Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 447-458
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Penggunaan *Executive Function Skills* Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Engklek : Studi Deskriptif

Aida Aqliya Dzakkiyah [1]✉, Nenden Sundari [2], Esya Anesty Mashudi [3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia [(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Abstrak

Executive Function Skills (EFS) merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang meliputi *working memory, cognitive flexibility,* dan *inhibition* yang berperan penting dalam regulasi diri anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *executive function skills* anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif terhadap 11 anak kelompok B TK YWKA Kota Serang dan 2 orang guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek mampu menstimulasi *executive function skills* anak, ditunjukkan melalui kemampuan mengingat urutan permainan, menyesuaikan diri terhadap perubahan aturan, serta mengendalikan impuls dan emosi selama bermain. Dengan demikian, permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan kontekstual dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *executive function skills, anak usia dini, permainan tradisional engklek.*

Abstract

Executive Function Skills (EFS) are high-level cognitive abilities that include working memory, cognitive flexibility, and inhibition that play an important role in self-regulation in early childhood. This study aims to describe the use of executive function skills in early childhood through the traditional game of engklek. The study used a qualitative approach with descriptive methods on 11 children in Group B of YWKA Kindergarten in Serang City and 2 teachers. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The results showed that engklek games can stimulate children's executive function skills, demonstrated through the ability to remember the sequence of the game, adapt to changes in rules, and control impulses and emotions during play. Thus, the traditional game of engklek can be used as an effective, fun, and contextual learning medium to support the cognitive and social-emotional development of early childhood.

Keywords: *executive function skills, early childhood, the traditional game of engklek.*

Copyright (c) 2026 Aida Aqliya Dzakkiyah, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: aidadzaq345@upi.edu (Bandung, Indonesia)
Received 9 January 2026, Accepted 2 February 2026, Published 2 February 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Pendahuluan

Executive functions skills (EF) atau keterampilan fungsi eksekutif merupakan proses kognitif tingkat tinggi yang dapat dioperasikan oleh seseorang meliputi *working memory, inhibitory control, dan set-shifting*. Fungsi-fungsi ini muncul pada masa awal perkembangan (anak usia dini), dan merupakan kemampuan dasar untuk pencapaian akademik serta dalam hal regulasi diri (Nasa *et al.*, 2022).

Executive functions skills dapat terwujud dalam sejumlah keterampilan seperti, keterampilan untuk fokus, mengelola emosi, berpikir kritis, dan membuat rencana secara efektif, yang merupakan keterampilan penting bagi perkembangan anak dalam berbagai aspek. *Executive functions skills* pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan lingkungannya, terutama melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Permainan yang melibatkan aturan dan aturan tertentu dapat mendorong EF, sehingga memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan (Sari, 2020). Oleh karena itu, aktivitas permainan yang dilakukan secara terstruktur, efektif untuk mendukung EF anak.

Executive function skills merupakan kemampuan kognitif yang berperan dalam menginisiasi tindakan, menyesuaikan diri dengan situasi, mengatur dan memantau perilaku, serta mengendalikan proses berpikir dalam kehidupan sehari-hari. Pada anak usia 5–6 tahun, kemampuan ini mulai berkembang secara signifikan, terutama dalam aspek pengendalian diri, memori kerja, dan perencanaan. Pada rentang usia tersebut, anak semakin mampu memusatkan perhatian, mempertahankan informasi dalam ingatan sementara, serta menyesuaikan perilaku sesuai dengan instruksi yang diberikan. Perkembangan executive function skills pada tahap ini menjadi dasar penting bagi kesiapan anak dalam menghadapi tuntutan belajar dan aktivitas sosial yang lebih kompleks *di masa selanjutnya* (Hermahayu, 2020). Kemampuan anak memang bisa diidentifikasi berdasarkan usia, idealnya usia dan pengalaman disarankan selaras untuk mendukung kesiapan belajar di jenjang selanjutnya (Hendriawan et al., 2020) .

Executive function skills terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu memori kerja, kontrol diri, dan fleksibilitas kognitif, yang saling berkaitan dalam mendukung kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan anak. Meskipun pendidikan anak usia dini selama ini lebih banyak menekankan pada perkembangan sosial dan motorik, pengembangan keterampilan eksekutif melalui aktivitas yang dirancang secara khusus masih tergolong sebagai pendekatan yang relatif baru. Kemampuan untuk memusatkan perhatian secara selektif, menghambat respons yang tidak sesuai, serta menyaring informasi secara bertanggung jawab termasuk dalam cakupan executive function skills. Oleh karena itu, keterampilan ini berperan penting dalam membantu anak mengelola berbagai informasi yang esensial bagi proses belajar dan perkembangan kognitifnya. (Knudsen 2004; dalam Nurbaiti et al., 2022 dan Arzaqi *et al.*, 2024).

