

**PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4–5
TAHUN DI TK KENCANA KELURAHAN PAKISTAJI KECAMATAN
WONOASIH KOTA PROBOLINGGO**

Lia Fitriani¹, Puji Agustin² Huzaimah³, Ivo Sindia Nur Azizah⁴

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

²Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

³Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

⁴Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

*Email korespondensi: liafitriani1987@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diajukan: 3 Agustus 2026	Diterima: 3 September 2026	Diterbitkan: 4 September 2026
--------------------------	----------------------------	-------------------------------

Abstract

This study aimed to describe the use of the traditional Congklak (Dakon) game in developing the fine motor skills of children aged 4–5 years at TK Kencana, Pakistaji Village, Wonoasih District, Probolinggo City. This research employed a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of the principal, Group A teacher, and children aged 4–5 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of the Congklak game was carried out through preparation, implementation, and teacher assistance. During the learning activities, the children showed high enthusiasm and demonstrated improvement in their fine motor skills, including the ability to pick up Congklak seeds using the thumb and forefinger, better hand-eye coordination, greater accuracy in placing the seeds into the holes, and increased finger flexibility. Supporting factors included teacher creativity, adequate learning facilities, and children's enthusiasm, while the inhibiting factors were the limited number of Congklak boards, children competing for turns, and limited instructional time. The study concludes that the traditional Congklak game is an effective learning medium for stimulating the fine motor development of early childhood through enjoyable and meaningful play activities.

Keywords: Traditional Congklak Game, Fine Motor Skills, Early Childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional dakon (congklak) dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Kencana, Kelurahan Pakistaji, Kecamatan Wonoasih, Kota Probolinggo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelompok A, dan anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan

analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan dakon dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan pendampingan oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi serta mengalami perkembangan kemampuan motorik halus yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan menjumput biji dakon, koordinasi mata dan tangan, ketelitian dalam memindahkan biji, serta kelenturan gerakan jari. Faktor pendukung penelitian meliputi kreativitas guru, ketersediaan sarana pembelajaran, dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan jumlah papan dakon, anak yang berebut giliran, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Dakon, Motorik Halus, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi anak untuk menguasai berbagai keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan seperti memegang pensil, menggunting, menyusun balok, mengancingkan baju, hingga menggambar tidak hanya melatih koordinasi antara mata dan tangan, tetapi juga membantu anak belajar lebih mandiri dan percaya diri. Melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya, anak dapat mengasah ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara bertahap. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal, sehingga mendukung kesiapan mereka dalam mengikuti proses belajar dan menghadapi tantangan pada jenjang pendidikan berikutnya (Nafisah & Wardhani, 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus. Hal ini terlihat ketika anak belum mampu memegang pensil dengan benar, kesulitan menjumput benda-benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, belum terampil memasukkan manik-manik ke dalam tali, serta masih memerlukan bantuan saat mengancingkan baju. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa koordinasi antara otot-otot kecil tangan dan koordinasi mata-tangan anak masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar kemampuan motorik halus mereka dapat berkembang secara optimal (Kusuma et al., 2025).

Perkembangan teknologi telah mengubah kebiasaan bermain anak, di mana banyak anak usia dini kini lebih sering menghabiskan waktu menggunakan gawai dari pada memainkan permainan tradisional. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik dan bermain secara langsung, sehingga stimulasi terhadap perkembangan motorik halus, kemampuan sosial, kreativitas, serta interaksi dengan lingkungan menjadi berkurang. Sebaliknya, permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena melibatkan gerakan tangan, koordinasi mata dan tangan, pemecahan masalah, serta kerja sama dengan teman sebaya. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu mengupayakan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pelestarian permainan tradisional sebagai media yang efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini (Purnamasari & Sefriyanti, 2025).

Congklak dapat menstimulasi koordinasi mata dan tangan, kemampuan menjumput, menggenggam, memindahkan biji congklak, serta meningkatkan ketelitian dan kelenturan jari anak selama proses bermain. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji peran guru dalam memfasilitasi permainan congklak sehingga dapat memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini (Trisnadewi et al., 2024). Permainan tradisional congklak merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Dalam permainan ini, anak melakukan aktivitas menjumput, menggenggam, dan memindahkan biji congklak ke dalam lubang-lubang pada papan permainan menggunakan koordinasi yang baik antara mata dan tangan. Gerakan yang dilakukan secara berulang membantu melatih kekuatan otot-otot kecil pada jari, meningkatkan ketepatan gerakan, serta mengembangkan konsentrasi dan ketelitian anak. Dengan demikian, permainan congklak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini (Permatasari & Wulansuci, 2025).

