

Menjelajah Dunia Angka : Peran Congklak dan Smart Numbers Digital terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Exploring The World Of Numbers : The Role Congklak and Smart Numbers Digital In Children's Cognitive Development

Wina Mulyani¹, Nuryati², Tito Parta Wibowo³

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, winamulyani.9a@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, nuryatimamah98@yahoo.com

³ Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, titopartawibowo@gmail.com

ABSTRAK

Anak berkarakter unik, kreatif, inovatif dan belajar dari lingkungannya seperti sekolah, keluarga dan masyarakat sekitar sehingga menjadi unsur penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Media pembelajaran menjadi unsur yang mendukung dalam kebutuhan perkembangan anak baik tradisional seperti permainan congklak maupun digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan congklak dan *smart numbers digital* terhadap perkembangan kognitif anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *quasy experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design* dengan sampel 30 anak usia 5-6 tahun di KOBER Rumah Senyum yang dibagi menjadi dua kelompok dengan 15 anak kelompok kontrol dan 15 anak lainnya berada di kelompok eksperimen. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji paired sampel T-test. Berdasarkan hasil yang didapatkan, bahwa perhitungan Uji hipotesis pada kelompok eksperimen media congklak dan *smart numbers digital* memiliki nilai sig.(2-tailed) <0,05 sehingga kedua media ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. *Treatment* yang diterapkan menggunakan media tradisional dan digital ternyata memiliki pengaruh yang baik dan dapat dijadikan referensi kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Anak Usia 5-6 Tahun, Media Pembelajaran, Aspek Kognitif, Congklak, Smart Numbers Digital*

ABSTRACT

Children have unique, creative, innovative characters and learn from their environment such as school, family and surrounding community so that it becomes an important element in supporting children's growth and development. Learning media is an element that supports children's development needs both traditional such as congklak games and digital. This study aims to analyze the effect of congklak games and digital smart numbers on children's cognitive development. The method used in this study is a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design with a sample of 30 children aged 5-6 years at KOBER Rumah Senyum who were divided into two groups with 15 children in the control group and 15 other children in the experimental group. Data analysis used descriptive analysis and paired sample T-test. Based on the results obtained, the calculation hypothesis test in the experimental group of congklak and digital smart numbers media has a sig. (2-tailed) value < 0.05 so that these two

media have a significant influence on children's cognitive development. Treatment applied using traditional and digital media turns out to have a good influence and can be used as a reference for teaching and learning activities in developing aspects of cognitive development of children aged 5-6 years.

Keywords : *Children Aged 5-6 Years, Learning Media, Cognitive Aspects, Congklak, Smart Numbers Digital*

PENDAHULUAN

Perkembangan adalah hal yang bersifat akumulatif dan apa yang terjadi di masa lampau menjadi tolak ukur pengembangan di tahap perkembangan selanjutnya. Biasanya ketika seorang anak memiliki hambatan pada perkembangan terdahulu, maka secara tidak langsung ia akan mengalami hambatan pula untuk perkembangan selanjutnya, kecuali ia mengalami stimulus berbeda pada saat proses perkembangan. Salah satunya proses perkembangan kognitif (Utami, 2023).

Menurut Nuryati (2022), istilah kognitif merujuk pada daya untuk memahami suatu hal. Dengan kata lain, pemahaman mengindikasikan kecakapan dalam menyerap esensi, arti atau penjelasan mengenai sesuatu dan memiliki representasi yang jernih tentang hal tersebut. Maka, untuk menunjang hal tersebut diperlukan stimulus yang baik dari orang tua maupun pendidik agar mendapatkan hasil yang optimal (Hanafi, 2019).

