

Pembelajaran Berbasis Permainan Dakon Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan

Fadilah

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: fadilah@iainmadura.ac.id

Alfin Herawati

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: alfinherawati2@gmail.com

Intan Maya Febriani

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: Intanmayafebrian@gmail.com

Kafilah Rahmawati

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: kafilarahmawati@gmail.com

Khoirul Ummati

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: tikarohmah14@gmail.com

Rahmatika

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: atinroni81@gmail.com

Abstract

Keywords: Traditional Game; Dakon; Cultural Literacy;

This study explores the use of the traditional game Dakon in early childhood education at PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan to develop cultural competence. The background of the research is based on the importance of cultural education for child development and the Indonesian government's efforts to preserve traditional games. This study employs qualitative methods with a descriptive approach, incorporating observation, documentation, and interviews with teachers and students as research instruments. The results show that Dakon-based learning at PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan is implemented through a structured lesson plan consisting of opening, core, and closing activities. Teachers explain the importance of Dakon as a cultural heritage and teach how to play it gradually. This game has proven effective in enhancing various aspects of child development, including motor skills, cognition, emotions, language, social skills, spirituality, ecology, and moral values. Dakon not only helps children learn about Indonesian culture but also boosts their creativity, social

interaction, and collaboration skills. This study concludes that early childhood education focusing on traditional Dakon games is an effective method to provide valuable learning experiences and enrich children's cultural understanding while developing various developmental aspects.

Abstrak

Kata Kunci:
Permainan
tradisional;
Dakon;
Literasi
Budaya;

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan permainan tradisional Dakon dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan untuk mengembangkan kompetensi budaya. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya pendidikan budaya untuk perkembangan anak dan upaya pemerintah Indonesia dalam melestarikan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, menggabungkan observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru dan siswa sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan Dakon di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan dilaksanakan melalui rencana pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Guru menjelaskan pentingnya Dakon sebagai warisan budaya dan mengajarkan cara bermainnya secara bertahap. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai moral. Permainan Dakon tidak hanya membantu anak-anak dalam belajar tentang budaya Indonesia, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kemampuan bersosialisasi, dan kolaborasi mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini yang berfokus pada permainan tradisional Dakon merupakan metode yang efektif untuk memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat dan memperkaya pemahaman budaya anak-anak, sambil mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka.

Received : 8 Februari 2024; Revised: 4 April 2024; Accepted: 1 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12721>

Copyright© Fadilah , et al.
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

1. Pendahuluan

Pembelajaran berbasis permainan Dakon sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini merupakan langkah ideal untuk mengintegrasikan pendidikan dan pelestarian budaya. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, upaya ini tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai budaya Indonesia yang kaya dan beragam, tetapi juga membentuk karakter mereka sejak dini. Dakon, sebagai permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai luhur, menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan strategi, logika, dan berpikir kritis secara menyenangkan. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia berupaya menjaga kesinambungan permainan tradisional agar tidak hilang,

sebagaimana diatur dalam Peraturan Perundang-undangan untuk Kemajuan Kebudayaan (2017).

Pembelajaran berbasis permainan Dakon merupakan solusi efektif untuk membangun kompetensi budaya pada anak usia dini. Metode ini memungkinkan anak-anak belajar tentang budaya secara menyenangkan dan interaktif. Permainan tradisional menjadi salah satu dari sepuluh item yang mendapat dukungan budaya dari pemerintah Indonesia. Namun, seiring berjalannya waktu, permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern dan permainan di dunia maya yang dimainkan dengan perangkat teknologi canggih. Generasi penerus bangsa Indonesia diharapkan mampu melestarikan permainan tradisional yang tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga mengandung unsur budaya kuat yang harus dilestarikan sepanjang hidup.

Banyak pakar perkembangan anak mengungkapkan bahwa permainan tradisional untuk anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas, melatih keterampilan komunikasi dengan teman sebaya, melatih sportivitas, kerjasama, dan lain-lain. Selain itu, permainan tradisional juga kaya akan kearifan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pentingnya permainan tradisional sebagai warisan budaya nasional di berbagai daerah harus tetap dijaga.

Perubahan kebiasaan bermain anak dan hilangnya budaya nasional dalam permainan tradisional menjadi alasan penulisan artikel ini. Permainan tradisional semakin kurang mendapat perhatian di kalangan generasi muda. Pembangunan berkelanjutan di bidang pendidikan bertujuan mempersiapkan generasi muda menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Program pendidikan pembangunan berkelanjutan ini juga mencakup kompetensi budaya dengan misi mengembangkan keterampilan siswa dalam memahami dan menyikapi budaya Indonesia sebagai identitas bangsa.

