

## Pemberian Permainan Congklak dan Dongeng Daring untuk Meningkatkan Kesiapan Siswa TK B Memasuki Sekolah Dasar (SD)

Putu Nugrahaeni Widiyasavitri<sup>1</sup>, David Hizkia Tobing<sup>2</sup>, Ni Luh Indah Desira Suwandi<sup>3</sup>,  
Putu Yudi Suwetha Pratama<sup>4</sup>, Ananda Aditya Hutapea<sup>5</sup>, Tuningsih Haryati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana  
<sup>1</sup>putu\_nugrahaeni@unud.ac.id

*Received: 26 Januari 2022; Revised: 4 November 2022; Accepted: 22 Februari 2023*

### **Abstract**

*A well thought out physical and psychological preparations are needed by preschoolers who are advancing through to elementary. One of the most important aspects of the psychological preparations included cognitive and non cognitive aspects of the students, that this research intends to fulfill by introducing Traditional Children's Game congklak and online storytelling. According to past research, the game form of congklak and storytelling can help to stimulate cognitive and non cognitive development, thus giving the much needed fulfillment to help prepare preschoolers for their advancements. This study is conducted in two schools in Denpasar and Badung area via online interventions with a post-test. The result was then analyze by theoretical coding which led to the founding of playing with parents is proven to increase cognitive aspects on students especially On the ability to count and storytelling help increased non cognitive aspects such as helping kids understand how to socialize with their peers.*

**Keywords:** *traditional childrens game; congklak; storytelling; preschoolers, school readiness, storytelling*

### **Abstrak**

Siswa TK B yang akan melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Dasar (SD) membutuhkan persiapan yang matang, baik secara fisik maupun psikologis. Pada aspek psikologis, aspek yang paling berpengaruh bagi kesiapan siswa TK B untuk memasuki sekolah dasar adalah aspek kognitif dan non kognitif. Pemberian permainan tradisional diharapkan mampu untuk membantu kesiapan para siswa TK B untuk memasuki sekolah dasar. Permainan tradisional yang diberikan dalam penelitian ini adalah congklak dan mendongeng secara daring, karena menurut beberapa penelitian, congklak dan pemberian dongeng dapat merangsang perkembangan kognitif dan non kognitif. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa TK B dalam menyiapkan diri untuk memasuki sekolah dasar. Penelitian dilakukan di dua sekolah di wilayah Denpasar dan Badung, Bali. Penelitian dilakukan secara daring berupa pemberian intervensi dan pemberian *post-test*. *Post-test* kemudian dianalisis dengan metode *theoretical coding*. Hasil dari penelitian ini adalah kegiatan bermain congklak bersama orangtua terbukti dapat meningkatkan aspek kognitif pada siswa, khususnya pada kemampuan berhitung. Kegiatan mendongeng secara daring terbukti dapat meningkatkan aspek non kognitif, khususnya membantu anak memahami cara bersosialisasi dengan teman sebayanya.

**Kata Kunci:** permainan tradisional; congklak; dongeng; kesiapan sekolah; siswa TK B

# Pemberian Permainan Congklak dan Dongeng Daring untuk Meningkatkan Kesiapan Siswa TK B Memasuki Sekolah Dasar (SD)

Putu Nugrahaeni Widiyasavitri, David Hizkia Tobing, Ni Luh Indah Desira Suwandi, Putu Yudi Suwetha Pratama, Ananda Aditya Hutapea, Tuningsih Haryati

## A. PENDAHULUAN

Setiap warga negara Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan, dan hal tersebut termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 (Qudsi, Dahlia, & Sthephani, 2022). Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi empat jenjang, yakni jenjang pendidikan usia dini, jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah, dan jenjang pendidikan tinggi (Karyono, 2022). Setiap jenjang memiliki persyaratan tertentu yang harus dipenuhi untuk bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 1 tahun 2021, calon siswa baru untuk kelas 1 Sekolah Dasar (SD) yang sudah berusia 7 tahun per 1 Juli pada tahun ajaran baru akan diprioritaskan untuk bisa masuk SD (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021). Calon siswa baru minimal berusia 6 tahun per 1 Juli pada tahun ajaran baru, dengan melampirkan bukti berupa akta kelahiran atau surat keterangan lahir. Ada pula pengecualian untuk usia minimal, yaitu 5 tahun 6 bulan per 1 Juli pada tahun ajaran baru, untuk calon siswa yang memiliki kecerdasan dan/atau bakat istimewa serta kesiapan psikis, dengan melampirkan rekomendasi profesional atau dewan guru sekolah yang bersangkutan (Adit, 2021).

