



PERMAINAN DAKON SEBAGAI MEDIA EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PADA PERKEMBANGAN MULTIASPEK ANAK

¹⁾Ardina Rezky Noeraini, ²⁾Dhewi Nurahmawati, ³⁾Via Diah Rohmana, ⁴⁾Mualifatul Asna

^{1,2,4)}Program Studi D-III Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Ahmad Dahlan No 76, Mojoroto, Kota Kediri

³⁾Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains,
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Ahmad Dahlan No 76, Mojoroto, Kota Kediri

E-mail : ¹⁾ardina.rezky@unpkdr.ac.id, ²⁾dhenoura@gmail.com, ³⁾viadirohmana@unpkdr.ac.id,
⁴⁾m.asnaaa204@gmail.com

Kata Kunci:

Dakon/Congklak, Media
Edukatif, Perkembangan Anak
Usia Dini.

ABSTRAK

Perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Permainan Dakon (congklak) memiliki potensi yang besar sebagai salah satu media edukatif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. **Tujuan** penelitian ini untuk menganalisis potensi permainan dakon (congklak) sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan perkembangan multiaspek pada anak usia dini. **Metode** penelitian ini yakni *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengkaji 10 artikel yang diperoleh dari *Google Scholar*. Kesepuluh artikel tersebut telah melalui seleksi artikel menggunakan metode PRISMA. Artikel yang tidak sesuai dengan kriteria peneliti akan dikeluarkan. Artikel yang digunakan peneliti yaitu artikel yang dipublikasikan dari tahun 2021 – 2026. *Critical Appraisal* juga diterapkan oleh peneliti untuk menjaga kualitas dari artikel yang didapatkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui tiga tahapan penting, yaitu kompilasi, analisis dan simpulan. **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa permainan dakon (congklak) efektif dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik kasar dan halus, dan sosial - emosional. Kesimpulan dalam penelitian ini, Permainan Dakon (congklak) memiliki potensi yang konsisten sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal yang dapat mendukung perkembangan anak usia dini. **Rekomendasi** peneliti, permainan dakon dapat digunakan sebagai salah satu alternatif stimulasi perkembangan anak dalam lingkup pendidikan maupun keluarga. Penelitian selanjutnya berupa efektivitas dan pengembangan inovasi permainan dakon masih perlu dilakukan kemudian hari agar dapat mengoptimalkan peningkatan keseluruhan aspek perkembangan pada anak usia dini.

Keywords:

Congklak, Dakon, Early
Childhood Development.

Info Artikel

Tanggal dikirim: 27 Mei 2026
Tanggal direvisi: 13 Juni 2026
Tanggal diterima: 24 Juni 2026
DOI
Artikel:10.58794/jubidav5i2.2206

ABSTRACT

The growth and development of children are crucial markers of the quality of a nation's human resources. Dakon (congklak) has a lot of potential as a stimulating medium to enhance the development of early childhood. This study aimed to examine how dakon (congklak) might enhance early childhood development. This research method is a Systematic Literature Review (SLR) by reviewing 10 articles obtained from Google Scholar. The PRISMA approach was used to choose the ten articles. Articles that don't fit the researcher's requirements will be eliminated. The articles that were used were published between 2021 and 2026. The researcher additionally used critical appraisal to keep the publications' quality consistent. Data analysis used in this study went through three important stages: compilation, analysis, and conclusion. The study's findings show that the dakon (congklak) game is beneficial for enhancing early childhood development in all domains, including social-emotional, cognitive, and gross and fine motor skills. According to the study's findings, the Dakon (congklak) game consistently shows promise as a teaching tool based on indigenous knowledge that might help in the development of young children. The researcher recommends that the dakon game can be used as an alternative stimulation of child development in educational and family settings. Further research in the form of the effectiveness and development of innovations in the dakon game is still needed in the future to optimize the improvement of all aspects of development in early childhood.



PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi salah satu indikator penting dalam mengetahui kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Suatu negara di kategorikan sebagai negara maju apabila memiliki standar hidup yang tinggi, tingkat pendidikan tinggi, serta pengasuhan anak-anak yang baik. Perkembangan anak usia dini menjadi masa krusial yang menentukan fondasi pertumbuhan holistik seseorang di masa depan. Perkembangan Anak dapat dimulai dari dalam kandungan hingga dewasa yang meliputi fungsi gerak (motorik kasar dan halus), kognitif, sosial-emosional [1]. Menurut WHO, Indonesia merupakan salah satu negara dengan angka kejadian keterlambatan perkembangan anak usia dibawah 5 tahun mencapai 13% - 18% [2]. Sedangkan di Provinsi Jawa Timur, Prevalensi kejadian gangguan perkembangan anak mencapai 24,5% [3]. Gangguan perkembangan ada beberapa macam meliputi keterlambatan perkembangan umum, *Autism*, *Asperger Syndrom*, *ADD/ADH/GPPH*, *Cerebral Palsy* dan *Dyslexia* [4].

Perkembangan anak erat hubungannya dengan stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan lingkungannya. Stimulasi yang tepat terutama pada masa emas perkembangan otak (0 – 3 tahun) akan memiliki pengaruh yang besar pada kemampuan kognitif, kreatifitas serta perilaku anak [1], [2], [5], [6]. Perkembangan otak anak pada periode emas memiliki kecepatan yang sangat signifikan. Menurut teori perkembangan Santrock, anak usia 3 – 5 tahun telah memiliki kemampuan emosional sendiri (*self-evaluation*) serta dapat mengekspresikannya. Sedangkan menurut Piaget, anak pada tahap pra-operasional (2-7 tahun) mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan pemecahan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Pada usia ini, anak mengalami kemajuan pesat dalam aspek kognitif, sosial-emosional, motorik halus dan kasar, serta kemampuan berpikir logis dan kreatif. Perkembangan anak usia 3 – 5 tahun akan optimal bila ditunjang dengan stimulasi [1].

Stimulasi yang holistik, kontekstual dan menyenangkan dapat mengembangkan perkembangan anak secara optimal. Stimulasi tersebut dituntut mampu diberikan pada pendidikan anak usia dini [7]. Salah satu upaya penerapan yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media edukatif berbasis permainan yang dekat dengan kehidupan dan budaya anak. Era digitalisasi, pola permainan anak cenderung menggunakan gawai dan permainan digital yang menyebabkan berbagai gangguan dan ketergantungan bagi sang anak. Selain itu, ketergantungan anak terhadap permainan digital yang berlebihan juga berpotensi menyebabkan rendahnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik, dan menurunnya pemahaman anak terhadap budaya lokal [8]. Kondisi ini menjadikan perhatian penting dan mulai berfikir kembali untuk mengembangkan permainan tradisional yang memiliki berbagai manfaat bagi sang anak bila dibandingkan dengan permainan digital. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi karena mampu mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kemampuan motorik, kerja sama, hingga kemampuan berpikir strategis anak [9], [10], [11].



Salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki potensi edukatif tinggi adalah dakon atau congklak [12]. Permainan dakon melatih anak untuk berhitung, menyusun strategi, berkonsentrasi, serta mengembangkan kemampuan koordinasi motorik halus melalui aktivitas memindahkan biji dakon [13]. Ketika anak memindahkan biji dakon satu per satu ke dalam lubang-lubang papan, terjadi aktivasi gerakan manipulatif presisi yang melatih otot-otot intrinsik tangan dan jari, khususnya kemampuan pincer grasp (gerakan menjepit menggunakan ibu jari dan jari telunjuk). Aktivitas berulang tersebut memperkuat konektivitas sinaptik pada jalur neuromotor serta mendukung neuroplastisitas, sehingga kontrol gerakan tangan menjadi lebih akurat dan terkoordinasi [14], [15], [16]. Permainan dakon juga melibatkan jaringan korteks prefrontal yang berperan dalam *working memory*, *inhibitory control*, dan *cognitive flexibility* yang mendukung fungsi eksekutif otak sang anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini [17]. Selain itu, Permainan dakon juga mampu menumbuhkan sikap sportivitas, kesabaran, kerja sama, dan kemampuan mengendalikan emosi anak selama bermain [18]. Aturan permainan dakon mengharuskan anak untuk menahan impuls (menunggu giliran) dan memilih langkah yang paling efisien sehingga kemampuan regulasi diri berkembang secara bertahap [9], [19].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dakon memiliki kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak [20]. Aspek Kognitif, motorik halus, sosial-emosional, hingga bahasa [21], [22], [23], [24], [25]. Penggunaan permainan tradisional berbasis budaya lokal juga dapat menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda sejak usia dini [7]. Namun dibalik banyaknya kontribusi positif akan kebermanfaatan dakon masih terdapat permasalahan di tingkat pendidikan anak usia dini. Penelitian terdahulu telah meneliti terkait penggunaan permainan dakon sebagai media edukasi dalam melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Namun, penelitian tersebut hanya mengembangkan pada salah satu atau beberapa aspek perkembangan secara parsial dengan aspek yang banyak paling banyak diminati adalah aspek kognitif [18], [26], [27], [28], [29]. Sedangkan, permainan dakon memiliki potensi yang jauh lebih banyak dalam pengembangan keseluruhan aspek perkembangan anak tidak hanya kognitif. Penelitian yang mengintegrasikan dakon sebagai media edukasi dan stimulasi perkembangan anak secara holistik yang mencakup berbagai aspek perkembangan secara simultan masih relatif terbatas. Kondisi ini menyebabkan minimnya literasi guru mengenai pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal menyebabkan dakon jarang diintegrasikan ke dalam kurikulum maupun kegiatan pembelajaran sehari-hari [30]. Apabila kondisi ini berlanjut, pemanfaatan potensi dakon sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal belum dapat digunakan secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dakon merupakan permainan tradisional yang memiliki potensi besar sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal yang mampu mendukung keseluruhan aspek perkembangan anak. Namun, pemanfaatan permainan dakon tersebut masih sangat minim diterapkan mengingat terbatasnya literasi ilmiah terkait pemanfaatan dakon dalam berbagai aspek perkembangan



anak secara langsung yang dapat digunakan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji terkait permainan dakon terhadap perkembangan multiaspek pada anak usia dini. Penelitian ini menawarkan kajian secara komprehensif melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis secara mendalam berbagai hasil penelitian terkait permainan dakon terhadap perkembangan multiaspek pada anak usia dini. Sehingga, peneliti melakukan penelitian terkait “Permainan Dakon sebagai Media Edukatif Berbasis Kearifan Lokal: Systematic Literature Review pada Perkembangan Multiaspek Anak” yang dapat memberikan dasar ilmiah serta pengembang media edukatif pendidikan anak usia dini berbasis budaya lokal bagi perkembangan anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan adalah perubahan fungsional (kualitatif) menuju kematangan fungsi organ, kemampuan berfikir, dan perilaku. Perkembangan dimulai sejak dari dalam kandungan hingga dewasa. Perkembangan sangat cepat terjadi pada usia 0 – 2 tahun, dimana perkembangan saraf otak mencapai kecepatan tertinggi dalam pembentukannya serta kemampuan daya tangkap bagi sang anak. Usia berikutnya yakni 3-5 tahun, kapasitas kecerdasan anak mulai terbentuk [31]. Perkembangan pada anak meliputi beberapa aspek yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni [1]. Keterlambatan perkembangan pada salah satu aspek dapat mempengaruhi aspek perkembangan lainnya yang dapat menyebabkan gangguan perkembangan bagi sang anak [32].

Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal [1], [2], [5], [6]. Salah satu faktor yang dapat menentukan perkembangan anak adalah pola pengasuhan anak. Pola pengasuhan anak ini meliputi berbagai hal seperti pemenuhan kesehatan anak, pemenuhan gizi, keterjaminan keselamatan anak, serta stimulasi untuk sang anak. Stimulasi merupakan salah satu bentuk pemenuhan ASAH yang di modifikasi melalui permainan olah pikiran untuk merangsang seluruh sistem indera manusia ke titik optimalnya [33].

Permainan Dakon hadir sebagai salah satu permainan edukatif serta stimulasi perkembangan yang memiliki potensi besar untuk dapat digunakan anak pada masa keemasannya (*golden age*). Permainan Dakon/Congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang sudah ada sejak lama. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang dimainkan dengan biji-bijian serta terdapat 16 lubang di sebuah papan kayu. Permainan ini memiliki karakteristik interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya, menuntut konsentrasi, strategi dan kerjasama, hingga kontekstualisasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Karakteristik permainan ini melatih seluruh aspek perkembangan bagi sang anak [34].

Permainan Dakon memberikan dampak peningkatan aspek kognitif anak usia dini. Menurut teori Piaget, anak akan membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Pada permainan dakon aktivitas menghitung biji, memprediksi langkah permainan, dan menyusun strategi dalam dakon dapat memfasilitas perkembangan berfikir logis, simbolik dan pemecahan masalah pada anak usia dini. Teori Sosiokultural Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi



melalui interaksi sosial dan *scaffolding* yang diberikan oleh teman sebaya atau orang dewasa dan lingkungan sekitar selama aktivitas bermain [29]. Selain itu, Aktivitas permainan dakon ketika menghitung, menyimpan dan memperkirakan jumlah biji yang akan didistribusikan dalam memainkan permainan dapat mengaktifkan memori kerja anak, terutama komponen *central executive* (pengendalian perhatian/konsentrasi, koordinasi kognitif serta sumber daya mental), *phonological loop* (informasi terkait verbal dan auditorik), *visuospatial sketchpad* (informasi visual dan spasial) serta *episodic buffer* (mengintegrasikan informasi pengetahuan dalam memori jangka panjang). Keseluruhan komponen ini yang mendukung perkembangan kognitif bagi si anak [35]. Salah satu penelitian dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan bahwa adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan kognitif anak [36]. Kemampuan kognitif anak meliputi komponen berfikir simbolik, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Beberapa penelitian lain juga menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia dini setelah dilakukan perlakuan atau stimulasi dakon [28].

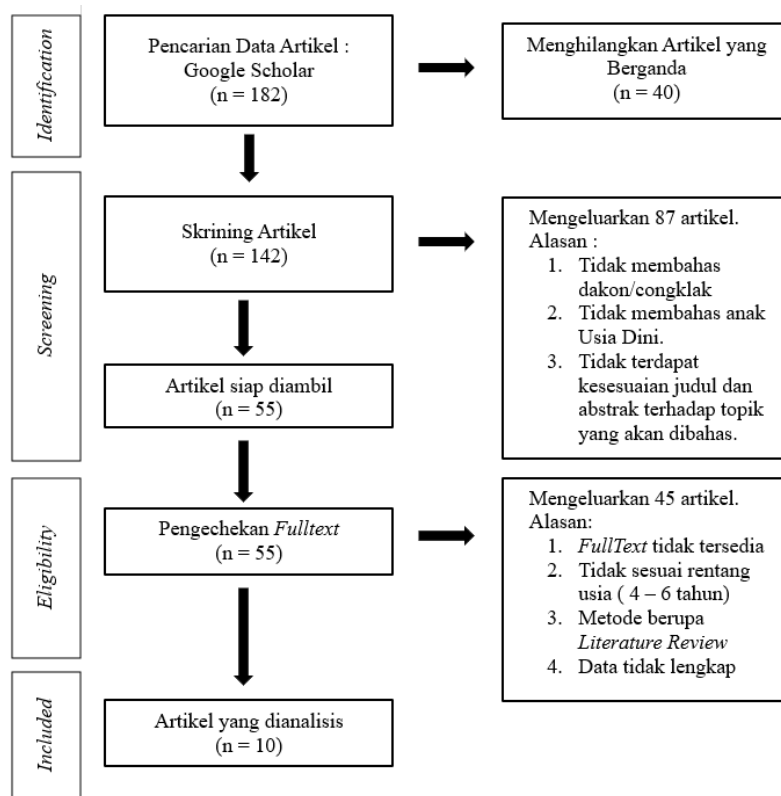
Selain kemampuan kognitif, permainan dakon juga memberikan peningkatan pada kemampuan motorik halus. Kemampuan ini didapatkan melalui gerakan menggenggam dan memindahkan biji dakon ke lubang papan. Koordinasi otot jari, tangan serta kontrol terhadap otot tangan akan mengasah kemampuan motorik halus dalam melatih pegangan pada pena. Aktivitas berulang tersebut memperkuat konektivitas sinaptik pada jalur neuromotor serta mendukung neuroplastisitas, sehingga kontrol gerakan tangan menjadi lebih akurat dan terkoordinasi [14], [15], [16]. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata kemampuan motorik halus setelah terkena paparan permainan dakon [37], [38]. Selain itu, Permainan dalon dalam proses menunggu giliran bermain dan menerima hasil permainan membantu anak mengembangkan kontrol emosi, kesabaran serta kemampuan mengikuti aturan sosial. Interaksi verbal selama permainan juga berpotensi meningkatkan kemampuan bahasa dan ekspresif melalui komunikasi dengan teman bermain [29]. Dengan demikian, permainan dakon memiliki potensi sebagai stimulasi yang dapat mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak secara keseluruhan.