Pengembangan EF pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai bentuk stimulasi, seperti permainan, penggunaan media digital, serta aktivitas multisensori yang mengintegrasikan unsur seni, musik, gerakan, dan eksplorasi alam. Stimulasi yang diberikan secara tepat dan berkelanjutan mampu mendukung keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, anak tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga dilatih untuk mengingat, mengatur perilaku, serta menyesuaikan strategi dalam menghadapi tantangan, sehingga aspek executive function skills dapat berkembang secara optimal. (Azzahra & Darmiyanti, 2024). Melalui aktivitas tersebut, elemen *executive function skills* terlihat lebih berkembang dan terlibat aktif.

Kegiatan yang menunjukkan *executive function skills* pada anak usia dini adalah permainan. Secara konseptual, penerapan bermain sebagai kurikulum utama di lingkungan pendidikan anak usia dini sangat didukung oleh beragam bukti teoretis maupun empiris (Yulianti & Ekohariani, 2020). Menurut Singer (dalam Hardiyanti, 2021) bermain adalah aktivitas penting dalam kehidupan anak. Anak belajar melalui permainan yang bersifat eksploratif sehingga menciptakan sesuatu yang berbeda dan unik mampu memberikan kepuasan tersendiri. Mereka juga dapat menerapkan kegiatan kreatif tersebut dalam konteks di luar bermain (Sara, 2021). Bermain memberikan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

kesempatan kepada anak-anak untuk secara aktif terlibat dengan berbagai bentuk permainan, termasuk peran dan fungsi, untuk mengembangkan pengetahuan (Pinangkaan et al., 2023).

Permainan yang mensyaratkan strategi dikombinasikan dengan gerak motorik adalah permainan tradisional engklek. Permainan ini tidak hanya melatih motorik kasar, seperti keseimbangan dan kelincahan, tetapi juga mendukung keterampilan eksekutif anak, seperti memori kerja, pengendalian diri, dan befikir cepat (Candra *et al.,* 2024 dan Putro *et al.,* 2023). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa engklek meningkatkan perkembangan fisik dan kemampuan kognitif anak secara menyenangkan melalui strategi dan koordinasi, serta melatih anak menyelesaikan masalah, mengikuti aturan, dan kontrol diri anak (Ardi Praditna *et al.,* 2024; Yuniwanti *et al.,* 2024; Herdayanti & Watini, 2021; dan Aulia & Sudaryanti, 2023).

Permainan engklek dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki di atas kotak yang telah digambar di tanah atau permukaan datar lainnya dengan menggunakan *gaco*, umumnya terbuat dari pecahan keramik atau genteng yang berukuran kecil atau apapun yang ringan dan mudah dijumpai serta mudah dilempar sebagai alat bantu dalam permainan (Herdayanti & Watini, 2021 dan Harahap & Jaelani, 2022). Permainan tradisional engklek dipandang dapat mengasah kemampuan perencanaan, pemecahan masalah, dan pengendalian diri. Anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berkonsentrasi, mengoordinasikan gerakan mereka, dan membuat rencana untuk melewati kotak-kotak (Iswara, 2022). Kemampuan kerja sama dan disiplin juga didukung oleh adanya aspek sosial-emosional dalam permainan ini, seperti menunggu giliran dan mengikuti aturan (Maulana & Eliasa, 2024). Dengan demikian, dalam proses bermain engklek anak dapat menumbuhkan elemen penting dari e*xecutive function skills* selain keterampilan motorik kasar

Penelitian yang membahas penggunaan EF secara spesifik masih terbatas jumlahnya. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh dari beberapa peneliti (Fitri *et al.,* 2022; Lita *et al.,* 2023; Ellinawati *et al.,* 2021; Fitri & Imansari, 2020 ; dan Usman *et al.,* 2024) menunjukkan bahwa melatih pengendalian diri, memori kerja, dan fleksibilitas kognitif, bisa diterapkan melalui model neurokinestetik yang memadukan gerakan dengan stimulasi saraf otak untuk meningkatkan kesiapan belajar anak. Permainan *outbound* dan ular tangga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan ini dengan mengajarkan mereka cara membuat rencana, memecahkan masalah, dan menyesuaikan diri dengan situasi baru. Semuanya permainan juga berkaitan dengan kontrol *impuls* dan perhatian yang terkonsentrasi. Di sisi lain, bermain di luar ruangan dapat memupuk pengendalian emosi, kerja sama tim, dan pengalaman eksplorasi yang lebih luas.

Penelitian terdahulu dari (Ardi Praditna *et al.,* 2024; Prabandari, 2024; dan Baroroh *et al.,* 2022; Nurrahmawati *et al.,* 2024; Herdayanti & Watini, 2021; Desmariani *et al.,* 2021) menunjukkan bahwa *executive function skills* anak usia dini mencangkup pengendalian diri, memori kerja, dan fleksibilitas kognitif dapat dikembangkan melalui permainan tradisional engklek. Anak dapat mengembangkan kontrol *impuls* dengan belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, dan mempertahankan keseimbangan saat melompat. Selain itu, untuk meningkatkan memori kerja anak harus mempertahankan lokasi *gaco* dan pola langkahnya. Ketika dihadapkan pada tantangan, anak menerapkan fleksibilitas kognitif dengan mengatur urutan lompatan. Selain itu, Engklek juga mengajarkan anak untuk membuat perencanaan dan memecahkan masalah.