Umumnya, anak-anak yang menjadi calon siswa baru untuk kelas 1 SD adalah anak-anak yang sudah menyelesaikan tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) atau setara. SD merupakan jenjang pendidikan dasar yang diharapkan dapat membantu anak bersaing serta melaksanakan pendidikan di jenjang berikutnya dengan optimal (Karyono, 2022). Masa peralihan dari TK menuju SD disebut masa transisi (Arnold, Bartlett, Gowani, & Merali, 2006) Masa transisi dapat menjadi masa yang sulit karena perbedaan situasi pembelajaran di TK dan SD. Oleh karena itu, di masa transisi, anak memerlukan kesiapan bersekolah yang cukup. Menurut Kagan dan Rigby (2003), kesiapan bersekolah meliputi dua konstruk, yakni kesiapan bersekolah (*readiness to school*) dan kesiapan

belajar (*readiness to learn*). Kesiapan bersekolah merupakan kesiapan untuk memenuhi tuntutan akademik, dan berkaitan dengan keterampilan bahasa serta kognitif Kagan dan Rigby (2003). Kesiapan belajar berkaitan dengan tahap perkembangan, dimana individu sudah mencapai kapasitas untuk mampu belajar di sekolah Kagan dan Rigby (2003). Penting untuk mempersiapkan aspek kognitif maupun aspek non-kognitif sebelum anak memasuki jenjang pendidikan SD (Rahmawati, Tairas, & Nawangsari, 2018).

Kesiapan masuk sekolah formal meliputi beberapa kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki siswa agar dapat beradaptasi dengan perubahan struktur belajar (Deliviana, 2017). Menurut Prianto (2011) ciri-ciri anak siap sekolah dapat dilihat dari perkembangan fisik, psikologis, dan sosialnya. Perkembangan fisik meliputi cara anak memegang alat tulis dengan benar; mampu memusatkan pandangan pada benda-benda kecil; dapat membuat coretan-coretan yang lebih bermakna saat menggambar (Priantono, 2011). Perkembangan psikologis meliputi berkurangnya ketergantungan pada orang tua atau orang dewasa lain; mulai mandiri dan menunjukkan rasa tanggung jawab; sangat menyukai kegiatan yang dipilih sendiri dan sangat menikmatinya; serta mulai terbentuknya rentang fokus siswa (Priantono, 2011). Perkembangan sosial meliputi dapat berbagi dan bermain bersama teman-teman di sekolah; serta mulai senang berbicara dan mengajukan pertanyaan “mengapa” (Priantono, 2011).

Untuk mempersiapkan siswa masuk SD, maka pemberian permainan tradisional menjadi sebuah pilihan tepat bagi sekolah. Hapidin (dalam Lacksana, 2017) menyebutkan bahwa permainan tradisional adalah tradisi atau cara masyarakat mengapresiasi budaya yang kemudian mendatangkan kegembiraan. Kegiatan ini biasa dilakukan dengan berkumpul, berinteraksi, dan berekspresi baik fisik, emosi dan mental. Melalui permainan tradisional karakter positif siswa dan kemampuan dasar siswa dapat terbentuk dan berkembang. Mengingat usia siswa TK B

berada pada rentang lima sampai enam tahun, maka tahapan perkembangan bermain siswa menurut Hurlock (1980) berada pada tahap perkembangan bermain dengan menggunakan alat permainan. Artinya, siswa mulai dapat menggunakan alat permainan untuk bermain, dan kegiatan bermain yang tepat dengan siswa TK B antara lain congklak dan pemberian dongeng.

Li'anah dan Setyowati (2014) menjelaskan bahwa ada manfaat yang dapat diperoleh ketika bermain congklak, yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Hasil yang sama juga diperoleh pada penelitian yang dilakukan Akhida, Darsinah, dan Astuti (2014), dimana terbukti bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan metode permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif khususnya berhitung pada anak usia dini.