Permainan dakon yang memiliki potensi dalam perkembangan anak, sampai saat ini masih belum dapat dimanfaatkan dan diterapkan secara penuh di dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena terbatasnya literatur yang dapat digunakan. Penelitian terdahulu sebagian besar masih fokus pada peningkatan kemampuan kognitif atau motorik halus secara eksperimen sederhana dengan sampel yang terbatas. Selain itu, Penelitian yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak dalam satu model konseptual masih relatif sedikit. Kondisi menunjukkan adanya peluang penelitian untuk menganalisis permainan dakon yang dapat mempengaruhi keseluruhan aspek perkembangan anak usia dini.



METODE

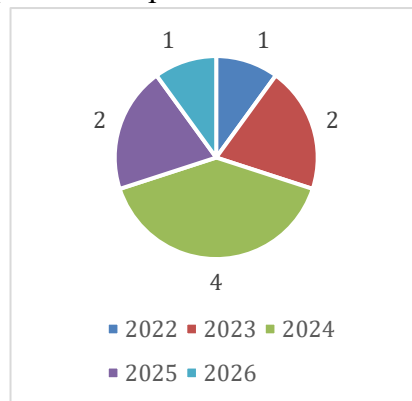
Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* dengan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Pendekatan ini untuk menelusuri seluruh bukti ilmiah terkait potensi permainan dakon (congklak) dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. Pencarian Literatur dilakukan melalui basis data elektronik dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish ver. 8.0* dengan sumber pencarian di *Google Scholar*. Literatur yang diambil merupakan literatur ilmiah yang dipublikasikan dari tahun 2021 hingga 2026. Kriteria yang diinginkan peneliti meliputi: (1) Artikel (literatur ilmiah) yang menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris. (2) Artikel harus berupa penelitian murni bukan *literature review*. (3) Data yang diberikan terkait permainan dakon (congklak) yang dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini (4 – 6 tahun) dengan berbagai macam aspek perkembangan. (5) Artikel dapat di *download* secara bebas dengan sediaan *full text*. Proses Seleksi Literature menggunakan metode PRISMA, meliputi *Identification*, *Screening*, *Eligibility*, dan *Included*. Tahapan *Identification*, Peneliti melakukan pencarian pada keseluruhan database yang telah digunakan melalui strategi pencarian. Strategi pencarian menggunakan kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel yaitu (“permainan dakon” OR “congklak”) AND (“Perkembangan Anak Usia Dini” OR “*Early Childhood Development*”) AND (“media edukatif” OR “media pembelajaran”). Berdasarkan tahap ini didapatkan sebanyak 182 artikel berhasil diidentifikasi pada tahap awal. Setelah melakukan pengecekan artikel berganda, sebanyak 40 artikel dihapus. Tahap *Screening*, sebanyak 142 artikel dilakukan skrining yang sesuai dengan kriteria yang telah diinginkan oleh peneliti dan mengeluarkan 87 artikel yang tidak sesuai. Tahap *Eligibility*, melakukan pengecekan terhadap 55 artikel dengan memperhatikan kesesuaian kriteria peneliti termasuk ketidak tersediaannya artikel dalam bentuk *Fulltext* hingga metode yang masih menggunakan metode *Literature review*, dengan 45 artikel yang dieliminasi. Pada akhirnya, 10 artikel memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis dalam *Systematic Literature Review* (SLR). Adapapun Diagram PRISMA dapat dilihat pada gambar 1. Proses seleksi artikel dilakukan oleh dua penelaah dengan menggunakan formulir seleksi guna mencegah bias dan menjaga kualitas penelitian. Selain itu, evaluasi secara menyeluruh (telaan kritis) terhadap artikel pada penelitian ini menggunakan *Checklist Critical Appraisal Tools* yang disediakan oleh JBI dengan kekhususan pada *Systematic Reviews*. Analisis Data dalam penelitian ini mencakup tiga tahapan penting, yakni kompilasi, analisis dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Diagram PRIMA

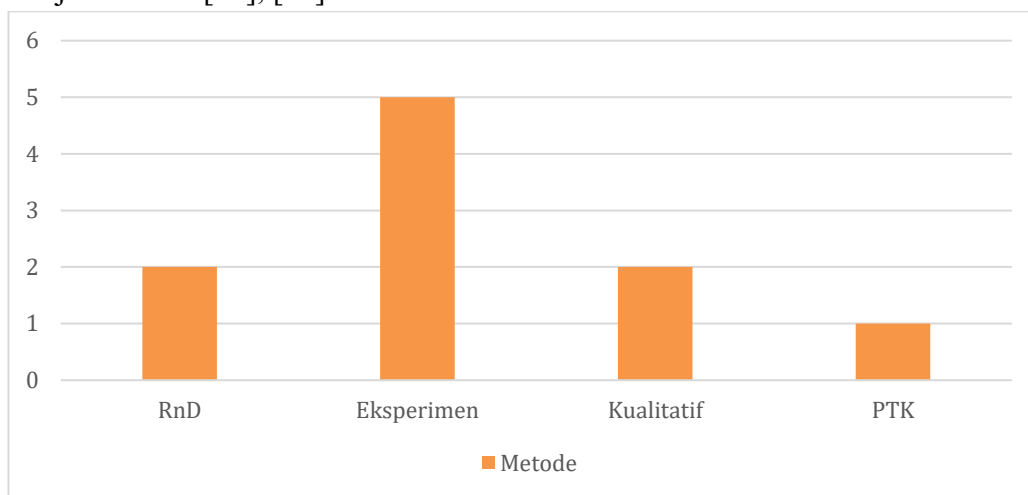
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pencarian literature didapatkan sebanyak 182 artikel dengan 10 artikel yang layak untuk dilakukan Analisis. Setelah dilakukan analisis, menunjukkan bahwa permainan dakon (congklak) efektif dalam meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan pada anak usia dini. Berikut ini hasil yang telah didapatkan oleh peneliti.



Gambar 2. Distribusi Tahun Publikasi Artikel

Berdasarkan diagram pie diatas, tahun publikasi terbanyak yaitu pada tahun 2024. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin kuatnya perhatian akademisi terhadap integrasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, meningkatnya kekhawatiran terhadap dampak penggunaan permainan berbasis digital dan paparan gawai pada anak sehingga pencarian alternatif permainan pengganti yang sesuai berbasis budaya lokal menjadi daya tarik tersendiri untuk dilakukan kajian ilmiah [39], [40].