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana kegiatan bermain congklak.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional congklak dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4–5 tahun.

2. Mendeskripsikan perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui pemanfaatan permainan tradisional congklak.
3. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

2. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, sehingga koordinasi mata dan tangan, kelenturan jari, ketelitian, serta konsentrasi anak dapat berkembang secara optimal.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional serta melestarikan budaya lokal sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak usia dini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai permainan tradisional, khususnya congklak, atau media pembelajaran lain yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan mengenai pemanfaatan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan memperoleh gambaran

yang utuh mengenai pelaksanaan permainan congklak, perkembangan motorik halus anak, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kencana, yang beralamat di Jl. Kyai Abu No. 1 Kelurahan Pakistaji Kecamatan Wonoasih Kota Probolinggo. Penelitian dilakukan pada kelompok A yang terdiri dari anak usia 4–5 tahun. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut menggunakan permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik anak.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber informasi yang memberikan data mengenai fokus penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi:

1. Kepala TK sebagai informan mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan permainan tradisional.
2. Guru Kelompok A sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran menggunakan permainan congklak.
3. Anak usia 4–5 tahun sebagai subjek yang mengikuti kegiatan bermain congklak.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pemanfaatan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Penelitian difokuskan pada pelaksanaan permainan, perkembangan motorik halus anak selama kegiatan berlangsung, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lengkap, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan permainan congklak. Peneliti mengamati aktivitas guru dan anak selama proses bermain, khususnya kemampuan anak dalam menjemput, menggenggam, memindahkan biji congklak, serta koordinasi mata dan tangan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah dan guru kelompok A untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan permainan congklak, manfaatnya terhadap perkembangan motorik halus anak, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, RPPM, RPPH, daftar hadir anak, hasil penilaian perkembangan anak, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan hasil observasi terhadap anak.

2. Triangulasi Teknik

Membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada masa ini, anak berada dalam periode emas (*golden age*), yaitu tahap perkembangan yang sangat pesat baik dari aspek fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan agama, maupun seni. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan bermain dan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya agar seluruh potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya (Kurnia et al., 2024).

Anak usia 4–5 tahun memiliki karakteristik yang ditandai dengan perkembangan yang semakin pesat pada berbagai aspek. Pada usia ini, anak mulai lebih mandiri, aktif mengeksplorasi lingkungan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Dari aspek motorik, anak mulai mampu melakukan gerakan yang lebih terkoordinasi, seperti memegang pensil dengan lebih baik, menggunting, menggambar bentuk sederhana, menyusun balok, serta melakukan berbagai aktivitas yang melatih motorik halus dan kasar. Selain itu, anak mulai belajar

bekerja sama, mengikuti aturan sederhana, mengungkapkan perasaan, dan menyelesaikan masalah sederhana melalui kegiatan bermain, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Rohmah & Tasuah, 2024).

Motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil, terutama pada jari tangan, pergelangan tangan, dan koordinasi mata dengan tangan. Kemampuan ini diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti memegang pensil, menulis, menggambar, menggunting, menjumpit benda kecil, memasukkan manik-manik ke dalam tali, serta mengancingkan baju. Perkembangan motorik halus perlu distimulasi sejak usia dini melalui kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar keterampilan, kemandirian, dan kesiapan belajar anak dapat berkembang secara optimal (Sanenek et al., 2023).

Tujuan pengembangan motorik halus pada anak usia dini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari, sehingga anak mampu melakukan berbagai aktivitas secara mandiri dan tepat. Pengembangan motorik halus juga bertujuan melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari, seperti menulis, menggambar, menggunting, mengancingkan baju, dan meronce. Dengan stimulasi yang tepat, kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal dan mendukung kesiapan mereka untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya (Sanenek et al., 2023).

Indikator perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil tangan dan jari secara lebih terampil. Pada usia ini, anak diharapkan mampu memegang alat tulis dengan lebih baik, menggambar atau meniru bentuk sederhana, menggunting mengikuti garis, menempel, mewarnai tanpa banyak keluar garis, meronce atau memasukkan manik-manik ke dalam tali, menjumpit benda-benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, menyusun balok, serta mulai mampu melakukan kegiatan perawatan diri sederhana seperti membuka dan mengancingkan baju. Indikator-indikator tersebut menjadi acuan bagi pendidik dalam menilai perkembangan motorik halus anak dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Amanda, 2024).