Penelitian ini memiliki kebaruan *(novelty)* dalam mengkaji penggunaan *executive function skills* terletak pada analisis penggunan *executive function skills* anak usia dini melalui permainan tradisional engklek, khususnya pada aspek *working memory, cognitive flexibility, dan inhibition*, dengan mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial-emosional. Perbedaan penelitian ini dari kajian sebelumnya terletak pada fokus pada aspek koginitif dan aspek motorik kasar, nilai budaya, atau permainan berbasis teknologi.

Penelitian mengungkapkan bahwa permainan engklek memiliki banyak manfaat untuk mendukung *executive function skills* pada anak usia dini (Yuniwanti *et al.,* 2024 dan Angraeni & Kurnia, 2022). Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan Engklek dengan menggabungkan kemampuan sosial-emosional, kognitif, dan motorik.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Hasilnya, permainan ini dapat menjadi salah satu permainan yang meningkatkan EF dan perkembangan anak secara holistik.

Anak-anak di TK YWKA sudah tidak asing dengan permainan engklek, dimana permainan ini dimainkan di halaman sekolah sebagai bagian dari aktivitas bermain sehari-hari. Perhatian yang terfokus saat melempar *gaco* dan melompati kotak-kotak secara berurutan, serta fleksibilitas kognitif dan kemampuan memecahkan masalah yang tercermin pada upaya anak untuk memodifikasi teknik permainan dalam menanggapi rintangan, menunjukkan adanya penggunaan *executive function skills*.

Kajian lebih lanjut terhadap penggunaan *executive function skills* anak usia dini dalam permainan tradisional engklek diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana permainan ini berperan dalam perkembangan EF pada anak, seperti memori kerja, kontrol diri, dan fleksibilitas kognitif. Hasil penelitian ini juga dapat menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pengendalian *impuls*, dan keterampilan adaptasi anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi para orang tua dan guru untuk memperkenalkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak dan melestarikan budaya lokal sebagai salah satu bentuk perkembangan anak secara keseluruhan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan secara alami atau bisa disebut (*natural setting)*. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 11 siswa kelompok B di TK YWKA Kota Serang dan 2 orang guru sebagai narasumber. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam *(depth interview)* agar informasi yang disampaikanlengkap. Observasi dilakukan dengan metode *non-partisipatif*, penulis mengamati tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang dilakukan oleh subjek yang diteliti. Selain itu, studi dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi dan untuk menelusuri informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi langkah langkah permainan engklek, pedoman observasi komponen *executive function skills* anak, dan pedoman wawancara.

Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data peneliti melakukan proses `merangkum, mengidentifikasi poin-poin utama, dan memusatkan perhatian pada data yang paling relevan. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, peneliti menyusun uraian dalam bentuk narasi dan diklasifikasikan sesuai hasilnya berdasarkan hasil reduksi data yang sudah penulis kaji, seperti jawaban wawancara guru yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dikaji. Terakhir, pada tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi, peneliti memberikan hasil penelitian yang didapat pada saat dilapangan dengan didukung oleh bukti-bukti yang valid.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap 11 anak kelompok B di TK YWKA Kota Serang, permainan tradisional engklek dilaksanakan setiap hari rabu oada saat pembelajaran olahraga dilakukan melalui tahapan yang terstruktur dan konsisten. Budaya yang digunakan di TK YWKA berasal dari jawa. Gaco yang digunakan adalah benda kecil, ringan dan ama digunakan untuk anak-anak. Peneliti menggunakan karet sebagai gaco pada permainan engklek di TK YWKA. Permainan diawali dengan penentuan lintasan engklek yang disesuaikan dengan kemampuan anak, yaitu lintasan model pesawat dan lintasan umum dengan delapan kotak berurutan. Lintasan telah tersedia secara permanen di lantai sekolah sehingga anak dapat langsung memulai permainan. Setiap anak memilih satu gaco sebagai penanda dan menggunakan gaco yang sama selama permainan berlangsung. Penentuan giliran bermain dilakukan melalui undian sederhana.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Pada tahap pelaksanaan, anak melempar gaco ke kotak sesuai urutan, kemudian melompat mengikuti pola lintasan dengan satu atau dua kaki sesuai aturan permainan. Anak menjaga keseimbangan tubuh, menghindari garis lintasan, serta mengambil kembali gaco saat mencapai kotak tertentu. Anak yang melakukan kesalahan, seperti menginjak garis atau gaco keluar dari kotak, menunggu giliran berikutnya untuk melanjutkan permainan. Setelah seluruh anak menyelesaikan permainan, guru memfasilitasi kegiatan refleksi sederhana dengan mengajak anak menceritakan pengalaman bermainnya. Ketika peserta kembali dari lintasan lompat, salah satu cara untuk memodifikasi permainan adalah dengan menambahkan tantangan di mana peserta harus melompat ke kotak dengan urutan acak atau terbalik, misalnya mulai dari kotak 7-4-5-6-3-2-1, setelah sebelumnya melompat secara berurutan dari kotak 1 hingga 7. Sebagian besar anak-anak dapat mengingat urutan tersebut dengan cepat dan akurat.