Gambar 3. Distribusi Metode Penelitian yang digunakan masing-masing Artikel

Berdasarkan gambar 3 diatas, metode penelitian yang paling banyak digunakan peneliti pada masing-masing artikel adalah metode eksperimen sebanyak 5 artikel. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian dengan menggunakan metode eksperimen lebih dapat mengukur perubahan perkembangan anak setelah diberikan stimulasi permainan dakon. Selain itu, penggunaan metode eksperimen juga sejalan dengan tuntutan penelitian pendidikan dan perkembangan anak yang semakin mengarah pada evidence-based practice, yaitu menghasilkan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas suatu media atau strategi stimulasi sebelum direkomendasikan untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran anak usia dini [41]. Adapun hasil keseluruhan analisis dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Literatur Review

No	Identitas Artikel	Metode Penelitian	Hasil
1	Dilla AT, S. H., Ashari, N., Mulianah, S., & Tadzkirah, T. (2024). Pengembangan Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun. <i>Aulad: Journal on Early Childhood</i> , 7(3), 860–872. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.816	<i>Research and Development</i> (R&D), Model Pengembangan Borg & Gall	Permainan Congklak sebagai media untuk peningkatan kemampuan numerasi mendapatkan uji kevalidan sebesar 83% dan ahli materi 97%. Sedangkan

Author: ¹⁾ Ardina Rezky Noeraini, ²⁾ Dhewi Nurahmawati, ³⁾ Via Diah Rohmana, ⁴⁾ Mualifatul Asna 30 Juli 2026

Vol. 5, No.2, Tahun 2026



		Fokus Penelitian: Aspek Kognitif “Numerasi”	secara kepraktisan mendapat nilai sebesar 92% dengan keefektifan sebesar 89%. Permainan Congklak (Dakon) dapat meningkatkan kemampuan numerasi pada anak usia 4 – 5 tahun.
2	Romadhoni,N.A., Fitri, R., Setyowati, S. (2024). Pengaruh Etnomatematika Dakon Terhadap Numerasi Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. <i>Benchmarking: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam</i> , 8(2), 119 - 132. http://dx.doi.org/10.30821/benchmarking.v8i2.23866	Quasi Experimental. Fokus Penelitian: Aspek Kognitif “Numerasi”	Permainan dakon secara signifikan meningkatkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus anak-anak ($p\text{-value} = 0.001$). Anak-anak mempelajari konsep angka, penjumlahan, pengurangan, dan pola melalui bermain dakon (congklak). Lebih lanjut, aktivitas memungut dan memindahkan biji dakon juga membantu meningkatkan koordinasi mata-tangan dan keterampilan motorik halus lainnya.
3	Khadijah, K., Oktafianti, N. ., Salsabila, P., & Ramita, R. (2023). Permainan Congklak untuk Mengembangkan Kognitif dan Motorik AUD di TK Al-Kausar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)</i> , 5(1), 1999–2004. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11257	Kualitatif, Jenis Deksriptif. Fokus Penelitian: Aspek Kognitif dan aspek Motorik Halus	Anak Usia Dini dalam penelitian ini hampir seluruhnya sebesar 90% (11 anak) telah pandai memainkan congklak (dakon). Permainan dakon mampu mengembangkan/ mengasah kemampuan kognitif dan motorik anak usia dini.
4	Sari, R. P., Syamsudin, M. A., Yudha, F. (2024). Pengembangan Permainan Dakon Lompat (Dakopat) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. <i>Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 8(2), 159-166. https://doi.org/10.24853/yby.8.2.159-166	<i>Research and Development</i> (R&D), Model Pengembangan ADDIE Fokus Penelitian: Aspek Motorik Kasar	Permainan Dakopat (Dakon Lompat) memiliki kriteria kelayakan sebesar 100% (sangat layak) menurut ahli media, dan 94% menurut ahli materi. Sedangkan, kepraktisan menghasilkan 83% (sangat praktis). Selain itu, Dakopat menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan

-
- | | | | |
|---|---|--|---|
| 5 | <p>Suhairiyah, Zahro, L., Suwargono, T. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Dengan Media Alam Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Lativiyah. <i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 10(4), 422 – 432. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.31223</p> | <p>Kuantitatif, Eksperiment tes dengan <i>One Group Pretest Posttest</i></p> <p>Fokus Penelitian: Aspek Sosial Emosional</p> | <p>motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun ($p\text{-value} = 0.000$). Permainan Dakopat dapat dibuat, bermanfaat, dan efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia empat hingga lima tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah dilakukan perlakuan berupa permainan Dakon (Congklak) ($p\text{-value} = 0.001$). Permainan dakon dapat meningkatkan beberapa aspek penting perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kolaborasi, berbagi, menunggu giliran, dan mengenali serta mengelola emosi secara positif. Penelitian ini membuktikan tercapainya indikator keberhasilan pada prasiklus yang ditetapkan yaitu 23%, sedangkan hasil penelitian siklus II mencapai 80%. Permainan dakon membuktikan bahwa dakon (congklak) mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 – 6 tahun yang menggunakan media congklak mengalami peningkatan dari nilai post-test 63,2% termasuk kategori Belum Berkembang (BB) menjadi 73,7% termasuk kategori</p> |
| 6 | <p>Nurjani, Y. Y., Sopianti, S. (2022). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di PAUD Al Falah. <i>Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini : Anaking</i>, 1(2), 17-24. https://doi.org/10.37968/anaking.v1i2.296</p> | <p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>Fokus Penelitian: Aspek Sosial Emosional</p> | |
| 7 | <p>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. <i>Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 7(1), 33–43. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1837</p> | <p><i>Quasi Experimental, Nonequivalent Control Group Design</i></p> <p>Fokus Penelitian:</p> | |
-

		Aspek Kognitif “Problem Solving”	Berkembang Sangat Baik (BSH) pada hasil post-test. Selain itu, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada anak sebelum dan sesudah memainkan congklak, dengan nilai signifikansi 0,001 karena $p \text{ value} \leq \alpha$ (0,05).
8	Elpiani, M., Badroeni. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kober Kembang Harepan. <i>Early Childhood: Jurnal Pendidikan</i> , 9(2), 23-32. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v9i2.6924	<i>Quasi Experiment, Nonequivalent Control Group Design.</i> Fokus Penelitian: Aspek Kognitif	Kelompok kontrol (tanpa penerapan dakon) memiliki nilai signifikansi pretest sebesar 0,135 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,175. Hal ini, mengindikasikan tidak adanya pengaruh signifikan dari intervensi tanpa penerapan media dakon. Namun, pada kelompok eksperimen yang menerapkan permainan dakon menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,202 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,355. Penerapan permainan tradisional dakon berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
9	Hidayah, N., Fauziyah, N. (2023). The Impact of Congklak Games on The Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years. <i>Proceedings International Conference on Education Innovation and Social Science</i> , 273 – 279.	Kualitatif, Deskriptif, Model Miles dan Huberman Fokus Penelitian: Aspek Kognitif	Siklus I menunjukkan bahwa dari 20 anak, 5 anak (25%) telah mencapai penguasaan pembelajaran. Siklus ke II menunjukkan 20 anak, 8 anak (40%) telah mencapai penguasaan pembelajaran. Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15% terkait kognitif anak usia dini setelah dilakukan

10 Matura, E., Son, Q. V., & Lah, Y. C. (2024). Exploring the Potential of Traditional Congklak in the Development of Early Childhood Cognitive Abilities. <i>Journal of Basic Education Research</i>, 5(2), 48-53. https://doi.org/10.37251/jber.v5i2.959	<i>Pre-experimental Design</i> Fokus Penelitian: Aspek Kognitif	pengamatan permainan dakon (congklak). Hal ini menunjukkan bahwa bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Pengamatan yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan permainan congklak lebih diminati oleh anak usia dini dalam pembelajaran bila dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya. Peminatan pemilihan permainan dalam penerapan pembelajaran mempengaruhi tingkat kognitif anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam kapasitas kognitif anak setelah terlibat dalam permainan congklak.
--	---	--