Sama seperti bermain congklak, mendongeng juga memberikan dampak positif bagi kesiapan siswa TK B dalam memasuki SD. Dengan diberikan dongeng, anak dapat meningkatkan rasa percaya, menjalin hubungan, dan menyampaikan pengetahuan pada orang lain. Mendongeng sudah digunakan pada proyek komunitas, promosi kesehatan dan pencegahan penyakit, *coping* terhadap kesedihan, dan sebagainya (Parker & Wampler, 2010). Menurut Fauziddin (2014) dan Bunanta (2005), manfaat dongeng yaitu menjadi sarana penanaman nilai-nilai yang baik bagi anak; mengembangkan kemampuan bahasa anak; memicu daya berpikir kritis dan kreativitas; melatih konsentrasi; menumbuhkan empati; menambah kosakata; menambah pengetahuan; menanamkan nilai moral yang baik; dan merangsang minat baca. Selain itu, menurut Afiatin dan Budi (dalam Dewi, Ibrahim & Nuraini, 2022), mendongeng juga merupakan sarana penanaman moral dan pembentuk karakter bagi anak.

Oleh karena itu, dapat diasumsikan pemberian congklak dan mendongeng akan berguna untuk menyiapkan siswa TK-B memasuki SD.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan ini dilakukan di sebuah TK di wilayah Badung dan sebuah TK wilayah Denpasar secara daring. Kegiatan ini dilakukan secara daring karena adanya pandemi COVID-19. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah di bulan Agustus 2021, dan kegiatan bermain congklak ini dilakukan sebanyak dua kali selama seminggu. Jumlah peserta dari TK swasta di Badung sebanyak 9 orang, dan jumlah peserta dari TK swasta di Denpasar sebanyak 6 orang. Kegiatan bermain congklak juga melibatkan orangtua peserta agar dapat mengawasi anak serta bermain bersama dalam proses bermain congklak.

Dalam kegiatan bermain congklak ini, anak-anak diberikan bantuan berupa dua buku petunjuk bermain congklak dan juga video cara bermain congklak untuk mempermudah anak dalam memahami aturan dan cara bermain congklak. Proses anak bermain congklak dapat diawasi melalui foto, video dan juga komentar dari orangtua anak di sebuah grup WhatsApp yang telah disediakan oleh peneliti. Proses inilah yang kemudian diobservasi dan diolah dengan *theoretical coding* dari Strauss dan Corbin (1990). Setiap minggunya masing-masing orangtua yang sudah berada dalam grup memberikan komentar terkait proses bermain congklak anak, berupa kendala dalam bermain congklak, kemampuan berhitung anak dalam bermain congklak dan juga perasaan anak selama bermain congklak.

Pada tanggal 21 Agustus 2021 pukul 11.00 WITA, dilakukan intervensi berupa mendongeng. Kegiatan mendongeng ini menggunakan media Zoom Meeting, karena situasi pandemi yang masih mengutamakan WFH (*Work From Home*). Peserta kegiatan mendongeng ini berjumlah 15 orang yang berasal dari dua sekolah yaitu sebanyak 8 orang siswa berasal dari TK wilayah Badung dan sebanyak 7 orang berasal dari TK di wilayah Denpasar. Kegiatan dimulai dengan perkenalan diri masing masing peserta dan panitia yang bertugas. Setelah perkenalan masing masing peserta dan panitia dilakukan *ice breaking* dengan bernyanyi bersama untuk

## **Pemberian Permainan Congklak dan Dongeng Daring untuk Meningkatkan Kesiapan Siswa TK B Memasuki Sekolah Dasar (SD)**

Putu Nugrahaeni Wideasavitri, David Hizkia Tobing, Ni Luh Indah Desira Suwandi,  
Putu Yudi Suwetha Pratama, Ananda Aditya Hutapea, Tuningsih Haryati

---

mencairkan suasana sebelum mendengarkan dongeng. Sebelum memulai mendongeng, panitia menjelaskan peraturan ketika mendengarkan dongeng, para peserta wajib untuk diam dan mendengarkan dongeng.