Perkembangan kognitif merujuk pada proses bagaimana seorang individu belajar, berfikir dan memecahkan masalah. Tokoh terkenal yang mengemukakan pendapat mengenai perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya yaitu Jean Piaget (1896 – 1980). Menurut Khadijah (2016), Piaget menyatakan bahwa terdapat empat fase tahapan yang perlu dilewati seorang anak dalam proses perkembangan kognitif berhubungan dengan cara berpikir yang bervariasi sesuai usia yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkrit dan tahap operasional formal. Fase tahapan ini biasanya berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada usia tersebut dinamakan masa *golden age* (masa keemasan). Sehingga pada masa ini, para orang tua wajib mendampingi, mengawasi, mengarahkan serta memfasilitasi tumbuh dan kembang anak dari lingkungan sekitar salah satunya Pendidikan formal, nonformal maupun informal. Pendidikan formal seperti PAUD dapat menjadi pendamping dalam memberikan fasilitas kepada anak, baik fasilitas untuk menunjang aktivitas, minat dan bakat

anak. Salah satu fasilitas yang dapat menunjang perkembangan anak, berupa media pembelajaran (Damayanti, 2022).

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat mengajar yang bermanfaat sebagai pendamping guna melakukan kegiatan timbal balik dalam proses bertukar pikiran sehingga meningkatkan perkembangan dan minat belajar anak (Guslinda, 2018). Media pembelajaran sangat beragam, mulai dari berbahan dasar kertas hingga menggunakan alat teknologi yang canggih sehingga media pembelajaran ini efektif untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Pendidik pun tidak semata-mata hanya melihat dari segi estetika saja, namun perlu dilihat pula dari sisi manfaat media itu sendiri dalam menyampaikan pesan-pesan kepada peserta didik agar pesan yang disampaikan oleh Pendidik dapat dipahami seksama oleh peserta didik (Kustiawan, 2016). Media pembelajaran yang dirakit oleh Pendidik perlu mengacu pada beberapa prinsip media pembelajaran, yaitu : (1) menentukan aspek perkembangan yang akan dijadikan tolak ukur dalam penilaian; (2) bahan media pembelajaran yang digunakan mudah didapatkan di lingkungan sekitar Lembaga serta ramah lingkungan; (3) material aman dan tidak membahayakan anak juga lingkungan sekitar; (4) memiliki nilai daya tarik anak sehingga tidak ada unsur keterpaksaan; (5) media pembelajaran dapat digunakan di berbagai situasi, baik perorangan maupun kelompok; (6) media yang dirakit harus dirancang sesuai tingkat perkembangan usia anak.

Sekarang ini kita sedang berada di abad 21, dimana kemajuan teknologi sangat pesat terutama di kalangan anak usia dini. Namun, di era gempuran kemajuan teknologi ini permainan tradisional di Indonesia tetap terkenal di setiap daerah. Jumlah permainan tradisional di Indonesia berjumlah sekitar ± 2.600 permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun oleh semua kalangan (Mulyana, 2019). Permainan tidak membatasi waktu dan tempat bermain, bisa dilakukan secara fleksibel. Sebelum teknologi berkembang pesat, anak-anak berbondong-bondong melakukan permainan tradisional untuk mengisi waktu luang mereka. Selain itu, dengan permainan tradisional mereka dapat bersosialisasi dengan baik bersama teman-temannya. Sebuah permainan klasik dan ikonik yang tetap digemari dan kerap dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa yaitu permainan congklak (Matulessy et al., 2022).

Congklak termasuk permainan klasik berusia Panjang yang sudah turun temurun di berbagai zaman. Cara bermainnya yaitu dengan sebuah papan yang dilengkapi beberapa lubang

kecil dan dua lubang besar di kedua ujungnya (lambung). Permainan melibatkan dua orang yang menggunakan 98 biji congklak yang harus disebar di setiap lubang (Ahmad, 2021). Permainan congklak ini memiliki beberapa manfaat salah satunya mengembangkan aspek perkembangan psikomotorik, sosial emosional, mengajarkan sportifitas dan aspek kognitif. Media permainan congklak ini cukup efektif untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak karena media ini menitikberatkan kepada kemampuan berhitung anak sehingga otak anak akan diasah lewat permainan ini (Amalia, 2024).

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan lama pun justru terkadang memicu kejenuhan anak-anak untuk mengikuti kegiatan di sekolah. Maka dari itu, pendidik perlu melakukan inovasi dengan mengkombinasikan permainan tradisional dengan teknologi yang berkembang pesat di era ini agar menarik anak-anak untuk mengikuti kegiatan di sekolah dengan penuh semangat dan keceriaan (Salehudin, 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi atau yang sering disebut dengan media pembelajaran digital adalah seperangkat bahan ajar yang memberikan informasi atau kegiatan belajar mengajar menggunakan perantara teknologi melalui game edukasi untuk anak (Humaida, 2021).

