsikan perubahan capaian konsentrasi anak antarsiklus. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif strategi pembelajaran berbasis budaya lokal bagi guru PAUD, sedangkan secara teoretis memperkaya bukti tentang permainan papan tradisional sebagai sarana stimulasi fungsi eksekutif pada anak usia dini.

Metodologi

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan siklus PTK model Kemmis dan McTaggart

Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 anak usia 3–4 tahun yang terdaftar di PPT Al Khoir, Surabaya. Seluruh anak dalam kelompok tersebut dilibatkan karena hasil observasi awal menunjukkan kemampuan konsentrasi yang masih berada pada tahap awal. Penelitian berlangsung dari Desember 2024 hingga Januari 2025, dengan pelaksanaan tindakan pada 16–31 Desember 2024.

Prosedur Tindakan

Pada siklus I, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat permainan congklak, menyiapkan papan dan biji congklak, serta menyiapkan lembar observasi. Tindakan difokuskan pada pengenalan aturan dasar permainan, dengan guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan intensif kepada anak. Observasi mencatat kemampuan anak mengikuti instruksi, mempertahankan fokus, dan konsisten mengikuti aturan permainan.

Refleksi siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Guru memberikan variasi teknik bermain yang lebih menarik dan menantang, sekaligus memberi kesempatan kepada anak untuk bermain secara mandiri dengan supervisi minimal. Observasi pada siklus II dilakukan dengan membandingkan capaian setiap anak terhadap capaiannya pada siklus I. Tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Instrumen, Validitas, dan Reliabilitas

Instrumen utama berupa lembar observasi konsentrasi yang terdiri atas lima indikator dengan skala penilaian 1–4. Setiap skor dilengkapi rubrik berisi deskripsi perilaku yang dapat diamati selama bermain congklak.

Validitas isi instrumen diperiksa melalui telaah ahli (*expert judgment*) oleh 2 orang ahli PAUD/psikologi perkembangan untuk menilai kesesuaian indikator dengan konstruk konsentrasi dan karakteristik anak usia 3–4 tahun. Reliabilitas pengamatan dijaga dengan melibatkan dua pengamat, yaitu peneliti dan guru kelas, yang menilai anak secara terpisah menggunakan rubrik yang sama; kesepakatan antarpengamat mencapai 75%.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi sebagai teknik utama, wawancara dengan guru dan orang tua untuk memperoleh informasi pendukung tentang perubahan konsentrasi anak, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Data observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Capaian setiap anak dihitung dengan rumus $P = (f/n) \times 100\%$, dengan P adalah persentase capaian, f adalah skor yang diperoleh, dan n adalah skor maksimal (5 indikator $\times$ skor 4 = 20). Persentase tersebut dikelompokkan ke dalam empat kategori: Belum Berkembang (BB, $\leq 25\%$), Mulai Berkembang (MB, 26–50%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH, 51–75%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB, 76–100%). Rata-rata capaian kelas pada setiap siklus kemudian

dibandingkan. Data wawancara dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjelaskan perubahan yang terjadi.

Etika Penelitian

Penelitian ini memperoleh izin dari kepala PPT Al Khoir dan persetujuan tertulis (*informed consent*) dari orang tua atau wali seluruh anak. Kegiatan bermain dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, dan anak diperbolehkan berhenti bermain kapan saja tanpa konsekuensi. Identitas anak disamarkan dengan kode R1–R20, dan dokumentasi yang dipublikasikan tidak menampilkan wajah anak.

Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I, rata-rata capaian konsentrasi anak sebesar 44,5%. Sebagian besar anak (15 anak; 75%) berada pada kategori MB, 3 anak (15%) pada kategori BSH, 2 anak (10%) masih pada kategori BB, dan belum ada anak yang mencapai kategori BSB. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap pengenalan, anak masih memerlukan bimbingan intensif untuk memahami aturan, mudah teralihkan, dan belum konsisten menunggu giliran. Refleksi siklus I menyimpulkan bahwa strategi perlu dibuat lebih menarik dan menantang serta memberi ruang bagi anak untuk bermain secara lebih mandiri.

Setelah perbaikan tindakan, rata-rata capaian konsentrasi pada siklus II meningkat menjadi 79,5%, atau naik 35 poin persentase. Sebanyak 13 anak (65%) mencapai kategori BSB dan 7 anak (35%) mencapai kategori BSH, sehingga tidak ada lagi anak pada kategori MB maupun BB. Seluruh anak mengalami peningkatan dengan besaran yang bervariasi, yaitu antara 20 poin persentase (R7) hingga 65 poin persentase (R19) (Tabel 3). Catatan observasi menunjukkan anak lebih mampu mengikuti aturan bergiliran, menghitung biji dengan cermat, dan menyelesaikan satu putaran permainan tanpa banyak diingatkan. Dengan capaian tersebut, kriteria keberhasilan tindakan telah terpenuhi sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Temuan utama penelitian ini adalah meningkatnya rata-rata capaian konsentrasi anak dari 44,5% menjadi 79,5% dalam dua siklus, disertai pergeseran seluruh anak ke kategori BSH dan BSB. Arah temuan ini sejalan dengan PTK tentang peningkatan konsentrasi melalui permainan tradisional pada anak usia 5–7 tahun yang mencapai 63% pada siklus I dan 96% pada siklus III (Syaputri & Istiari, 2019), serta melalui permainan pancing ikan pada anak usia 5–6 tahun yang meningkat dari 53% menjadi 81% dalam tiga siklus (Zarty & Nurunnisa, 2024). Perbedaannya, subjek penelitian ini lebih muda, capaian awalnya lebih rendah, dan peningkatan tercapai dalam dua siklus dengan satu jenis permainan yang terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa permainan beraturan tetap dapat diterapkan pada anak usia 3–4 tahun selama guru memberikan perancah yang memadai. Temuan ini juga melengkapi bukti bahwa kegiatan konkret seperti bermain sensorimotor (Musyafa'ah & Salim, 2024) dan media gambar (Khotimah et al., 2020) dapat membantu anak memusatkan perhatian.