Modifikasi lain yang telah dilakukan pada sejumlah subjek penelitian adalah dengan mengubah perintah secara spontan. Sebagai contoh, guru dapat berkata, "*Baiklah, selanjutnya coba A lemparkan gaco ke kotak 7, dan lanjutkan lintasannya ke kotak 7 jika gaco mendarat dengan sukses dan tanpa kesalahan.*" Guru memberikan instruksi yang jelas kepada anak untuk melempar gaco ke kotak tertentu secara acak. peserta harus segera menyesuaikan taktik dan pola gerakan mereka sebagai respons terhadap perintah tersebut, yang secara tidak langsung memasukkan unsur pengendalian diri, atau kemampuan untuk mengendalikan dorongan sekaligus mematuhi aturan.

Hasil penilaian menggunakan rubrik observasi langkah-langkah permainan engklek menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan berada pada kategori sangat baik. Mayoritas anak mampu mengikuti tahapan permainan secara tepat, mematuhi aturan, serta menunjukkan fokus dan ketekunan selama kegiatan berlangsung. Kesalahan yang terjadi bersifat minimal dan tidak mengganggu jalannya permainan secara keseluruhan.

Gambar 1. Pola Engklek Model Pesawat

Cognitive Flexibility

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori baik dalam aspek *cognitive flexibility*. Anak mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan aturan permainan, berpindah dari satu lintasan ke lintasan lain, serta mengikuti instruksi baru yang diberikan guru secara spontan. Anak juga menunjukkan kemampuan untuk mengubah strategi bermain ketika mengalami kesalahan, misalnya saat gaco tidak tepat sasaran atau ketika diminta melompat dengan urutan yang acak. Namun, terdapat dua anak yang berada pada kategori cukup, yang menunjukkan bahwa kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan aturan masih memerlukan penguatan. Aktivitas *executive function skills* pada anak tercermin melalui keterlibatan mereka dalam mengikuti aturan dan tahapan permainan engklek secara konsisten. Anak menunjukkan kemampuan berpindah tugas dan menyesuaikan diri ketika aturan permainan berubah, memahami instruksi baru, serta mencari solusi saat menghadapi tantangan atau lintasan yang berbeda. Anak juga dituntut untuk tetap tenang dan fokus ketika terjadi perubahan aturan, yang mencerminkan kemampuan adaptasi dan pengendalian emosi dalam situasi dinamis.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Working Memory

Berdasarkan hasil observasi pada aspek *working memory*, seluruh subjek penelitian berada pada kategori baik hingga baik sekali. Anak mampu mengingat urutan kotak permainan, posisi gaco, aturan permainan, serta waktu giliran bermain secara bersamaan. Anak dapat mempertahankan informasi tersebut selama aktivitas motorik berlangsung tanpa mengalami kesalahan yang berarti. Selain itu, anak mampu mengikuti instruksi yang kompleks dan merespons perubahan aturan permainan dengan cepat dan tepat. Aktivitas *executive function skills* terlihat ketika anak mengingat urutan kotak yang harus dilompati, posisi gaco, serta instruksi permainan sambil melakukan aktivitas fisik secara bersamaan. Anak mempertahankan perhatian dan konsentrasi selama permainan berlangsung meskipun terdapat distraksi di lingkungan sekitar. Selain itu, anak menyimpan dan mengelola informasi yang telah diterima, kemudian menggunakannya untuk menyesuaikan strategi permainan secara tepat sesuai aturan yang berlaku.

Inhibition (Kontrol Diri)

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki kemampuan inhibition pada kategori baik hingga baik sekali. Anak mampu menahan impuls untuk bergerak sebelum giliran, mematuhi aturan permainan, serta mengendalikan emosi ketika melakukan kesalahan. Sebanyak 10 anak menunjukkan kontrol diri yang konsisten selama permainan, sedangkan 1 anak berada pada kategori baik, yang masih memerlukan penguatan dalam konsistensi mematuhi instruksi. Secara umum, anak menunjukkan sikap sabar, tenang, dan mampu menjaga fokus selama permainan berlangsung. Aktivitas *executive function skills* tercermin melalui kemampuan anak mematuhi aturan permainan, menahan impuls untuk bergerak sebelum giliran, serta bersabar menunggu giliran bermain. Anak juga mengendalikan gerakan tubuh agar sesuai dengan pola engklek yang ditentukan dan menghindari kesalahan gerak yang berpotensi menimbulkan cedera. Keseluruhan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan engklek secara langsung menstimulasi pengendalian diri, regulasi emosi, dan disiplin perilaku anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru, diketahui bahwa dalam permainan engklek anak melakukan penyesuaian cara berpikir sesuai dengan situasi permainan. Anak mengubah strategi ketika gaco jatuh pada petak tertentu serta mengikuti perubahan aturan, seperti perubahan arah lompatan atau urutan petak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan engklek melatih anak untuk tidak terpaku pada satu cara dan mampu menyesuaikan strategi sesuai kondisi permainan.