Kegiatan mendongeng dimulai pada pukul 11.30 oleh Wahyu Dwi Deniawan S.Pd., M.Si. sebagai narasumber. Dongeng yang dibawakan oleh narasumber berjudul Kelly Si Semangat. Narasumber bercerita dengan bantuan media berupa boneka, cerita bergambar dan alat musik. Setelah mendengarkan dongeng, peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan dongeng yang sudah dibawakan. Kegiatan ini berlangsung kira-kira selama 45 menit dari awal hingga selesai. Setelah kegiatan mendongeng selesai, para peserta diberikan *link* Google Form untuk umpan balik kegiatan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang didapat dari orangtua, ditemukan bahwa terdapat perasaan positif maupun perasaan negatif yang dirasakan oleh peserta saat bermain congklak dan mendengarkan dongeng. Perasaan positif yang muncul dari proses belajar bermain congklak berupa peserta yang bermain dengan riang dan dilihat melalui video dan juga komentar dari orangtua. Perasaan positif lainnya terdapat peserta yang bermain dengan ceria serta tersenyum selama permainan, Orangtua juga memberikan komentar selama bermain congklak anak menampilkan perasaan positif berupa munculnya jiwa kompetitif, dimana selama bermain congklak, peserta dan orangtua bermain layaknya di sebuah turnamen. Ada pula peserta yang menunjukkan perasaan negatif, yaitu cepat bosan selama bermain congklak, ada pula peserta yang kurang sabar dalam memasukkan biji congklak ke dalam lubang congklak, serta peserta yang mudah kesal ketika biji congklak pada area permainannya habis.

Beberapa peserta juga menampilkan hal-hal yang dapat diamati selama permainan congklak. Seperti kemampuan berhitung yang sudah lancar dan semakin meningkat seiring dengan proses bermain congklak. Terdapat

beberapa peserta yang mampu menghitung setiap biji congklak dengan lancar. Peserta juga mampu berhitung sembari memindahkan biji congklak dari lubang ke lubang dengan keras dan tepat. Ada pula peserta yang berusaha meraba-raba biji congklak sembari berhitung. Hal yang ditampilkan lainnya adalah beberapa peserta mampu memahami cara bermain serta aturan congklak yang didapat dari komentar orangtua selama bermain congklak bersama.

Selain itu, selama bermain congklak juga terdapat kesalahan selama bermain congklak. Kesalahan selama bermain congklak yang ditampilkan peserta berupa kesalahan dalam memasukkan biji congklak. Peserta tidak memasukkan biji congklak ke dalam lubang milik peserta, melainkan melewati lubang dan memasukkan ke lubang berikutnya. Kesalahan lainnya yaitu beberapa peserta bermain congklak dengan cara memasukkan biji congklak ke dalam lubang, tetapi dengan cara berlawanan arah jarum jam atau bergerak memasukkan biji congklak ke kanan. Beberapa peserta juga melakukan kesalahan selama bermain congklak, dimana peserta mengambil biji congklak bukan pada lubang dimana biji terakhir jatuh, melainkan pada lubang berikutnya. Kesalahan ini dapat diakibatkan kurangnya pemahaman peserta dan orangtua terkait aturan dan cara bermain congklak, atau tingkat fokus peserta rendah selama bermain congklak.

Selama bermain congklak, beberapa peserta bermain dengan tingkat fokus yang tinggi. Ini dapat dilihat dari komentar orangtua selama bermain congklak dengan peserta. Hal tersebut juga didukung oleh video yang ditampilkan. Beberapa peserta juga berada dalam kondisi kurang fokus selama bermain congklak seperti bersikap terburu-buru, lalu terdapat anak yang dialihkan perhatiannya dengan televisi, serta ada peserta yang memberikan respon tidak tertarik selama bermain congklak. Beberapa peserta masih membutuhkan arahan dan bantuan orangtua. Bantuan yang diberikan berupa arahan untuk anak mengisi lubang berikutnya dan menghabiskan biji congklak yang dimiliki

peserta. Ada pula peserta yang membutuhkan bantuan orangtua dalam menghitung biji congklak yang mencapai angka puluhan.