Contoh indikator

a. menjumpat benda kecil

Menjumpat benda kecil merupakan salah satu kegiatan yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Aktivitas ini dilakukan dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk mengambil benda-benda berukuran kecil, seperti manik-manik, biji-bijian, atau potongan kertas. Kegiatan menjumpat melatih kekuatan dan kelenturan otot-otot jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta mengembangkan ketelitian, konsentrasi, dan keterampilan manipulatif. Kemampuan ini juga menjadi dasar bagi anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti memegang pensil, menulis, mengancingkan baju, dan menggunakan alat makan secara mandiri.

b. memindahkan benda

Memindahkan benda merupakan salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Kegiatan ini dilakukan dengan memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain menggunakan tangan, jari, sendok, penjepit, atau alat sederhana lainnya. Melalui aktivitas tersebut, anak belajar mengontrol gerakan tangan, meningkatkan ketelitian, melatih kekuatan jari, serta mengembangkan koordinasi gerak yang diperlukan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Selain itu, kegiatan memindahkan benda juga dapat melatih konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana.

c. koordinasi mata dan tangan

Koordinasi mata dan tangan adalah kemampuan anak dalam menyelaraskan penglihatan dengan gerakan tangan saat melakukan suatu aktivitas. Kemampuan ini sangat penting karena membantu anak melakukan berbagai tugas yang memerlukan ketepatan, seperti menggambar, menulis, menggunting, meronce, menyusun balok, dan memindahkan benda. Koordinasi mata dan tangan yang berkembang dengan baik akan mendukung kemandirian anak serta meningkatkan keterampilan motorik halus yang diperlukan dalam proses belajar maupun aktivitas sehari-hari.

d. menggenggam

Menggenggam merupakan kemampuan dasar motorik halus yang melibatkan penggunaan otot-otot tangan dan jari untuk memegang suatu benda dengan kuat dan terkendali. Pada anak usia dini, kemampuan menggenggam berkembang secara bertahap

melalui berbagai aktivitas bermain, seperti memegang pensil, krayon, balok, bola kecil, atau alat permainan lainnya. Kemampuan ini penting karena menjadi dasar bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus yang lebih kompleks, seperti menulis, menggunting, dan menggunakan berbagai alat secara mandiri.

e. kelenturan jari

Kelenturan jari adalah kemampuan jari-jari tangan untuk bergerak secara luwes, lentur, dan terkoordinasi dalam melakukan berbagai aktivitas. Kelenturan jari sangat diperlukan dalam perkembangan motorik halus karena mendukung anak saat memegang pensil, menjumput benda kecil, mengancingkan baju, meronce, menggunting, dan melakukan kegiatan manipulatif lainnya. Kelenturan jari dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan bermain yang melibatkan gerakan jari secara berulang sehingga kekuatan, keluwesan, dan koordinasi tangan anak berkembang secara optimal.

PERMAINAN TRADISIONAL

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari budaya bangsa. Permainan ini umumnya menggunakan alat dan bahan yang sederhana, mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, serta dimainkan secara individu maupun berkelompok. Bagi anak usia dini, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta kreativitas. Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal hingga saat ini adalah congklak atau dakon, yaitu permainan yang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian sebagai alat bermain.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki berbagai manfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini. Dari aspek fisik, permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus melalui berbagai gerakan yang melibatkan koordinasi anggota tubuh. Dari aspek kognitif, permainan tradisional melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, berhitung, dan menyusun strategi. Selain itu, permainan tradisional juga membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui interaksi dengan teman sebaya, seperti belajar bekerja sama, bergiliran, menaati aturan,

bersikap jujur, dan mengendalikan emosi. Dalam permainan congklak, misalnya, anak belajar menjemput, menggenggam, dan memindahkan biji dengan tepat sehingga koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus berkembang secara optimal.

3. Nilai Budaya Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur masyarakat Indonesia. Melalui permainan tradisional, anak diperkenalkan pada budaya lokal sekaligus diajarkan berbagai nilai positif, seperti kebersamaan, gotong royong, sportivitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kesabaran, dan saling menghargai. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, permainan tradisional juga berperan dalam melestarikan identitas budaya bangsa di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan permainan digital. Oleh karena itu, guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengenalkan serta membiasakan anak memainkan permainan tradisional agar nilai-nilai budaya tersebut tetap terjaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