Gambar 2. Anak-anak sedang bermain Engklek

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Pembahasan

Permainan engklek terdiri atas beberapa tahapan. Tahap persiapan meliputi pembuatan lintasan berupa kotak-kotak berwarna cerah dan *gaco* berbentuk geometris dari bahan tertentu, serta pengundian giliran melalui hompimpa. Sebelum permainan dimulai, guru atau orang dewasa menjelaskan aturan untuk menciptakan suasana yang kooperatif dan nyaman. Pada tahap pelaksanaan, anak melempar *gaco* sesuai urutan dan melompat mengikuti pola lintasan dengan satu atau dua kaki, disertai berbagai gerakan yang menuntut koordinasi, keseimbangan, dan ketepatan. Tahap penutupan ditandai dengan pengumuman pemenang serta kegiatan refleksi dan penilaian bersama setelah permainan selesai (Zuhra et al., 2022). Jadi dengan tahapan yang sederhana namun terstruktur, permainan engklek menjadi permainan bermakna karena melatih anak dalam mengikuti aturan, mengoordinasikan gerakan, serta merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama permainan berlangsung.

Mematuhi aturan melalui kegiatan bermain dalam penelitian (Rahmah & Zirmansyah, 2021) menunjukkan bahwa kegiatan bermain, khususnya permainan tradisional seperti umpet batu, efektif dalam melatih anak mematuhi aturan dan kedisiplinan. Melalui aturan sederhana seperti menunggu giliran, tetap berada di area permainan, dan mengikuti instruksi, anak belajar disiplin secara kontekstual. Temuan ini menegaskan bahwa bermain tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga menjadi media yang efektif dan menyenangkan dalam menanamkan kepatuhan terhadap aturan pada anak usia dini.

Permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini, seperti mengenal angka, memahami urutan, mengambil keputusan, serta melatih motorik kasar melalui aktivitas melompat, menjaga keseimbangan, dan melempar gaco, yang terbukti meningkatkan kekuatan, koordinasi, dan kontrol gerak (Sari & Harahap, 2022 & Ismawati & Saadah, 2025). Selain itu, engklek juga berdampak pada aspek sosial-emosional, meliputi kerja sama, interaksi sosial, kepatuhan aturan, dan pengendalian emosi (Aulia & Sudaryanti, 2023). Perkembangan motorik kasar tersebut berkaitan erat dengan perkembangan kognitif karena aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi tubuh merangsang sistem saraf pusat, sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui eksplorasi fisik pada tahap sensori-motor dan pra-operasional (Anggrian & Saefurahman, 2025).

Dalam permainan tradisional, anak-anak akan banyak mengikuti kegiatan interaktif bersama teman sebayanya dan nilai-nilai budaya lokal tidak akan terlupakan oleh anak-anak di zaman modern (Widjayatri et al., 2023). Terlepas dari fungsinya sebagai permainan yang menyenangkan dan sarana pelestarian budaya, permainan tradisional engklek memiliki potensi untuk meningkatkan beragam aspek perkembangan anak usia dini, anak melalui tahapan permainan yang terorganisir dan penyesuaian tertentu untuk pembelajaran. Permainan engklek di TK YWKA menunjukkan bahwa, jika dimainkan dengan benar, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan bermanfaat.

Permainan tradisional engklek memiliki keterkaitan yang erat dengan *executive function skills* anak usia dini karena setiap langkah permainan melibatkan proses kognitif dan regulasi diri. Pada tahap persiapan dan pelaksanaan permainan, anak menggunakan working memory untuk mengingat aturan, urutan kotak, posisi gaco, serta giliran bermain sambil melakukan aktivitas motorik. Kemampuan ini menunjukkan bahwa engklek berperan dalam melatih memori kerja dan konsentrasi anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Winarsih et al., 2021 dan Damayanti et al., 2020) yang menyatakan bahwa permainan berbasis aturan efektif dalam meningkatkan daya ingat dan fokus anak usia dini.