Dakon dalam aspek perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak meliputi komponen berfikir simbolik, berfikir kritis, dan kemampuan dalam pemecahan masalah. Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan berfikir yang dimiliki anak untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapannya. Berfikir simbolik akan diproyeksikan pada anak menjadi situasi yang sebenarnya dengan semangat kesenangan yang dapat disebut dengan bermain simbolik. Bermain simbolik terjadi ketika anak bermain dengan benda – benda atau sesuatu yang ada disekitarnya, untuk merepresentasikan sesuatu yang tanpa sadar mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak [42]. Kemampuan berfikir simbolik ini ditandai dengan kemampuan mengenali lambang bilangan, mencocokkan simbol dengan jumlah benda, memahami konsep berhitung sederhana, konsep huruf, gambar, maupun benda serta menggunakan imajinasi dalam kehidupan sehari-hari [43]. Permainan dakon merupakan permainan tradisional berbasis kearifan lokal yang menawarkan bermain simbolik dengan melibatkan aktivitas mengenal jumlah biji, menghitung langkah, mencocokkan jumlah angka dan kuantitas benda secara langsung. Aturan dakon yang memindahkan biji ke setiap lubang merangsang anak untuk berhitung dan memahami konsep dasar angka secara alami searah dengan permainan tersebut. Selain itu, lubang-lubang yang tersusun



akan memahami anak terkait konsep pengelompokan, serta prediksi jumlah biji yang tersisa pada setiap putaran permainan [44], [45], [46]. Hal inilah yang dapat menjadikan permainan dakon memiliki potensi menjadi salah satu media edukatif berbasis kearifan lokal yang dapat dijadikan stimulasi perkembangan anak usia dini.

Potensi perkembangan kognitif permainan dakon tidak hanya pada perkembangan berfikir simbolik, dakon juga mampu melatih kemampuan berfikir kritis bagi perkembangan anak. Berfikir Kritis adalah kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diterima dimana kemampuan ini termasuk dalam golongan kemampuan proses berfikir tingkat tinggi. Indikator berfikir kritis yaitu, mampu menjelaskan secara lebih sederhana, pengembangan ketrampilan dasar, menyimpulkan, pemberian penjelasan dengan rinci dan menentukan strategi selanjutnya [47]. Permainan dakon merupakan permainan tradisional berbasis kearifan lokal yang menawarkan potensi dalam pengembangan komponen berfikir kritis, dimana akan memicu anak untuk menganalisis situasi, menghitung langkah dengan cermat, menyusun strategi, memecahkan permasalahan hingga mengambil keputusan agar dapat memenangkan permainan tersebut. Hal ini tentunya juga akan melatih konsentrasi dan ketelitian sang anak selama proses permainan berlangsung tanpa mereka sadari [23]. Aktivitas bermain dakon akan terus mendorong anak untuk berpikir logis dan prediktif melalui proses menentukan lubang tujuan dan memperkirakan hasil langkah yang akan dilakukan sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara lebih optimal dan menyenangkan [48].

Kemampuan berfikir kritis juga akan berakhir pada kemampuan akhir yaitu kemampuan pemecahan masalah (*Problem solving*). Pemecahan masalah merupakan suatu ketrampilan kognitif dalam mengidentifikasi, menganalisis dan menemukan solusi efektif dari hambatan yang dihadapinya. Menurut Davidson dan Sternberg pemecahan masalah tidak hanya melibatkan strategi yang telah ada, tetapi mampu berfikir secara kreatif dalam menemukan solusi yang baru. Indikator pemecahan masalah pada anak usia dini melalui ketrampilan pengamatan (*observation*), pengumpulan data (*collecting*), olah informasi (*communicating*), serta mampu mengkomunikasikan informasi. Interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan budaya sekitar memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan kemampuan pemecahan masalah dalam aktivitas sehari-harinya [49]. Permainan dakon dapat memberikan pengalaman dalam melatih kemampuan problem solving anak melalui eksplorasi aktif, interaksi sosial dan pengalaman langsung selama permainan berlangsung. Kemampuan Berfikir kritis akan bertindak pada analisis strategis terbaik yang dapat diambil, kemudian dilanjutkan dengan kemampuan pemecahan masalah dimana peranannya lebih cenderung pada menemukan solusi yang lebih baik apabila strategi diawal masih terdapat kesalahan. Kombinasi berfikir kritis dan pemecahan masalah ini akan terus dilatih seiring permainan dakon ini dimainkan tanpa mereka sadari [50].

Tujuh dari sepuluh artikel jurnal menunjukkan kesamaan terkait perkembangan anak usia dini pada aspek kognitif. Permainan dakon memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Ketujuh penelitian menguji kemampuan kognitif anak melalui kemampuan numerasi hingga kemampuan kognitif lain seperti berfikir kritis dan *problem solving*. Permainan dakon menawarkan pengembangan kemampuan dalam berhitung dan memahami konsep dasar matematika saat memindahkan biji. Selain itu, dakon melatih berfikir strategis dan logis untuk memenangkan permainan



sehingga dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah bagi sang anak. Aturan permainan dakon dalam menghitung dan menempatkan biji secara tepat menyebabkan peningkatan fokus pada anak. Hal ini tentu mengasah konsentrasi dan fokus pada anak tanpa mereka sadari. Potensi pengembangan kognitif ini yang mendasari permainan dakon dapat dijadikan salah satu pilihan media edukatif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Keunggulan beberapa penelitian tentu tidak lepas dari keterbatasan tiap penelitian. Adapun keterbatasan yang nampak dari analisis peneliti terkait artikel yaitu dominasi penelitian dengan sampel kecil, variasi instrumen yang digunakan untuk pengukuran kognitif, serta minimnya studi longitudinal yang mampu menjelaskan dampak jangka panjang permainan dakon terhadap perkembangan anak. Keterbatasan ini tentu akan berpotensi kuat menimbulkan bias seleksi, bias pengukuran, hingga hasil yang dipublikasikan. Efektivitas permainan dakon sangat dipengaruhi oleh usia dan tingkat kematangan perkembangan anak, kemampuan fungsi eksekutif awal seperti *working memory*, *inhibitory control*, dan *cognitive flexibility*, serta pengalaman bermain yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan stimulasi melalui permainan dakon meliputi frekuensi dan durasi bermain, kualitas pendampingan guru maupun orang tua, ketersediaan lingkungan belajar yang mendukung, interaksi sosial dengan teman sebaya, serta motivasi dan keterlibatan aktif anak selama proses bermain berlangsung [51], [52], [53]. Oleh karena itu, meskipun dakon memiliki potensi besar sebagai media edukatif berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, keberhasilannya tetap bergantung pada kualitas implementasi permainan, karakteristik individu anak, serta dukungan lingkungan belajar yang memfasilitasi proses eksplorasi dan refleksi selama bermain.

Dakon dalam aspek perkembangan motorik

Perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan proses kematangan kemampuan gerak pada anak yang melibatkan koordinasi otot, saraf dan otak sehingga anak dapat melakukan aktivitas fisik secara optimal [54]. Motorik Kasar adalah kemampuan gerak yang menggunakan otot-otot besar, sebagai contoh seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Sedangkan, Motorik Halus merupakan kemampuan gerak yang melibatkan otot-otot kecil sebagai contoh menggenggam, memindahkan benda kecil, menulis, serta koordinasi mata dan tangan [54], [55], [56]. Kemampuan perkembangan motorik pada anak usia dini berjalan sangat cepat karena pada fase ini anak mulai mampu mengontrol gerak tubuh secara terarah, kelincahan, keseimbangan, koordinasi bilateral, hingga ketrampilan dalam manipulatif yang menjadi dasar untuk kehidupan berikutnya. Anak Usia Dini (4-6 tahun) merupakan masa keemasan dalam perkembangan anak sehingga perlunya stimulasi yang tepat sehingga dapat terhindar dari keterlambatan perkembangan anak terutama perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik yang menurun pada anak usia dini dapat menyebabkan menurunnya koordinasi tubuh dan rendahnya kemampuan eksplorasi anak terhadap lingkungan sekitarnya [55], [56].