Permainan Congklak

1. Sejarah Congklak

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini memiliki sebutan yang berbeda-beda, seperti dakon di Jawa, mokaotan di Sulawesi, dan maggale di beberapa daerah lainnya. Congklak dipercaya berasal dari permainan kuno yang berkembang di kawasan Asia dan Afrika, kemudian menyebar ke Nusantara melalui jalur perdagangan. Seiring waktu, permainan ini menjadi bagian dari budaya masyarakat Indonesia dan diwariskan secara turun-temurun. Selain sebagai sarana hiburan, congklak juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

2. Cara Bermain Congklak

Permainan congklak dimainkan menggunakan papan yang memiliki dua deret lubang kecil dan dua lubang besar yang disebut lumbung. Setiap lubang kecil diisi dengan jumlah biji yang sama, kemudian pemain secara bergantian mengambil seluruh biji dari salah satu lubang di wilayahnya dan membagikannya satu per satu ke lubang berikutnya sesuai arah permainan. Permainan berakhir ketika semua biji telah terkumpul di lumbung masing-masing pemain, dan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji yang diperoleh. Selama bermain, anak dituntut untuk menggunakan koordinasi mata dan

tangan, ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berhitung sederhana agar dapat menyusun strategi permainan

3. Manfaat Congklak terhadap Perkembangan Anak

Permainan congklak memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Dari aspek motorik halus, congklak melatih kemampuan menjemput, menggenggam, dan memindahkan biji menggunakan jari sehingga memperkuat otot-otot kecil tangan serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Dari aspek kognitif, permainan ini membantu anak mengenal konsep berhitung, berpikir logis, memecahkan masalah, dan menyusun strategi. Dari aspek sosial emosional, congklak mengajarkan anak untuk menunggu giliran, mematuhi aturan, bekerja sama, bersikap jujur, serta menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sportif. Selain itu, permainan congklak juga menjadi sarana untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada anak sejak usia dini, sehingga mereka dapat menghargai warisan budaya bangsa di tengah perkembangan teknologi dan permainan digital.

TK Kencana berlokasi di Jalan Kyai Abu No. 1 Kelurahan Pakistaji Kecamatan Wonoasih. Jumlah peserta didik nya 54 anak, kelompok A 21 anak dan kelompok B 33 anak. Lembaga ini di pimpin oleh seorang kepala sekolah dan 3 guru. Lembaga ini merupakan milik dari yayasan Dharma Wanita Kota Probolinggo. Jumlah peserta didik nya 54 anak, kelompok A 21 anak dan kelompok B 33 anak. Bangunan Sekolah ini merupakan bangunan SDN Pakistaji 2, dimana 2 ruangan nya diberikan kepada TK Kencana untuk dijadikan kelas. Untuk tempat bermain berada di sisi samping dari gedung SD. Mayoritas peserta didik berdomisili dari kelurahan pakistaji, jrebeng lor, jrebeng kulon, dan kelurahan kedung asem.

Sarana dan prasarana di lembaga ini sebagian besar merupakan hasil dari dana Bantuan Operasional Sekolah. Di Lembaga ini memiliki 1 ruang kepala sekolah dan 2 ruang kelas dengan meja dan kursi murid, loker, memiliki TV Planel, laptop, LCD. Untuk APE Luar dan dalam sudah memenuhi standart. Untuk alat permainan Dakon di peroleh dari dana Bantuan Operasional Sekolah

1. Pelaksanaan Permainan Congklak

a. Persiapan guru

Guru menyiapkan papan congklak dan biji congklak, menyusun rencana kegiatan, mengatur tempat bermain, serta memberikan penjelasan mengenai tujuan dan aturan permainan agar anak memahami cara bermain dengan benar.

b. Alat yang digunakan

Media yang digunakan berupa papan congklak dan biji congklak. Alat tersebut disesuaikan dengan jumlah anak agar kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik.

c. Langkah bermain

Guru memperagakan cara bermain congklak, kemudian anak bermain secara bergantian. Anak diminta menjemput, memindahkan, dan memasukkan biji ke setiap lubang congklak sesuai aturan permainan dengan bimbingan guru.

d. Antusias anak

Anak terlihat senang, aktif, dan bersemangat mengikuti permainan. Mereka mampu bekerja sama, menunggu giliran, serta menunjukkan minat yang tinggi selama kegiatan berlangsung.