Executive Function Skills (EFS) merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang berfungsi mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk mencapai tujuan, dengan tiga komponen utama yaitu kontrol inhibisi, memori kerja, dan fleksibilitas kognitif. Perkembangan EFS dipengaruhi oleh faktor internal dan lingkungan, seperti kondisi neurologis, pola asuh, serta stimulasi sekolah. Pada anak usia dini, EFS tercermin dalam kemampuan mengendalikan impuls, mengingat instruksi, fokus pada tugas, dan menyesuaikan diri secara fleksibel dalam kegiatan belajar, yang berperan penting dalam regulasi diri dan kesiapan belajar anak (Ifana et al., 2025).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Dalam penelitian ini, *executive function skills* dapat digunakan dalam permainan tradisional engklek, khususnya aspek *cognitive flexibility* pada anak usia dini. Anak yang sudah terlatih sejak kecil dalam aspek kemampuan pemecahan masalah yakni cenderung lebih baik dalam mengontrol emosi, lebih sabar, dan lebih mampu mengatasi konflik (Pangestu et al., 2024). Melalui aturan permainan yang dinamis dan tahapan bermain yang beragam, anak dilatih untuk menyesuaikan diri dengan perubahan situasi, mengubah strategi ketika melakukan kesalahan, serta mengambil keputusan secara fleksibel. Aktivitas seperti menentukan giliran bermain, melempar dan mengambil gaco, serta menyesuaikan gerakan dengan kondisi lintasan mendorong anak untuk berpikir adaptif dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang (Adiyah et al., 2021; Hafiza et al., 2024; Sudarti, 2020; Ananda et al., 2024; Yavaşlar Doğru et al., 2023). Keterampilan berfikir fleksibel (*cognitive flexibility)* adalah salah satu faktor keberhasilan suatu keputusan, reaksi atau respon terhadap suatu kejadian (Suci et al., 2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan engklek secara umum efektif dalam mendukung perkembangan *cognitive flexibility* anak.

Secara umum, *working memory* memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu individu dalam belajar, mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, serta berinteraksi sosial (Dewi et al., 2025). Kemampuan memori anak usia dini dalam permainan tradisional engklek dapat dipahami melalui indikator *short-term memory* dan *long-term memory*. *Short-term memory* terlihat ketika anak mampu mengingat instruksi yang baru diberikan guru, giliran bermain, serta posisi gaco secara sementara. Sementara itu, *long-term memory* tercermin dari kemampuan anak mengingat aturan dan pola permainan engklek tanpa penjelasan ulang serta menunjukkan konsistensi perilaku bermain pada pertemuan berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan engklek berperan sebagai aktivitas bermain yang melibatkan proses memori anak secara berkelanjutan dan kontekstual.

Pada aspek *inhibition*, permainan engklek berperan dalam mengembangkan kontrol diri dan pengendalian emosi anak. Melalui kepatuhan terhadap aturan, menunggu giliran, serta menghadapi kesalahan dalam permainan, anak belajar menahan impuls dan mengelola emosi secara adaptif. Interaksi sosial selama bermain turut memperkuat kemampuan anak menyesuaikan perilaku dan emosi sesuai tuntutan situasi, sehingga mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara menyeluruh (Sekarningrum et al., 2021; (S. A. R. Kusumawati et al., 2021; Chintya & Sit, 2024; Nugraheni et al., 2021; Hidayah, 2023; Widyadhana & Mashudi, 2024; E. Kusumawati & Ambarsari, 2021).

Executive function skills memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini. Pada aspek kognitif, kemampuan working memory, cognitive flexibility, dan inhibition berdampak pada meningkatnya fokus perhatian, kemampuan mengingat dan mengikuti instruksi, memahami urutan kegiatan, serta mengambil keputusan dan memecahkan masalah sederhana dalam proses belajar. Anak dengan fungsi eksekutif yang baik cenderung lebih siap mengikuti pembelajaran dan mampu menyelesaikan tugas secara terarah (Warmansyah et al., 2024). Sementara itu, pada aspek sosial-emosional, executive function skills berdampak pada kemampuan anak mengendalikan emosi, menahan impuls, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta menjalin interaksi sosial yang positif dengan teman sebaya. Anak menunjukkan perilaku yang lebih sabar, kooperatif, dan adaptif dalam lingkungan bermain dan belajar (Susanti et al., 2023)

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi TK YWKA Kota Serang, guru, dan peserta didik dalam pengembangan pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dasar penerapan permainan tradisional engklek dalam kurikulum untuk menstimulasi *executive function skills* anak yang selaras dengan budaya lokal. Temuan ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif bagi pendidik, khususnya dalam mengembangkan *working memory, cognitive flexibility, dan inhibition*, serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak secara seimbang melalui pengalaman belajar yang menarik.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Penelitian ini mengimplikasikan bahwa *executive function skills* anak usia dini, meliputi *working memory, cognitive flexibility, dan inhibition* dapat distimulasi melalui permainan tradisional engklek. Melalui penerapan aturan yang jelas, anak dilatih untuk mengendalikan dorongan, mengingat urutan, serta menyesuaikan diri terhadap perubahan. Oleh karena itu, pendidik dan lembaga PAUD dianjurkan untuk mengintegrasikan permainan engklek ke dalam perencanaan pembelajaran sebagai upaya mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak secara menyenangkan dan kontekstual.

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain penggunaan pendekatan kualitatif yang menyebabkan temuan bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Keterbatasan lokasi dan subjek penelitian membuat hasil hanya merepresentasikan kondisi tertentu, serta aspek eksternal seperti pengaruh keluarga dan lingkungan belum dikaji secara mendalam sehingga ruang lingkup analisis masih terbatas. Pengembangan media yang digunakan belum dilengkapi dengan leveling yang jelas, sehingga tingkat kesulitan belum sesuai untuk membedakan kemampuan masing-masing anak.