Media pembelajaran digital untuk anak usia dini meliputi berbagai aplikasi, permainan edukatif, video interaktif dan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Pendidik dapat merancang sendiri permainan berbasis teknologi menggunakan berbagai aplikasi salah satunya aplikasi *Ms. Power Point* yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik dan selaras dengan dunia anak-anak seperti animasi, suara, warna-warni dan interaksi yang dapat menarik perhatian anak (Jumiati et al., 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat dirancang menggunakan aplikasi *Ms. Power Point* salah satunya yaitu *Smart Numbers Digital*. Dimana, permainan interaktif ini merupakan game yang berbasis teknologi sehingga cocok untuk meningkatkan aspek kognitif dengan konsentrasi numerasi pada anak usia dini. Di dalam permainan ini menawarkan tantangan menarik pada tiap slide nya sehingga tiap slide berisi ajakan kepada anak untuk belajar berhitung, mencari jejak, serta membilang jumlah gambar yang dibuat sesuai kemampuan anak usia 5-6 tahun. Penulis percaya dengan adanya pembuatan permainan ini, maka akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan pada anak untuk mengikuti kegiatan ini sehingga tujuan mengembangkan aspek kognitif anak dapat tercapai secara optimal (Dinda et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Pendidik di KOBER Rumah Senyum Kecamatan Walantaka, ditemukan adanya permasalahan nyata terkait perkembangan kognitif anak, khususnya pada konsentrasi kemampuan numerasi awal. Sebagian besar anak usia 5-6 tahun di Lembaga tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, membilang jumlah benda secara akurat dan mengurutkan pola sederhana. Selama proses pembelajaran konvensional, stimulasi yang diberikan cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan menggunakan media lembar kerja anak (LKA) berbasis kertas secara monoton. Hal ini memicu kejenuhan pada anak, menurunkan fokus atau perhatian mereka dalam jangka waktu lama serta membuat konsep matematika yang abstrak menjadi sulit dipahami anak usia dini yang secara kodratnya masih berpikir konkret. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu mengonstruksi pemahaman numerasi anak secara menyenangkan dan interaktif melalui pendekatan bermain yang bervariasi. Penggabungan antara media tradisional congklak yang bersifat konkret-manipulatif dan media *smart numbers digital* yang berbasis teknologi visual-interaktif diharapkan mampu menjadi solusi komprehensif untuk mengatasi hambatan kognitif tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kombinasi penggunaan media permainan congklak dan *smart numbers digital* terhadap perkembangan aspek kognitif dengan konsentrasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini secara spesifik diarahkan untuk menjawab pertanyaan penelitian “apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan kolaborasi pembelajaran berbasis media tradisional congklak dan digital *smart numbers digital* terhadap kemampuan numerasi awal anak?”. Bentuk perlakuan dilakukan dengan mengkombinasikan kedua media secara bergantian pada kelompok eksperimen guna memberikan variasi stimulus yang komprehensif, sehingga dapat terlihat perkembangan kemampuan anak yang jelas dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan di KOBER Rumah Senyum Kecamatan Walantaka Kota Serang Banten. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasy Experiment*. Menurut Hastjarjo (2019) metode *quasy experimental* memiliki kelompok