2. Perkembangan Motorik Halus

a. Anak mulai mampu menjemput biji dengan benar

Anak semakin terampil mengambil biji congklak menggunakan ujung jari sehingga kemampuan menjemput berkembang lebih baik.

b. Koordinasi tangan dan mata semakin baik

Anak mampu mengoordinasikan gerakan tangan dan penglihatan saat memindahkan biji ke dalam lubang congklak dengan lebih tepat.

c. Anak lebih teliti memasukkan biji ke lubang congklak

Ketelitian anak meningkat sehingga biji dapat dimasukkan ke lubang yang benar tanpa banyak kesalahan.

d. Gerakan jari menjadi lebih luwes

Jari-jari anak menjadi lebih lentur dan terampil dalam menggenggam, menjemput, serta memindahkan biji selama bermain congklak.

3. Faktor Pendukung

a. Guru kreatif

Guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada anak selama permainan berlangsung.

b. Sarana memadai

Ketersediaan media dan fasilitas pembelajaran mendukung pelaksanaan permainan congklak secara optimal.

c. Anak antusias

Semangat dan minat anak yang tinggi membuat kegiatan berjalan lancar dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

4. Faktor Penghambat

a. Jumlah congklak terbatas

Keterbatasan media menyebabkan anak harus bergantian menggunakan papan congklak.

b. Anak berebut giliran

Beberapa anak kurang sabar menunggu giliran sehingga guru perlu mengatur jalannya permainan.

c. Waktu pembelajaran terbatas

Keterbatasan waktu membuat tidak semua anak dapat bermain dalam durasi yang sama sehingga guru harus mengelola waktu dengan efektif.

KESIMPULAN

Pelaksanaan permainan tradisional congklak di TK Kencana berjalan dengan baik melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan pendampingan oleh guru. Guru menyiapkan media pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, serta membimbing anak selama bermain sehingga kegiatan berlangsung secara tertib, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Permainan tradisional congklak dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam menjemput biji, mengoordinasikan gerakan mata dan tangan, memasukkan biji ke lubang congklak dengan lebih teliti, serta menggerakkan jari-jari dengan lebih luwes selama kegiatan bermain.

Permainan tradisional congklak terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Peningkatan kemampuan tersebut terlihat dari keterampilan anak dalam menjemput biji congklak, mengoordinasikan gerakan mata dan tangan, memasukkan biji ke dalam lubang congklak dengan lebih tepat, serta menggerakkan jari-jari tangan secara lebih luwes selama proses bermain. Selain itu, permainan congklak juga melatih ketelitian, konsentrasi, kesabaran,

dan kemampuan anak dalam mengikuti aturan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan aspek motorik halus sekaligus mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak.

Keberhasilan pelaksanaan permainan congklak didukung oleh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, tersedianya sarana dan media yang memadai, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan. Sementara itu, beberapa hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan jumlah papan congklak, adanya anak yang berebut giliran bermain, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Namun, hambatan-hambatan tersebut masih dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik, pengaturan jadwal bermain secara bergiliran, serta pendampingan guru yang optimal sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung secara efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang terarah, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, permainan congklak dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun, sekaligus sebagai upaya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa yang memiliki nilai edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariasih, N. L. A., & Anadhi, I. M. G. (2024). *Analisis stimulasi aspek perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia dini pada permainan tradisional congklak. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 308–314. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3240>
- Kusuma, W. S., Kusumastuti, N., & Koesmadi, D. P. (2025). *Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan tradisional slentikan pada anak usia dini. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(2), 1928–1938. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6672>

- Nafisah, S. O., & Wardhani, J. D. (2025). *Pengembangan media loose part untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini*. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1185>
- Permatasari, R., & Wulansuci, G. (2025). *Congklak: Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini*. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(1). <https://doi.org/10.22460/ceria.v8i1.26501>
- Purnamasari, E., & Sefriyanti. (2025). *Pengembangan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak di era digital bagi anak usia dini*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 10(1), 133–140. <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.133-140>
- Trisnadewi, B. A. P., Kumalasari, E., & Tobing, E. R. (2024). *Meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini melalui permainan congklak: Studi literatur*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.688>
- Kurnia, A. T., Riffiana, T., Tabrani, K. A., Aulia, S., Amanda, D. D., & Wahyuni, D. (2024). *Peran perkembangan motorik pada anak usia dini*. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4), 1633–1640. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i4.3857>
- Maspupah, Fitriah, Mastikawati, Amiroh, & Azwir. (2024). *Used Materials Media for Improving Fine Motor Skills in Early Childhood*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(2). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i2.952>
- Rohmah, F. S., & Tasuah, N. (2024). *Pengembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Athfal Amanah Desa Jebengsari*. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 261–269. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3163>
- Sanenek, A., Nurhafizah, & Suryana, D. (2023). *Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>