Berdasarkan temuan penelitian, permainan tradisional engklek mampu menstimulasi *executive function skills* anak, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas secara lebih objektif, seperti penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *pretest–posttest control group*. Selain itu, pendekatan *mixed methods* dapat dipertimbangkan guna memperkaya temuan kuantitatif dengan data kualitatif yang menggambarkan proses, pengalaman, dan konteks perkembangan anak selama bermain.

Simpulan

Permainan tradisional engklek mampu menstimulasi executive function skills anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang terintegrasi. Aktivitas tersebut meliputi mengingat dan mengikuti urutan kotak permainan serta instruksi yang diberikan *(working memory)*, menyesuaikan diri terhadap perubahan aturan dan lintasan permainan *(cognitive flexibility)*, serta mematuhi aturan, menunggu giliran, dan mengendalikan impuls serta gerakan tubuh selama permainan berlangsung *(inhibition)*. Dengan demikian, permainan engklek dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam mendukung perkembangan executive function skills anak usia dini..

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK YWKA Kota Serang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama proses pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing serta seluruh dosen PGPAUD UPI Kampus Serang yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang konstruktif sehingga artikel penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis turut mengapresiasi seluruh pihak yang terlibat dan berkontribusi dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Daftar Pustaka

Adiyah, Y. N., Rohyana, F., & Shofa, I. B. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JCARE : Children Advisory Research And*, *8*(2), 29–36. https://doi.org/10.25273/jcare.v8i2.8556

Ananda, W., Arpandy, G. A., & Fitriah, A. (2024). Gambaran Fungsi Eksekutif Pada Anak Kelas 1 Di SDN Kuin Utara 4 Banjarmasin. *Jurnal Psikologi*, *20*(2), 69–76. https://ejournal.up45.ac.id/index.php/psikologi/article/view/1966

Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori perkembangan kognitif piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di paud. *RECQA : Research Early Childhood Qurrota A'yun*, *2*(01), 1–11. https://doi.org/10.64724/y20wk478

Angraeni, R., & Kurnia, S. D. (2022). Penerapan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Arhadar. *EDUCHILD : Journal of Early Childhood Education*, *3*(2). https://doi.org/10.30863/educhild.v3i2.5448

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039
Ardi Praditna, L. M., Siregar, C. A., Evana, N. A., & Harahap, H. S. (2024). *Peningkatan Kecerdasan Memori Spasial pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek*. *3*(2).

Aulia, D., & Sudaryanti. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4565–4574. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056

Azzahra, L., & Darmiyanti, A. (2024). Peran Psikologi Pendidikan dalam Proses Pembelajaran di Kelas untuk Peserta Didik yang Beragam. *Jurnal Psikologi*, *1*(4), 23. https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2661

Baroroh, E. Z., Faizah, A., & Awwaliyah, D. Z. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, *2*(2), 59–68. https://doi.org/10.52436/1.jishi.39

Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Absorbent Mind : Journal of Psyehologi and Child Development*, *4*(1), 159–168.

Damayanti, E., Jamilah, J., Suban, A., Fitriana, F., & Alamsyah, N. (2020). Peranan Senam Otak Dalam Meningkatkan Fungsi Memori Jangka Pendek Pada Anak. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, *2*(2), 247. https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17245

Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6827–6836. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487

Desmariani, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M. (2021). Permainan Tradisional Sonlah/Engklek untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, *3*(No.1), 16–25. https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/43

Dewi, S. S., Fitriani, Y., & Arzaqi, R. N. (2025). Pengenalan Permainan Catur Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 74–83. https://doi.org/10.53977/kumarottama.v5i1.2735

Ellinawati, E., Sari, F., & Sari, A. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(1), 148–154. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1410

Fitri, R., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2022). Neurokinestetik: Model Aktivitas Gerak pada Anak Usia Dini untuk Kesiapan Belajar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7186–7203. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2106

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1186–1198. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754

Hafiza, H., Wati, K. S., & Safitri, D. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*(1), 11–20. https://doi.org/10.51675/alzam.v4i1.774

Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek. *Paradigma Jurnal Pendidikan Matematika*, *15*(1), 86–90. https://id.scribd.com/document/425991686/Etnomatika

Hardiyanti, D. (2021). Bermain: Perspektif Tentang Pengalaman Bermain Guru PAUD dan Praktik Bermain Pada Pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, *2*(2), 38. https://doi.org/10.31331/sencenivet.v2i2.1762

Hendriawan, D., Susilawati, Sundari, N., Ridwan, I. ., Tiurlina, & Fatihaturrosyidah. (2020). Primary School Teachers Perceptions Towards Preschool Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, *535*, 121–125.