kontrol, namun tidak sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang memengaruhi kegiatan eksperimen. Rancangan yang dibuat yaitu jenis *Pretest Posttest Control Group Design* yang memiliki dua kelompok belajar, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *treatment* media congklak dan *smart numbers digital* serta kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional atau tanpa *treatment* media yang diteliti. *Pretest* digunakan untuk mengetahui keadaan awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan *treatment* selama dua minggu menggunakan media congklak dan *smart numbers digital* dan Langkah akhir dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan *treatment*, apakah kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* mengalami perkembangan yang signifikan atau tidak.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu kombinasi stimulasi media permainan congklak dan *smart numbers digital*, serta variabel (Y) yaitu perkembangan kognitif numerasi anak usia dini. Prosedur dan desain perlakuan pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 6 kali pertemuan di luar sesi *pre-test* dan *post test* dengan durasi 30 menit per sesi. Langkah perlakuan dirancang secara berkesinambungan sebagai berikut : **1) pertemuan 1-3 (Fase Konkret)** : anak distimulasi menggunakan media tradisional congklak untuk membangun pemahaman fisik mengenai kuantitas, konsep membilang dan pengisian lubang angka secara manipulative. **2) Pertemuan 4-6 (Fase Digital-Abstrak)** : anak diarahkan menggunakan media *smart numbers digital* (berbasis visual komputer) untuk mentransformasikan pemahaman konkret mereka kedalam simbol angka digital yang interaktif dan menarik. Sementara itu, kelompok kontrol tetap mendapatkan pembelajaran numerasi konvensional menggunakan media lembar kerja anak (LKA) majalah penugasan sekolah.

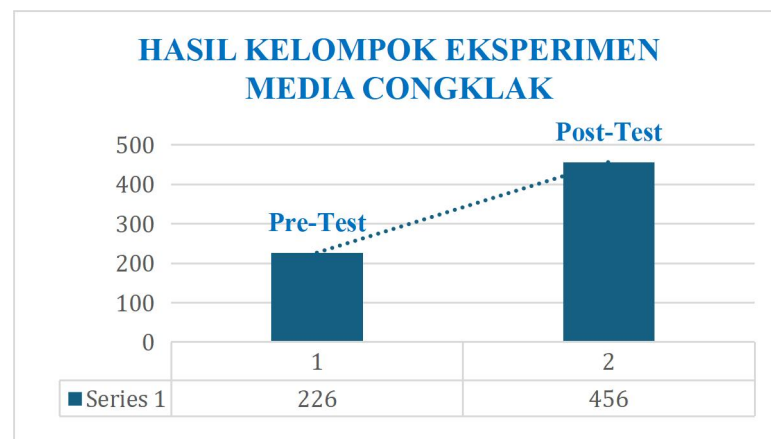
Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik KOBAR Rumah Senyum. Pada penelitian ini, sampel yang dipilih oleh penulis yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh dapat diartikan sebuah penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel (Subhaktiyasa, 2024). Untuk penelitian ini, sampel yang diambil oleh penulis yaitu seluruh peserta didik di KOBAR Rumah Senyum yang berjumlah 30 anak yang terbagi menjadi dua kelompok berbeda. Yaitu, kelompok kontrol berjumlah 15 anak dan kelompok eksperimen berjumlah 15 anak. Konsisten desain eksperimen dalam penelitian ini dijaga dengan

menetapkan bahwa kelompok eksperimen menerima satu kesatuan perlakuan berupa kolaborasi dua media, congklak dan *smart numbers digital*. Seluruh anak diarahkan untuk melakukan *pretest* terlebih dahulu, guna untuk mengetahui data awal. Lalu, anak diberikan *treatment* dan *posttest*, guna untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif numerasi anak berkembang dengan baik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi dan tes/instrument. Setelah data diperoleh, maka data tersebut akan diuji menggunakan statistik deskriptif dan uji T-test yang diolah melalui *software* SPSS 25.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan anak usia 5-6 tahun di KOBER Rumah Senyum pada bulan Juni 2025. Pertemuan pertama, anak diminta untuk melakukan *pretest* terlebih dahulu, pertemuan kedua hingga pertemuan kelima diberikan *treatment*/perlakuan dan di pertemuan terakhir atau keenam ini anak diminta untuk melakukan *posttest* sebagai bentuk tes akhir sebelum dihitung menggunakan *software* SPSS 25.