Permainan Dakon hadir sebagai salah satu media edukatif berupa permainan tradisional berbasis kearifan lokal yang memiliki potensi besar dalam menstimulasi dan mengedukasi perkembangan motorik halus maupun kasar pada anak. Permainan Dakon mengharuskan anak untuk melakukan



aktivitas memindahkan biji dakon menggunakan jari-jari tangan sehingga melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan genggaman, ketepatan gerak, konsentrasi, serta fleksibilitas motorik halus pada anak. Hal ini tentunya melatih dan menstimulasi anak dalam perkembangan motorik halus [37], [38], [55], [56]. Beberapa penelitian berhasil membuktikan dimana permainan dakon secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini [37], [38]. Selain itu, permainan dakon juga mengharuskan pemain untuk mengatur posisi duduk, mengatur gerak tubuh, serta proses tubuh dalam berinteraksi sosial. Hal ini tentunya dapat menunjang stimulasi motorik kasar pada anak. Penelitian terdahulu membuktikan peningkatan motorik kasar anak dengan pengembangan permainan dakon berupa permainan DAKOPAT tanpa menghilangkan makna permainan dakon tetapi dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan dakon secara tradisional maupun pengembangannya dapat membantu melatih dan menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini [23].

Kedua artikel (artikel 3 dan 4) menunjukkan kesamaan dimana permainan dakon berkontribusi pada perkembangan motorik kasar dan halus anak usia dini. Artikel 3 dengan melakukan secara observasi didapatkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik pada anak. Selain kemampuan motorik, dakon juga menunjang dalam kemampuan kognitif pada anak [26]. Sedangkan pada artikel 4, pengembangan permainan dakon menjadi permainan DAKOPAT (dakon lompat) yang menggunakan metode R&D membuktikan bahwa permainan DAKOPAT yang telah dikembangkan dapat menunjang peningkatan motorik kasar pada anak usia dini [23]. Kedua artikel ini telah menunjukkan secara nyata bahwa permainan dakon dan permainan pengembangan dari dakon tersebut dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Permainan dakon bila dilakukan secara berulang dapat meningkatkan ketelitian, kecepatan respons motorik, serta kemampuan manipulatif anak sehingga permainan ini dapat menjadi media edukatif yang mendukung perkembangan fisik motorik secara optimal. Selain itu, permainan dakon dapat dijadikan permainan edukatif berbasis kearifan lokal yang relevan digunakan dalam pendidikan anak usia dini mengingat anak usia dini lebih mudah menerima pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan.

Keterbatasan yang nampak dari analisis peneliti terhadap ke 2 artikel didapatkan bahwa penelitian terkait aspek perkembangan motorik masih relatif terbatas diteliti terutama pada aspek perkembangan motorik kasar. Pengembangan permainan dakon menjadi bentuk permainan yang lebih aktif untuk menunjang aspek perkembangan motorik kasar perlu dilakukan. Pengembangan permainan dakon seperti DAKOPAT dalam salah satu artikel perlu dilakukan secara hati-hati dan menyeluruh untuk menghindari bias interpretasi permainan dakon secara tradisional serta esensi awal dari permainan dakon. Oleh karena itu, meskipun permainan dakon menunjukkan potensi yang menjanjikan dalam mendukung perkembangan motorik halus dan kasar anak usia dini, diperlukan penelitian eksperimental dengan sampel yang lebih besar, instrumen yang terstandarisasi, dan periode intervensi yang lebih panjang untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitasnya.



Dakon dalam aspek perkembangan sosial emosional

Perkembangan Sosial-emosional merupakan kemampuan anak dalam mengenali, mengelola, mengekspresikan emosi secara tepat serta membangun hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya, termasuk empati, disiplin, percaya diri dan tanggung jawab sosial [57]. Anak usia dini (4-6 tahun), perkembangan sosial-emosional juga berkembang sangat pesat seperti perkembangan aspek lainnya pada masa ini. Sosial-emosional berkembang melalui aktivitas bermain, imitasi, dan interaksi dengan teman sebaya yang membantu anak memahami aturan sosial dan kontrol emosi yang baik di berbagai situasi [20], [24], [57], [58]. Sosial-emosional pada masa anak usia dini perlu adanya stimulasi yang memadai mengingat pada masa ini seluruh pembentukan dasar seperti karakter, keterampilan komunikasi, adaptasi sosial yang mengharuskan kesiapan anak untuk dapat memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Permainan dakon merupakan permainan berbasis kearifan yang dapat dijadikan media edukatif dalam menunjang perkembangan sosial emosional anak usia dini. Permainan ini menuntut anak berinteraksi langsung dengan teman bermain, bersabar saat menunggu giliran, mengontrol rasa kecewa ketika kalah, menghargai lawan bermain serta melatih kemampuan berbagi dan sportivitas dalam bermain. Permainan dakon menciptakan suasana belajar sosial yang menyenangkan dengan melatih anak belajar dengan bermain secara komunikasi, negosiasi dan bekerjasama secara alami. Aktivitas ini apabila dilakukan secara terus menerus tanpa sengaja mengembangkan aspek afektif dan sosial anak secara optimal [20], [59]. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan dakon memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan sosial-emosional anak usia dini dimana kemampuan kerjasama, interaksi sosial, pengelolaan emosi, empati, dan rasa percaya diri [20], [24], [60], [61].

Kedua artikel (5 dan 6) memiliki kesamaan baik segi tujuan, konsep teoritis, hingga hasil yang menunjukkan kontribusi permainan dakon dalam menunjang perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Kedua artikel dalam pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dakon memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Artikel ke-5 menunjukkan bahwa peningkatan didapatkan melalui kemampuan kerjasama, berbagi, menunggu giliran serta mengenali dan mengelola emosi anak secara positif [20]. Sedangkan pada artikel ke-6 menunjukkan peningkatan terhadap kejujuran, menaati aturan dan mampu bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan teman [24]. Kedua artikel ini juga menunjukkan implikasi permainan dakon secara tepat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Penggunaan dakon sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal juga membantu anak mengenal budaya tradisional sejak dini sehingga permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai sarana edukatif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara holistik.

Keterbatasan yang nampak dari analisis peneliti didapatkan kedua penelitian menggunakan observasi perilaku sosial-emosional yang dilakukan selama proses pembelajaran sehingga rentan