Bermain congklak dapat memberikan manfaat tersendiri. Manfaat tersebut juga dirasakan oleh anak dan orangtua selama bermain congklak yang di tampilkan dari beberapa komentar orangtua. Manfaat tersebut seperti membantu perkembangan peserta, beberapa orangtua juga menyatakan bahwa selama bermain congklak anak mampu meningkatkan daya ingat serta kemampuan berhitung. Beberapa peserta bahkan mampu menjelaskan peraturan dan cara bermain congklak kepada keluarga sehingga memudahkan anggota keluarga untuk bermain congklak bersama. Ada pula orangtua yang menyampaikan bahwa selama peserta bermain congklak, durasi penggunaan gawai elektronik menjadi berkurang.

Saat kegiatan mendongeng, tepatnya ketika *ice breaking* dilakukan, para peserta nampak sangat antusias dan sangat senang mengikuti kegiatan mendongeng ini. Peserta kegiatan nampak antusias dan fokus saat mendengarkan dongeng yang dibawakan. Setelah mendengarkan dongeng, peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan dongeng yang dibawakan. Beberapa peserta terlihat mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Hasil dari Google Form menunjukkan respon-respon positif dari peserta dan orangtua. Ada respon peserta yang mengatakan bahwa dongeng tersebut membuat peserta tersebut menjadi semangat sekolah dan belajar. Ada pula respon peserta yang mengatakan bahwa dongeng yang dibawakan membuat peserta belajar bersosialisasi dan bergaul dengan mendengarkan dan menceritakan kembali isi dongeng yang didengarkan. Terdapat respon dimana peserta ingin kembali mendengarkan dongeng lainnya, serta dongeng yang dibawakan membuat beberapa peserta tertawa. Tidak ada respon negatif yang ditampilkan dari intervensi ini.

Menurut Saputra dan Ekawati (2017), permainan tradisional bisa membantu mengembangkan kemampuan dasar siswa

serta menstimulasi kecerdasan majemuk. Kemampuan dasar yang dapat berkembang antara lain kecerdasan kinestetika, linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, natural, interpersonal, intrapersonal dan spiritual (Saputra & Ekawati, 2017). Selain itu, kemampuan yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional antara lain kemampuan motorik halus dan kasar; berhitung; kemampuan untuk fokus; pemecahan masalah; kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua, atau orang dewasa lainnya; mengekspresikan emosi dan mengelola kesabaran; serta kemampuan dalam menentukan jarak dan menentukan ruang (Saputra & Ekawati, 2017). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian, dimana para peserta menjadi mampu berhitung (logika-matematika), menjelaskan peraturan bermain kepada orang lain (linguistik, interpersonal), memindahkan biji congklak ke lubang-lubang yang tersedia (kemampuan motorik halus), dan lain-lain.

Permainan tradisional congklak juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif seperti berhitung, mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, dan membantu mematangkan emosi anak (Lestari & Prima, 2018). Congklak adalah permainan yang menggunakan kemampuan aritmatika, dan permainan ini bermanfaat untuk melatih motorik halus, melatih kesabaran dan sportivitas; dan melatih kompetensi sosial anak (Umayah & Khotimah, 2015). Menurut Laksana (2017), congklak terbukti dapat dimanfaatkan sebagai penguatan dari pendidikan karakter baik kognitif, sikap, perilaku, keterampilan dan motivasi.

Menurut Musfiroh (2008), mendongeng merupakan media yang dapat digunakan untuk memberikan pelajaran dan nasehat melalui cerita. Mendidik dan menasihati anak melalui cerita dapat membantu anak memenuhi kebutuhan imajinasi dan fantasi (Musfiroh, 2008). Anak yang kurang imajinasi bisa berakibat pada pergaulan yang kurang, sulit bersosialisasi atau beradaptasi dengan lingkungan yang baru (Harususilo, 2018). Proses pembelajaran yang menggunakan

# Pemberian Permainan Congklak dan Dongeng Daring untuk Meningkatkan Kesiapan Siswa TK B Memasuki Sekolah Dasar (SD)

Putu Nugrahaeni Widiyasavitri, David Hizkia Tobing, Ni Luh Indah Desira Suwandi, Putu Yudi Suwetha Pratama, Ananda Aditya Hutapea, Tuningsih Haryati

dongeng dapat berlangsung secara interaktif, sehingga lebih menyenangkan dan membuat rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi (Musfiroh, 2008).