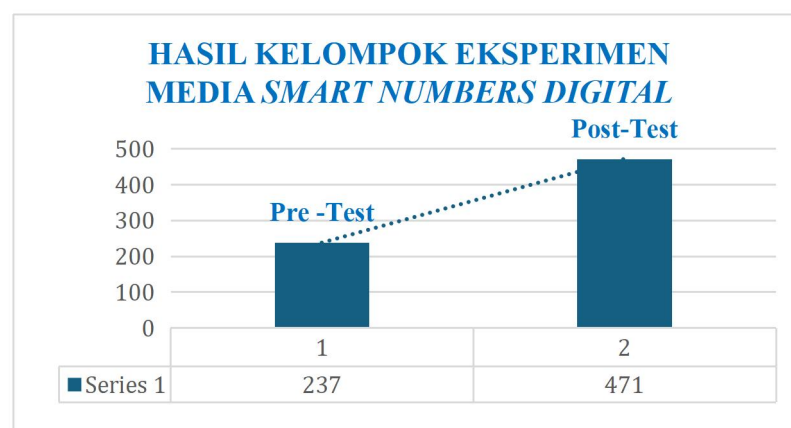
Pengolahan data dilakukan menggunakan perhitungan T_{test} dengan hasil perhitungannya sebagai berikut :



Grafik 1. Hasil Kelompok Eksperimen dengan Media Congklak

Data pada tabel 1 dan grafik 1 adalah data anak yang sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan menggunakan media congklak. Dapat dilihat pada saat *pre-test* seluruh anak mendapatkan skor 226 dengan nilai rata-rata 15,06 yang dimana anak memiliki skor tertinggi senilai 17 dan skor terendah sekitar 13.

Setelah memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, dilakukan dengan *post-test* pada anak yang mendapatkan skor 456 dengan nilai rata-rata 30,04 yang dimana anak memiliki skor tertinggi 33 dan skor terendah sekitar 27. Setelah mendapatkan hasil data dari kedua test ini, maka hasil penelitian dihitung menggunakan uji T_{test} dan diperoleh hasil bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $39,695 > 2,145$ menggunakan taraf signifikansi = 5% (0,05), maka dapat ditentukan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 diterima.



Grafik 2. Hasil Kelompok Eksperimen dengan Media *Smart Numbers Digital*

Data pada tabel 2 dan grafik 2 adalah data anak yang sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *smart numbers digital*. Dapat dilihat pada saat *pre-test* seluruh anak mendapatkan skor 237 dengan nilai rata-rata 15,8 yang dimana anak memiliki skor tertinggi senilai 21 dan skor terendah sekitar 11.

Setelah memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, dilakukan dengan *post-test* pada anak yang mendapatkan skor 471 dengan nilai rata-rata 31,4 yang dimana anak memiliki skor tertinggi 36 dan skor terendah sekitar 28. Setelah mendapatkan hasil data dari kedua test ini, maka hasil penelitian dihitung menggunakan uji T_{test} dan diperoleh hasil bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $36,813 > 2,145$ menggunakan taraf signifikansi = 5% (0,05), maka dapat ditentukan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 diterima.

Dari hasil yang diperoleh pada hasil data kelas eksperimen menggunakan media congklak dan media *smart numbers digital* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun menggunakan kedua media tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang sudah didapatkan oleh Peneliti, terbukti bahwa media congklak dan media *smart numbers digital* yang digunakan sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif khususnya aspek numerik, hal ini pun didukung sesuai dengan hasil penelitian (Putra, 2025) yang menyatakan bahwa media permainan berbasis tradisional seperti congklak dan media permainan berbasis digital seperti *smart numbers digital* dapat menjadi media pendukung dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif numerik seperti berhitung, mengenal pola bilangan, mengenal konsep banyak dan sedikit dan konsep memecahkan masalah pada sebuah permainan. (Zaini & Dewi, 2017) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional dan permainan berbasis digital pun merupakan kolaborasi media pembelajaran yang sangat efektif digunakan untuk menjadi sebuah perbandingan dan inovasi suasana bagi anak dalam kegiatan belajar mengajar sehingga aspek perkembangan yang menjadi indikator keberhasilan khususnya aspek perkembangan kognitif berkembang optimal.

Menurut (Lutfi, 2023) pada hasil penelitiannya juga telah membuktikan bahwa menerapkan media pembelajaran berbasis digital untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif sangat membantu pula dalam meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan anak pada keterampilan digital di RA Hasanussolihat Tangerang. Sedangkan menurut (Istikomah, 2021) pada hasil penelitiannya menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak melalui beberapa siklus terbukti efektif untuk anak usia dini kelompok B di RA An-Nur.