terhadap *observer bias*, *expectancy bias*, dan *social desirability bias*, dimana anak dapat menunjukkan perilaku yang lebih positif karena mengetahui dirinya sedang diamati [62]. Indikator sosial-emosional yang digunakan pada kedua penelitian lebih banyak berfokus pada perilaku kooperatif seperti menunggu giliran, berbagi, menaati aturan, dan bermain bersama teman sebaya, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan dari keseluruhan sosial-emosional yang lebih kompleks seperti regulasi emosi, self-awareness, emotional resilience, dan pengambilan keputusan sosial. Selain itu, peningkatan kemampuan sosial-emosional yang dilaporkan dapat dipengaruhi oleh frekuensi interaksi sosial selama kegiatan bermain kelompok, bukan oleh karakteristik permainan dakon itu sendiri, sehingga terdapat risiko *confounding effect* yang belum sepenuhnya dieliminasi [63]. Oleh karena itu, meskipun kedua artikel secara konsisten menunjukkan bahwa permainan dakon berpotensi meningkatkan kemampuan kerja sama, empati, kejujuran, sportivitas, dan pengendalian diri anak usia dini, kekuatan *evidence-base* yang tersedia masih berada pada tingkat menengah sehingga diperlukan penelitian lanjutan menggunakan desain *randomized controlled trial*, sampel yang lebih besar, instrumen sosial-emosional yang tervalidasi, serta periode observasi yang lebih panjang untuk menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* dari keseluruhan artikel didapatkan bahwa permainan dakon memiliki potensi yang konsisten dalam mendukung aspek perkembangan anak usia dini, baik aspek kognitif, motorik kasar dan halus, dan sosial-emosional. Namun, penafsiran terhadap penemuan ini perlu di perhatikan dengan baik mengingat bervariasinya artikel yang telah dianalisis dalam penelitian ini. Penelitian ini merekomendasikan permainan dakon sebagai salah satu alternatif stimulasi perkembangan anak dalam lingkup pendidikan maupun keluarga, tetapi efektivitasnya masih memerlukan dukungan empiris yang lebih kuat melalui penelitian eksperimental, longitudinal hingga lintas budaya. Implikasi praktis dari temuan ini terhadap guru PAUD menunjukkan bahwa permainan dakon dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan, sedangkan untuk keluarga pemanfaatannya dapat dijadikan media interaksi edukatif yang mendukung kualitas stimulasi di rumah sekaligus mengurangi dominasi penggunaan *Gadget*. Pemangku kebijakan pendidikan perlu mendorong pelestarian dan pemanfaatan permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sehingga implementasi permainan dakon dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya berupa pengembangan inovasi permainan dakon masih perlu dilakukan kemudian hari agar dapat mengoptimalkan keseluruhan aspek perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Mustikhatul, Dini Wulandari, Fahira Amanda Putri, Siti Khotijah, Siti Sulistiawati, and Wulan Ariyanti, "Perkembangan pada Anak menurut Santrock," *Early Child. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 88–101, 2025,



- [2] V. Hamat, R. E. Trisnawati, E. P. Padeng, J. P. Janggu, P. M. Y. Bandur, and I. R. Dewi, "Pemberdayaan Serta Pendampingan Ibu tentang Metode Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Balita 2-3 tahun di Pustu Waso," *J. Kreat. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 8, pp. 3516–3525, 2024,
- [3] G. O. Putri, "Pengaruh Stimulasi Bermain Mewarnai terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah," Universitas Jember, 2022.
- [4] Kementerian Kesehatan RI, *Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) Tahun 2024*. Jakarta: Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan (BKPK), 2025.
- [5] D. Ifalahma and Z. M. Retno, "Faktor Perkembangan Motorik Dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review," *J. Keperawatan Jiwa Persat. Perawat Nas. Indones.*, vol. 11, no. 3, pp. 91–100, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- [6] D. Nurahmawati and A. R. Noeraini, "Skrining Pertumbuhan dan Perkembangan pada Balita di Taman Posyandu Desa Sidomulyo Kecamatan Semen Kabupaten Kediri," *Pros. Semin. Nas. Kesehat. Sains dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 908–913, 2024, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/5647>
- [7] UNESCO, "World Conference on Early Childhood Care and Education: Tashkent Declaration and Commitments to Action for Transforming Early Childhood Care and Education," New York, USA: UNESCO, 2022.
- [8] UNICEF, *Children's Rights and Online Gaming: Industry Toolkit on Advancing Diversity, Equity And Inclusion*. New York, USA: UNICEF, 2023.
- [9] B. Hasan and M. Husein, "Traditional Games as a Means of Cognitive Stimulation : An Analysis of Child Development : A Systematic Review," *Int. J. Multidiscip. Res. Anal.*, vol. 07, no. 10, pp. 4803–4807, 2024,
- [10] A. G. Yulianto, Y. M. Saputra, T. Satria, and A. Risyanto, "Traditional Indonesian Games as a Medium for Enhancing Gross and Fine Motor Skills in Preschool Children : A Systematic Literature Review," *J. Phys. Educ. , Heal. Sport*, vol. 12, no. 2, pp. 273–279, 2025.
- [11] D. Syofiyanti, Hasnida, and P. A. Susanti, "Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini : Systematic Literature Review (SLR) Traditional Games as Educational Media in Early Childhood Cognition Development and Socialization : Systematic Li," *Arji Action Res. J. Indones.*, vol. 7, no. 3, 2025.
- [12] F. H. Sepe, A. Putri, B. Pandiangan, and A. Mutasyarifin, "Nilai Edukatif Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Bengalon," *Glob. Educ. J.*, vol. 4, pp. 637–644, 2026.
- [13] D. R. Trianto, V. Iswantiningtyas, and I. H. Nugroho, "Peran Permainan Congklak Dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun," *DUNIA ANAKJurnal Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 99–109, 2025.
- [14] R. Rukmini, "The Effect of Traditional Games (Congklak) on Cognitive and Fine Motor Development in Children Under Five," *J. Matern. Child Heal.*, vol. 07, no. 01, pp. 44–51, 2022.
- [15] T. J. Rahmat, "Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Mengembangkan Kemampuan Konsep Berhitung Pemula dan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Hati Suci Jakarta," *J. Teropong Pendidik. Progr.*, vol. 2, no. 3, pp. 177–185, 2024,

Author: ¹⁾ Ardina Rezky Noeraini, ²⁾ Dhewi Nurahmawati, ³⁾ Via Diah Rohmana, ⁴⁾ Mualifatul Asna 30 Juli 2026

Vol. 5, No.2, Tahun 2026



- [16] A. Apriyanda, N. K. M. Lubis, N. A. Sinaga, and A. Chornelius, “Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar,” *J. Sade. Publ. Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 4, pp. 201–210, 2024,
- [17] D. Alvisari, Y. C. Lah, and H. Tun, “The Effectiveness of The Traditional Game Congklak in Developing Children ’ s Cognitiveness at Kindergarten,” *J. Basic Educ. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 137–145, 2023,
- [18] M. Elpiani and Badroeni, “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kober Kembang Harepan,” *Early Child. J. Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 23–32, 2025.
- [19] K. P. Pradhana, A. N. ‘Ilmi Azizah, N. Husna, Q. Sauqi, S. Sauqi, and M. F. Hanline, “Application of Traditional Dakon Games in Improving Cognitive Abilities in Early Childhood,” *Zuriah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, 2024,
- [20] Suhairiyah, L. Zahro, and T. Suwargono, “Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Dengan Media Alam Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Lativiyah,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 422–432, 2025.
- [21] Fadilah, A. Herawati, I. M. Febriani, K. Rahmawati, K. Ummati, and Rahmatika, “Pembelajaran Berbasis Permainan Dakon Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan,” *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 545–555, 2024,
- [22] N. A. Romadhoni, R. Fitri, and S. Setyowati, “Pengaruh Etnomatematika Dakon Terhadap Numerasi Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun.,” *Benchmarking J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 2, pp. 119–132, 2024.
- [23] R. P. Sari, M. A. Syamsudin, and F. Yudha, “Pengembangan Permainan Dakon Lompat (Dakopat) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun,” *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 159–166, 2024.
- [24] Y. Y. Nurjani and S. Sopianti, “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di PAUD Al Falah,” *Anaking J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 2–9, 2022.
- [25] L. Hasanah, M. I. Daulay, R. Amalia, U. Pahlawan, and T. Tambusai, “Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Kegiatan Menghitung Biji Congklak pada Anak Usia Dini,” *Refleks. J. Penelit. Tindakan*, vol. 1, no. 2, pp. 86–92, 2023.
- [26] Khadijah, N. Oktafianti, P. Salsabila, Ramita, and S. Nurjannah, “Permainan Congklak untuk Mengembangkan Kognitif dan Motorik AUD di TK Al- Kausar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 1999–2004, 2023.
- [27] P. Welerubun, M. Riyana, and M. Rafi, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk- Bentuk Geometri melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Usia Dini Kelompok B,” *J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 03, no. 04, pp. 1848–1853, 2025.
- [28] A. C. Karyadi and M. Rosa, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur,” *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 2, pp. 86–90, 2023.
- [29] W. S. Kusuma, N. D. Sukmono, and O. D. Tanto, “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon , Vygotsky Vs Piaget Perspektif,” *Raudhatul Athfal J.*

Author: ¹⁾ Ardina Rezky Noeraini, ²⁾ Dhewi Nurahmawati, ³⁾ Via Diah Rohmana, ⁴⁾ Mualifatul Asna 30 Juli 2026

Vol. 5, No.2, Tahun 2026



Pendidik. Islam Anak Usia Dini, vol. 6, no. 2, pp. 67–81, 2022.