Herdayanti, & Watini, S. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 6222–6227. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.1930

Hermahayu. (2020). Executive Functions dan Kesiapan Sekolah pada Anak Prasekolah: Tingkat Pendidikan Ibu dan Usia Anak sebagai Moderator. *Prosiding University Research Colloquium*,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

13–21. http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/download/1215/1183

Hidayah, F. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Belajar Kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 7942–7956. https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AOptimalisasi

Ifana, F., Rahmawati, Y., & Supena, A. (2025). Executive Function In Early Childhood : What Do Teachers Know And Do In The Classroom? *Aṣ-Ṣibyān : Jurnal Pendididkan Anak Usia Dini*, *10*(2), 169–180. https://doi.org/10.32678/assibyan.v10i2.11163

Ismawati, D., & Saadah, D. A. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Kumara Cendekia*, *13*(2), 183–193. https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100413

Iswara, D. A. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak Dalam Berinteraksi* [Universitas PGRI Semarang].

Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 524–529. https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923

Kusumawati, S. A. R., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2021). Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, *4*(2), 46–54. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v4i2.258

Lita, L., Jatisunda, M. G., Nahdi, D. S., Nurlatifah, I., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Outbond Kids. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1133–1140. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5274

Maulana, R., & Eliasa, E. I. (2024). Eksplorasi Ciri Khas Dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dini (2-6 Tahun): Implikasi Fisik, Kognitif, Dan Sosio-Emosi Dalam Pendidikan dan Pengasuhan. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(24), 239–252. https://doi.org/10.51878/educational.v4i4.3404

Nasa, A. F., Amenike, D., & Anggreiny, N. (2022). Perkembangan fungsi eksekutif anak usia pra sekolah: Studi di masa pandemi Covid-19. *Mediapsi*, *8*(2), 69–76. https://doi.org/10.21776/ub.mps.2022.008.02.855

Nugraheni, A., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kesiapan Sekolah Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, *9*(3), 162–170. https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.51491

Nurbaiti, N., Irsal, M., Edy H, M., & Prananto, L. (2022). Workshop Perkembangan dan Fungsi Otak Anak di Sekolah Dasar Labschool Muhammadiyah Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *2*(2), 137–142. https://doi.org/10.52436/1.jpmi.410

Nurrahmawati, E., Kuswanto, A. V., Mulya, N., Komariyah, K., Farah, & Prabandari. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Tk Goemerlang Bandar Lampung. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, *5*(2), 99–110. https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP

Pangestu, F. G., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, *7*(2), 517–528. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.688

Pinangkaan, E., Silaban, R. A., & Ramli, M. (2023). *Teori Bermain* (Tahta Media (ed.)). TAHTA MEDIA GROUP. https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/482

Prabandari, F. (2024). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/32899/

Putro, D. B. W., Rahmawati, A. P., Maryana, L., Ardiyanti, O., Nurfida, U., Rizkuna, R. D., Widowati, & Jupriyati. (2023). Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Numerasi Pada

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8039

Siswa Sd Ngebung - Beran. *EJOIN : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 500–504. https://doi.org/10.55681/ejoin.v2i2.2352

Rahmah, S., & Zirmansyah, Z. (2021). Meningkatkan Disiplin Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Umpet Batu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *1*(2), 116. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.574

Sara, D. G. (2021). Terapi Bermain dan Terapi Humor dalam Konseling. *SSRN Electronic Journal*. https://doi.org/10.2139/ssrn.3957397

Sari, N. H., & Harahap, J. Y. (2022). Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 455–460. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2911/2480

Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *8*(2), 207–218. https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158

Suci, A. D., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., & Suzanti, L. (2023). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di TK LABSCHOOL UPI Serang. *Jurnal Tunas Siliwangi*, *9*(2), 92–101. https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3940

Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habituasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, *5*(3), 117. https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385

Susanti, D., Hasmira, H., & Sukarnih Putri, M. (2023). Peran Fungsi Eksekutif Otak pada Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(01), 22–32. https://doi.org/10.59141/japendi.v4i01.1524

Usman, U., Zulhidayah, T., & Lestari, W. (2024). Kegiatan Play Outdor untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 928–943. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.452

Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., Hidayati, W. R., & Wulandari, R. (2024). The Impact of Executive Function on Emotional Dysregulation in Early Childhood: a Correlational Analysis. *Child Education Journal*, *6*(1), 42–50. https://doi.org/10.33086/cej.v6i1.5926

Widjayatri, R. D., Pangestu, F. G., Triana, N. P., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan Tradisional Bakiak Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, *9*(2), 74–91. https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832

Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 4685–4694. https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159

Winarsih, B. D., Fatmawati, Y., & Hartini, S. (2021). Hubungan Status Gizi dan Status Hidrasi dengan Fungsi Memori Jangka Pendek Anak Usia Sekolah. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, *17*(2), 115–130. https://doi.org/10.33658/jl.v17i2.261

Yavaşlar Doğru, Y., Carroll, D., & Blakey, E. (2023). Cognitive Flexibility in Early Childhood: A Contemporary View of the Development of Flexible Goal-Oriented Behavior. *Psikoloji Çalışmaları / Studies in Psychology*, *43*(2), 171–193. https://doi.org/10.26650/sp2022-1138580

Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, *5*(1), 527–533. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272

Yuniwanti, R., Hapidin, & Nurjannah. (2024). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun*. *5*(2), 337–349. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869

Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8047–8060. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658