Peningkatan konsentrasi dapat dijelaskan melalui tuntutan kognitif dalam permainan congklak. Anak harus memusatkan perhatian pada biji dan lubang (atensi selektif), mengingat hitungan dan posisi biji (*working memory*), serta menahan dorongan untuk mengambil giliran lawan (kontrol inhibisi). Ketiga komponen tersebut merupakan inti fungsi eksekutif (Diamond, 2013). Penjelasan ini sejalan dengan temuan eksperimen bahwa congklak meningkatkan kapasitas *working memory* siswa sekolah dasar (Putra et al., 2017); penelitian ini memperluas temuan tersebut ke ranah konsentrasi anak usia 3–4 tahun. Aktivitas membagikan biji satu per satu ke lubang yang berurutan juga merupakan dasar temuan congklak pada kemampuan berhitung (Maria Lily et al., 2023; Nendria et al., 2023; Susilawati et al., 2021) dan berpikir simbolik (Lestari & Prima, 2019). Hal ini sejalan dengan bukti bahwa struktur linear pada permainan papan membantu anak memahami urutan dan besaran bilangan (Ramani & Siegler, 2008; Siegler & Ramani, 2009), sehingga peningkatan konsentrasi kemungkinan berjalan bersamaan dengan stimulasi numerasi.

Pada tingkat internasional, temuan ini konsisten dengan studi longitudinal yang menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan papan memprediksi kemampuan inhibisi yang lebih baik (Gashaj et al., 2021) dan dengan uji acak terkendali yang menemukan manfaat program permainan papan di kelas bagi fungsi eksekutif (Vita-Barrull et al., 2023). Perbaikan pada siklus II, yakni menambah variasi tantangan sekaligus mengurangi bantuan guru, sesuai dengan prinsip bahwa latihan fungsi eksekutif paling efektif apabila dilakukan berulang dan tantangannya meningkat bertahap (Diamond & Lee, 2011). Pola bimbingan intensif yang kemudian dikurangi juga mencerminkan bermain terbimbing (Zosh et al., 2018). Efek pelatihan fungsi eksekutif pada anak prasekolah tercatat berukuran sedang dalam meta-analisis (Scionti et al., 2020) dan cenderung lebih bermakna bila terintegrasi dalam praktik kelas sehari-hari (Blair & Raver, 2014; Muir et al., 2023). Oleh karena itu, besarnya peningkatan dalam penelitian ini perlu dibaca dengan hati-hati karena desainnya tidak menggunakan kelompok pembandingan.