- [30] A. M. Waraulia, “Dakon Game as a Culture-Based Strategy for Collaborative Indonesian Learning,” *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 521–536, 2025,
- [31] W. Mustikaati, A. Habwah, F. R. Aulia, and K. D. Putri, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 0-2 Tahun,” vol. 2, no. May, pp. 409–411, 2025.
- [32] R. Nurasyiah, C. Atikah, S. A. Tirtayasa, and A. Info, “Karakteristik perkembangan anak usia dini,” vol. 17, no. 1, pp. 75–81, 2023,
- [33] A. S. Ramadhani, W. Azizah, Y. Selpiyani, and Khadijah, “Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 2360–2370, 2022, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5080>
- [34] P. Mayasari and C. N. Aulina, “Congklak Game Based Learning for Early Childhood Numeracy Growth: Pembelajaran Berbasis Permainan Congklak untuk Pertumbuhan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia Dini,” *Acad. Open*, vol. 10, no. 1 SE-Education, p. 10.21070/acopen.10.2025.12382, Feb. 2026,
- [35] H. Chen, C. Kao, and T. Wang, “Evaluation of children ’ s cognitive load in processing and storage of their spatial working memory,” *Front. Psychol.*, vol. 13, no. September, 2022,
- [36] R. F. F. Nafisa, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Dakon pada Kelompok B TK PGRI III Kec. Bojonegoro Kab. Bojonegoro,” Universitas Terbuka, 2023. [Online]. Available: <https://student-repository.ut.ac.id/id/eprint/3606/>
- [37] R. Anita, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Tradisional Dengan Media Congklak Atau Dakon Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Baiturrohman Sambikerep Surabaya,” Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, 2023.
- [38] S. Wahyuningsih, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Dakon Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita I Cekel,” 2024.
- [39] D. K. Sari, P. H. Dwipurra, S. N. Rizky, and L. Datul, “Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri,” *J. Community Engagem. Heal.*, vol. 5, no. 1, pp. 51–63, 2022.
- [40] Rahngang, F. Aditya, Merna, and Lidya, “Traditional Game Module Development : An Alternative To Stimulate Early Childhood Language Development,” *Nazhruna J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 139–158, 2023.
- [41] D. Nurpitayani, S. Muntomimah, C. Ika, and R. Nita, “The Effect of the Traditional Dakon Game on the Intelligence of Children Aged 4 – 5 Years at KB Ester Sidoasri , Sumbermanjing Wetan (An Experimental Quantitative Study),” *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 14, no. 3, pp. 1138–1153, 2025.
- [42] S. S. A. Fitriani and A. Vinayastri, “Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini,” *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 21–36, 2022.
- [43] F. Ulfah and S. Wandani, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Media Toples Simbol Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di RA Al Kubro Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut,” *Anaking J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, 2024.
- [44] S. Rohimah and D. Jumiatin, “Congklak : Media Permainan Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik,” *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov.*

Author: ¹⁾ Ardina Rezky Noeraini, ²⁾ Dhewi Nurahmawati, ³⁾ Via Diah Rohmana, ⁴⁾ Mualifatul Asna 30 Juli 2026

Vol. 5, No.2, Tahun 2026



Adapt., vol. 9, no. 2, pp. 242–252, 2026.

- [45] I. Yulianti, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Poliklinik Spesialis Anak di Rumah Sakit Islam IBNU SINA Pekanbaru,” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2025.
- [46] L. P. I. Budyawati, Y. S. Umami, and H. Rahmadiyah, “Uji Efektivitas Permainan Berbasis Kearifan Lokal ‘Dhakon’ Pada Metode Bermain Calistung Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Barokah Tamanan Bondowoso,” *J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 2, pp. 102–111, 2022.
- [47] A. Yuliasrin, A. Fazila, S. Damanik, and R. Vebrianto, “Pengembangan Instrumen Berpikir Kritis : Tutor Identifikasi Berpikir Kritis Development of Critical Thinking Instruments : Critical Thinking Identification Tutor,” *J. Sainsmat*, vol. XII, no. 1, pp. 16–27, 2023.
- [48] A. Wathon, “Permainan tradisional dakon dan pengembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini,” *Pelita PAUD*, vol. 8, no. 1, pp. 44–53, 2024.
- [49] M. Sonya, R. Dewi, and S. Wulan, “Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Permainan Berbasis Etnopedagogi,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, pp. 1017–1025, 2025,
- [50] E. Haryati, S. Setyowati, R. Fitri, A. Kristanto, N. Istq’faroh, and M. S. Haq, “Permainan Tradisional Congklak dalam Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 33–43, 2026,
- [51] K. Y. Tung, “Implementation of Traditional Games as Unplugged Activities to Foster Computational Thinking in Early Childhood Education,” *ALTHEIA Christ. Educ. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 84–93, 2025.
- [52] T. R. Amanah, Noormawanti, and A. N. Firdausyi, “Mengasah Kemampuan Problem Solving Melalui Permainan Congklak Terhadap Literasi Numerik Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Aba Bumiasih Lampung Selatan Universitas Muhammadiyah Metro , Lampung , Indonesia E-mail : Abstrak Keywords : Problem Solving , Numerica,” *Thufulah J. Ilm. Mhs.*, vol. 4, no. 2, pp. 79–90, 2025.
- [53] A. F. Maulida, D. C. Rohim, and D. A. Abshor, “Penggunaan Model Teams Games Tournamen (Tgt) Berbasis Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar,” *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 5, no. 4, pp. 995–1005, 2025.
- [54] A. N. ‘Ilmi Azizah *et al.*, *Melatih Kemampuan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Sukaharjo: Tahta Media Group, 2023.
- [55] S. R. Khoerunnisa, I. Muqodas, and R. Justicia, “Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–58, 2023,
- [56] Munawarah, “Melatih Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gayo ‘Men Tin,’” *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, pp. 74–85, 2023.
- [57] D. Aulia and Sudaryanti, “Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4565–4574, 2023,
- [58] I. D. Saputri, “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Klasik Bakiak Perspektif Epistemologi,” *Wisdom J. Pendidik. anak Usia Dini*, vol. 04, no. 02, pp. 176–195, 2023.

Author: ¹⁾ Ardina Rezky Noeraini, ²⁾ Dhewi Nurahmawati, ³⁾ Via Diah Rohmana, ⁴⁾ Mualifatul Asna 30 Juli 2026

Vol. 5, No.2, Tahun 2026



- [59] S. Sovieti, M. Mahdum, R. Rita, D. Daeng, E. Euis, and H. Hadriana, “Perkembangan Kapabilitas Afektif AUD melalui Permainan Tradisional,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 279–292, 2024,
- [60] A. Wicaksono *et al.*, “Analisis Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Fisik-Motorik Dan Sosial-Emosional,” *Sport. Collab. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 38–47, 2025.
- [61] N. Lestari and E. W. Sugiharti, “Penerapan Permainan Tradisional Dakon Dalam Mendukung Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-,” *Al-Athfal STAI Muhammadiyah Probolinggo*, vol. 06, no. 02, pp. 234–245, 2025.
- [62] C. C. C. Bauer, D. A. Atad, N. Farb, and J. A. Brewer, “From Confound to Clinical Tool: Mindfulness and the Observer Effect in Research and Therapy,” *Biol. Psychiatry Cogn. Neurosci. Neuroimaging*, vol. 10, no. 4, pp. 402–410, 2025,
- [63] S. Mania, M. Malik, and I. St, “Early Childhood Social-Emotional Development Through Traditional Games in Learning at Mutiara Integrated Islamic Kindergarten Makassar,” *J. Res. Multidiscip.*, vol. 7, no. 2, pp. 876–885, 2024.