Mendongeng memiliki manfaat-manfaat baik untuk anak, misalnya membantu perkembangan kognitif. Penggunaan alat peraga seperti buku bergambar saat mendongeng dapat membantu memperluas pengenalan objek seorang anak, karena anak dapat melihat bentuk dari tokoh dalam dongeng. Mendengarkan dongeng membuat anak mendapatkan berbagai informasi; mempelajari sebab akibat; belajar menganalisis; membantu pemikiran anak menjadi lebih kritis dan cerdas; membantu anak memahami norma sosial, agama, dan sopan santun; serta meningkatkan keterampilan berbahasa dan minat baca (Harususilo, 2018).

Anak akan mengalami peningkatan pesat pada aspek kemampuan bicara ketika sering mendengarkan cerita (Marjanovič-Umek, 2012; Dunst, et al., 2017). Anak yang terbiasa mendengarkan cerita akan mampu berkomunikasi dengan baik, juga mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya. Anak-anak yang terbiasa mendengarkan cerita akan menambah perbendaharaan kata dan menemukan pola dari cerita tersebut, yang akan memudahkan untuk memahami cerita yang diceritakan (Marjanovič-Umek, 2012).

## D. PENUTUP

### Simpulan

Kegiatan bermain congklak bersama orangtua terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa TK B. Kemampuan ini menjadi modal bagi anak untuk memasuki sekolah dasar. Selain keterampilan berhitung, anak juga merasa senang karena mendapatkan kesempatan bermain bersama orangtua. Kegiatan mendongeng *online* membantu anak memahami dasar pengetahuan mengenai bagaimana bersosialisasi dengan teman sebayanya. Pengetahuan ini menjadi modal positif bagi anak untuk memasuki sekolah

dasar. Kegiatan mendongeng *online* baik melalui Zoom atau Youtube mendatangkan kesenangan bagi anak.

### Saran

Bagi orangtua, stimulasi perkembangan anak melalui bermain permainan tradisional menjadi alternatif yang aman dan menyenangkan bagi anak. Untuk itu, sebaiknya kegiatan ini rutin dilakukan di rumah.

Bagi pihak sekolah, diharapkan pemberian materi di sekolah juga melibatkan kegiatan bermain permainan tradisional agar anak merasa senang dan tujuan pembelajaran tercapai. Kegiatan bermain juga dapat melibatkan orangtua atau *caregiver* lainnya.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru orangtua, dan para siswa dari kedua sekolah yang terlibat dalam penelitian ini.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2021, March 19). *Kemendikbud: Ini syarat dan mekanisme PPDB 2021 jenjang SD*. Kompas.com. <https://edukasi.kompas.com/read/2021/03/19/145631171/kemendikbud-ini-syarat-dan-mekanisme-ppdb-2021-jenjang-sd?page=all>
- Akhida, T. A., Darsinah., & Astuti, W. (2014). *Permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Kalanganyar tahun pelajaran 2013/2014*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/31808/>
- Arnold, C., Bartlett, K., Gowani, S., & Merali, R. (2006). *Is everybody ready? Readiness, transition and continuity: Lessons, reflections and moving forward*. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.669.292&rep=rep1&type=pdf>
- Bunanta, M. (2005). *Buku, dongeng, dan minat membaca*. Pustaka Tangga