Peningkatan kemampuan kognitif numerasi anak yang meyakinkan ini didukung oleh nilai efektivitas (*effect size*) melalui perhitungan N-Gain Score sebesar 76% yang masuk kedalam kategori efektif. Keberhasilan stimulasi ini secara teoritis sejalan dengan teori perkembangan Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap pra-operasional yang membutuhkan manipulasi benda konkret untuk memahami konsep abstrak seperti angka.

Media congklak dan media *smart number digital* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Namun, selain itu media tersebut pun dapat memberikan dampak positif terhadap pihak sekolah dan guru. Media ini dapat menjadi

masukannya untuk guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak sehingga anak merasa senang dan mudah memahami suatu pembelajaran tanpa adanya rasa bosan. Dengan demikian kemampuan perkembangan kognitif anak akan berkembang dengan optimal.

Meskipun memberikan hasil yang signifikan, penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain cakupan sampel yang terbatas hanya pada satu Lembaga PAUD yaitu KOBER Rumah Senyum dengan jumlah 30 responden. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian dan mengontrol interaksi anak diluar jam sekolah secara lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penggunaan kombinasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak dan *smart numbers digital* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif numerasi yang signifikan pada kelompok eksperimen. Implementasi perlakuan secara bertahap dimulai dari fase konkret menggunakan media congklak hingga fase visual interaktif menggunakan *smart numbers digital* terbukti secara konsisten mampu mendorong pencapaian nilai rata-rata anak secara nyata dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, kedua media tersebut menunjukkan nilai lebih kecil dari 0,05 dan terbukti berhasil mendukung kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun khususnya kemampuan numerik. Kombinasi penggunaan kedua media ini memberikan variasi stimulasi yang komprehensif, mengakomodasi gaya belajar anak yang berbeda dan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menghindari kebosanan.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung saya untuk menyelesaikan artikel penelitian ini : Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa dan KOBER Rumah Senyum Kecamatan Walantaka, Kota Serang – Banten.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, T. Y. (2021). Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. *Prosiding*

Corresponding author: Wina Mulyani

Email Address: winamulyani.9a@gmail.com

Received: 02-05-2026, Accepted 14-06-2026, Published 26-06-2026

- Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 313–329.
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1078>
- Amalia, N. (2024). *Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan dan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5 - 6 Tahun*. 12(2), 149–158. <https://doi.org/10.25273/jems.v12i2.21868>
- Amelia, K., & Istikomah. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA An-Nur Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan ...*, 1(2), 84–104.
<https://www.ejurnal.iaiyasribungo.ac.id/index.php/alayya/article/view/377>
- Dinda Suci, A., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Kunci, K., Interaktif, P., & Usia Dini, A. (2022). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di TK LABSCHOOL UPI Serang. *Online*, 9(2), 92.
- Guslinda, R. K. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 3(1), 89–100.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan++Kognitif+Jean+Piaget+&btnG=
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usq=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanussolihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
<http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Matulessy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178.
<https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Nuryati, N., & Kemisah, K. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 1(2), 182–194.
<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v1i2.239>
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., & Dini, A. U. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4, 443–455.
- Putra, A. D. (2025). *Pembelajaran Menggunakan Game Tradisional VS Game Digital* :

Corresponding author: Wina Mulyani

Email Address: winamulyani.9a@gmail.com

Received:02-05-2026, Accepted 14-06-2026, Published 26-06-2026

-
- Mencari Pendekatan yang Efektif dalam Pendidikan.* Fakultas Teknik & Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia. <https://ftik.teknokrat.ac.id/pembelajaran-menggunakan-game-tradisional-vs-game-digital-mencari-pendekatan-yang-efektif-dalam-pendidikan-2/>
- Salehudin, M. (2024). *Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis , Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini.* 4(6), 609–618.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* 9, 2721–2731.
- Utami, N. T. (2023). *Mitra Ash-Shibyan* : 6(01), 43–52.
- Yusep Mulyana, A. S. L. (2019). *Permainan Tradisional.* CGR Printing.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>