Dari sisi perkembangan, anak usia 3–4 tahun berada pada awal tahap praoperasional, ketika pemikiran masih sangat bergantung pada objek konkret (Santrock, 2011). Biji dan papan congklak menyediakan objek yang dapat dilihat, disentuh, dan dipindahkan sehingga perhatian anak lebih mudah dipertahankan. Kemampuan atensi pada usia ini juga terbukti dapat dilatih (Rueda et al., 2005). Selain konsentrasi, congklak memuat nilai budaya dan manfaat lain yang relevan dengan pengembangan holistik, seperti motorik halus (Hasanah, 2016; Permatasari & Wulansuci, 2025), sosial-emosional (Aulia & Sudaryanti, 2023), dan kedisiplinan (Prima & Lestari, 2023). Integrasinya dalam pembelajaran juga mendukung upaya revitalisasi permainan tradisional di tengah dominasi permainan digital (Esita & Siradjuddin, 2024; Khadijah & Wahyuni, 2024). Implikasi praktisnya, guru PAUD dapat memulai congklak dengan aturan yang disederhanakan dan pendampingan penuh, kemudian menambah tantangan serta mengurangi bantuan sesuai kesiapan anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain PTK tanpa kelompok pembandingan tidak memungkinkan peningkatan konsentrasi diatribusikan secara kausal hanya pada permainan congklak, karena faktor pematangan, adaptasi anak terhadap kegiatan dan pengamat, serta pengaruh guru dapat turut berperan. Kedua, jumlah subjek kecil (20 anak) dan berasal dari satu lembaga, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Ketiga, capaian siklus I diukur ketika tindakan sudah berjalan sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi sebelum tindakan. Keempat, pengukuran bertumpu pada observasi berbasis rubrik oleh pengamat yang juga terlibat dalam pelaksanaan, dengan durasi tindakan yang singkat dan tanpa tindak lanjut. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar dari beberapa lembaga, pengukuran pra-tindakan, instrumen atensi yang terstandar, dan pengukuran tindak lanjut.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak melalui dua siklus PTK meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun di PPT Al Khoir Surabaya. Rata-rata capaian konsentrasi meningkat dari 44,5% pada siklus I menjadi 79,5% pada siklus II (naik 35 poin persentase), dan seluruh anak berpindah dari dominasi kategori Mulai Berkembang ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (35%) dan Berkembang Sangat Baik (65%). Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik congklak yang menuntut anak memperhatikan giliran, menghitung dan membagikan biji secara berurutan, serta menyelesaikan satu putaran permainan, disertai perancah guru yang dikurangi secara bertahap. Temuan ini memperluas bukti manfaat congklak, yang sebelumnya lebih banyak dikaji pada kemampuan berhitung dan motorik, ke ranah konsentrasi pada kelompok usia yang lebih muda. Secara praktis, guru PAUD dapat mengintegrasikan congklak dalam kegiatan rutin dengan aturan yang disederhanakan pada tahap awal, lalu meningkatkan tantangan dan kemandirian anak secara bertahap, sekaligus melestarikan permainan tradisional sebagai sumber belajar berbasis budaya. Mengingat desain tanpa kelompok pembandingan dan jumlah subjek yang terbatas, temuan ini perlu dikonfirmasi melalui penelitian eksperimental dengan sampel yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surabaya, dosen pembimbing, serta kepala sekolah, guru, orang tua, dan anak-anak PPT Al Khoir Surabaya atas dukungan dan partisipasinya dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- 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>
- Blair, C., & Raver, C. C. (2014). Closing the achievement gap through modification of neurocognitive and neuroendocrine function: Results from a cluster randomized controlled trial of an innovative approach to the education of children in kindergarten. *PLoS ONE*, 9(11), e112393. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0112393>
- Chalidaziah, W. (2018). Kondisi konsentrasi belajar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak X. *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v1i1.771>
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135–168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4 to 12 years old. *Science*, 333(6045), 959–964. <https://doi.org/10.1126/science.1204529>

- Esita, Z., & Siradjuddin, M. S. (2024). Transformasi pendidikan anak usia dini melalui permainan tradisional: Mengintegrasikan nilai lokal dalam pembelajaran di TK. *Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal dan Pendidikan Transformatif (SNTekAD)*, 2(1), 132–138. <https://doi.org/10.12928/sntekad.v2i1.19033>
- Gashaj, V., Dapp, L. C., Trninic, D., & Roebbers, C. M. (2021). The effect of video games, exergames and board games on executive functions in kindergarten and 2nd grade: An explorative longitudinal study. *Trends in Neuroscience and Education*, 25, 100162. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2021.100162>
- 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/jpa.v5i1.12368>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676–685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2019). Balinese congklak games, Maciwa, to improve the development of symbolic thinking in early childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.151>
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Muir, R. A., Howard, S. J., & Kervin, L. (2023). Interventions and approaches targeting early self-regulation or executive functioning in preschools: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 35(1), 27. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09740-6>
- Musyafa'ah, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4–5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>
- Nendria, N., Handayani, T., & Fitri, I. (2023). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4–5 tahun di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(1), 348–358. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.15567>
- Permatasari, R., & Wulansuci, G. (2025). Congklak: Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(1), 36–43. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/26501>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2023). Pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap disiplin anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3107–3116. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3221>
- Putra, A. S., Tiatri, S., & Sutikno, N. (2017). Peningkatan kapasitas working memory melalui permainan congklak pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(1), 18–27. <https://doi.org/10.22146/jpsi.21984>
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79(2), 375–394. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01131.x>
- Rueda, M. R., Rothbart, M. K., McCandliss, B. D., Saccomanno, L., & Posner, M. I. (2005). Training, maturation, and genetic influences on the development of executive attention. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 102(41), 14931–14936. <https://doi.org/10.1073/pnas.0506897102>
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Scionti, N., Cavallero, M., Zogmaister, C., & Marzocchi, G. M. (2020). Is cognitive training effective for improving executive functions in preschoolers? A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 10, 2812. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02812>
- Siegler, R. S., & Ramani, G. B. (2009). Playing linear number board games—but not circular ones—improves low-income preschoolers' numerical understanding. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 545–560. <https://doi.org/10.1037/a0014239>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>

- Syaputri, I., & Istiarini, R. (2019). Upaya meningkatkan konsentrasi melalui permainan tradisional pada anak usia 5–7 tahun di TK IT Al Jawwad. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 24–34. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.1764>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Fernández-Muñoz, C., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023). Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial. *Trends in Neuroscience and Education*, 33, 100216. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>
- Zarty, A. N., & Nurunnisa, R. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar pada anak usia dini melalui permainan pancing ikan. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(4), 433–443. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/23246>
- 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, 1124. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>