- Deliviana, E. (2017). Mempersiapkan anak masuk sekolah dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(2), 119-133. <https://doi.org/10.51212/jdp.v10i2.611>
- Dewi, T. U., Ibrahim, N., & Nuraini, H. A. (2022). Penanaman nilai karakter Islam melalui dongeng pada anak TPQ An-Nazar, Bengkulu. *E-Dimas (Educations-Pengabdian kepada Masyarakat*, 13(1), 72-79. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i1.4733>
- Dunst, C, Simkus, A, Hamby, D. (2012). Children's story retelling as a literacy and language enhancement strategy. *CELLreviews*, 5(4), 1-14. [http://www.earlyliteracylearning.org/cellreviews/cellreviews\\_v5\\_n2.pdf](http://www.earlyliteracylearning.org/cellreviews/cellreviews_v5_n2.pdf)
- Fauziddin, M. (2014). *Pembelajaran PAUD bermain, cerita, dan bernyanyi secara Islami*. Remaja Rosdakarya
- Harususilo, Y. E., (2018). 6 manfaat mendongeng untuk anak. Kompas.com. <https://edukasi.kompas.com/read/2018/06/17/21492131/6-manfaat-mendongeng-untuk-anak?page=all#page2>
- Hurlock, E. H. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Erlangga
- Kagan, S. L. & Rigby, E. (2003). *Improving the readiness of children for school*. Center for the Study of Social Policy. <http://policyforchildren.org/wp-content/uploads/2013/07/State-Policies-That-Work.pdf>
- Karyono, S. (2022, July 18). *Jenjang pendidikan di Indonesia berdasarkan undang-undang*. LinovHR. <https://www.linovhr.com/jenjang-pendidikan/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2021). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/163568/permendikbud-no-1-tahun-2021>
- Lacksana, I. (2017). Kearifan lokal permainan congklak sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. [https://www.researchgate.net/profile/Indra\\_Lacksana/publication/322571613\\_kearifan\\_lokal\\_permainan\\_congklak\\_sebagai\\_penguatan\\_karakter\\_peserta\\_didik\\_melalui\\_layanan\\_bimbingan\\_konseling\\_disekolah/links/5bd40251299bf1124fa642d5/kearifan-lokal-permainan-congklak-sebagai-penguatan-karakter-peserta-didik-melalui-layanan-bimbingan-konseling-disekolah.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Indra_Lacksana/publication/322571613_kearifan_lokal_permainan_congklak_sebagai_penguatan_karakter_peserta_didik_melalui_layanan_bimbingan_konseling_disekolah/links/5bd40251299bf1124fa642d5/kearifan-lokal-permainan-congklak-sebagai-penguatan-karakter-peserta-didik-melalui-layanan-bimbingan-konseling-disekolah.pdf)
- Lestari, P. I. & Prima, E. (2018). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Prosiding Sintesa*
- Li'anah & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. *PAUD Teratai*, 3(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/6615/0>
- Marjanović-Umek, L., Urška Fekonja-Peklaj, U. & Podlesek, A. (2012) Parental influence on the development of children's storytelling, *European Early Childhood Education Research Journal*, 20(3), 351-370, <https://doi.org/10.1080/1350293X.2012.704760>
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih menyusun dan menyajikan cerita untuk anak usia dini*. Tiara Wacana.
- Parker, T.S., & Wampler, K.S. (2010). Changing emotion: The use of therapeutic storytelling. *Journal of Marital and Family Therapy*, 32, 155–166. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.2006.tb01597.x>
- Prianto, P. L. (2011). *Kesiapan anak bersekolah*. Kementerian Pendidikan Nasional. <http://repositori.kemdikbud.go.id/588/1/>



## Pemberian Permainan Congklak dan Dongeng Daring untuk Meningkatkan Kesiapan Siswa TK B Memasuki Sekolah Dasar (SD)

Putu Nugrahaeni Widiyasavetri, David Hizkia Tobing, Ni Luh Indah Desira Suwandi,  
Putu Yudi Suwetha Pratama, Ananda Aditya Hutapea, Tuningsih Haryati

---

32%20KESIAPAN%20ANAK%20BER  
SEKOLAH.pdf

- Qudsi, R., Dahlia, A., & Sthephani, A. (2022). Pembinaan pendalaman materi matematika tingkat SMA di Panti Asuhan Al-Akbar Pekanbaru. *E-Dimas (Educations-Pengabdian kepada Masyarakat)*, 13(3), 523-526. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i3.11090>
- Rahmawati, A., Tairas, M. M. W., & Nawangsari, N. A. F. (2019). Profil kesiapan sekolah anak memasuki sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2(2), 201–210. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.01>
- Saputra, N. E. & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–54. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/jpj/article/view/4796/3303>
- Suryanti, N. P. E., Kristiantari, M. G. R., Suadnyana, I. N. (2016). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan permainan tradisional ular naga pada anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7535>
- Umayah, U. & Khotimah, N. (2015). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak pada kelompok A. *PAUD Teratai*, 4(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11390>