Kompetensi budaya yang dikembangkan sangat beragam, termasuk kompetensi permainan tradisional. Dalam kerangka kompetensi abad ke-21, pembelajaran usia dini mendukung integrasi keterampilan abad ke-21: berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, kompetensi teknis, dan keterampilan sosial-emosional. Kerangka kerja ini mengidentifikasi anak-anak usia dini (18 bulan hingga 6 tahun). Untuk bayi yang lebih kecil (0-18 bulan), pendidikan diajarkan dalam semua aspek kehidupan, tidak hanya di prasekolah (Scott, 2017).

Guru perlu memahami bahwa anak-anak adalah aset bangsa dan melalui permainan tradisional kita dapat mengajarkan mereka nilai-nilai moral dan esensi bangsa. Literasi budaya adalah pemahaman dan pengetahuan tentang agama, negara, suku, etnis, simbol perayaan, keyakinan, dan cara berkomunikasi secara tradisional (Nasution, 2013). Kemampuan literasi budaya penting dimiliki oleh setiap warga negara demi mengenal jati diri bangsa, menghargai keberagaman budaya, dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap orang lain (Yudin, 2015). Contoh literasi budaya di sekolah adalah semakin banyaknya kegiatan yang terkait dengan kebudayaan.

Artikel ini menjelaskan pembelajaran Dakon yang menyenangkan sebagai praktik kompetensi budaya pada anak usia dini. Dakon Game-Based Learning adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang populer di kalangan pendidik. Dakon adalah permainan kuno yang dimainkan di Indonesia dan termasuk permainan tradisional yang ramah anak, karena selain menyenangkan, juga banyak manfaatnya bagi anak usia dini. Turisyanto menyatakan bahwa Sekolah Ramah Anak diartikan sebagai konsep sekolah terbuka yang bertujuan melaksanakan praktik pembelajaran yang memperhatikan perkembangan fisik dan mental siswa. Pengembangan Sekolah Ramah Anak dapat dilaksanakan di pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui kerjasama antara keluarga, masyarakat, dan sekolah (Turisyanto, 2020).

Dalam permainan Dakon, anak-anak belajar strategi, logika, dan berpikir kritis dengan cara yang menyenangkan. Belajar Dakon melalui bermain memungkinkan anak-anak memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang budaya Indonesia. Variasi Dakon sangat banyak dan aturannya berbeda-beda tergantung daerah asalnya, sehingga anak-anak dapat mempelajari berbagai nilai budaya dari berbagai daerah di Indonesia melalui permainan ini.

Pembelajaran Playful Dakon juga dapat meningkatkan potensi kreativitas, kemampuan bersosialisasi, dan kolaborasi anak. Permainan ini memungkinkan anak-anak berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-temannya, membantu mereka meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama. Dengan mempelajari Dakon melalui permainan, anak tidak hanya mempelajari keterampilan bermain Dakon, tetapi juga berkesempatan memahami nilai-nilai budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan cara ini, anak-anak menjadi lebih terbuka untuk memahami dan mengapresiasi budaya yang berbeda dari budaya yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yulita (2017), permainan tradisional telah ada sejak dulu dan dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional dapat mempengaruhi kognitif, psikomotor, dan emosional anak (Anggita, MG., Mukarromah, BS., & Ali, 2018).

Gaya belajar Dakon yang menyenangkan juga membantu meningkatkan kemampuan akademik anak. Dalam permainan ini, anak-anak harus menghitung berapa banyak kelereng yang harus dipindahkan dan berapa banyak kelereng yang dapat ditangkap, yang membantu meningkatkan keterampilan matematika. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dengan menuliskan aturan main Dakon. Pembelajaran berbasis permainan Dakon membantu mengurangi beban akademik yang biasanya diberikan kepada anak-anak. Ketika anak-anak belajar melalui bermain, mereka merasakan kegembiraan dalam belajar daripada merasa terbebani oleh tugas-tugas sulit.

Kesimpulannya, pembelajaran berbasis permainan Dakon merupakan solusi efektif dalam mengimplementasikan literasi budaya pada anak usia dini. Anak-anak dapat belajar tentang budaya Indonesia melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan Dakon juga dapat membantu

meningkatkan potensi kreativitas, sosialisasi, dan kolaborasi anak-anak, serta mengurangi beban tugas akademik. Penelitian sebelumnya oleh Hayuningsih (2022) menyatakan bahwa permainan Dakon membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal penghitungan (penambahan dan pengurangan). Sementara peneliti lain (Nailun Nada, 2021) menyebutkan bahwa permainan Dakon terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini mampu memberikan sikap perilaku yang mulia, dengan perkembangan sosial emosional yang meliputi gotong royong, tanggung jawab, empati, dan tolong-menolong pada teman sebaya saat bermain Dakon. Sikap sosial emosional anak terlihat sangat jelas dalam permainan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan Dakon di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan serta manfaat dari permainan Dakon dalam pembelajaran di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami pelaksanaan dan manfaat pembelajaran berbasis permainan Dakon dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian dilakukan di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian meliputi observasi langsung di kelas untuk melihat bagaimana Dakon diintegrasikan dalam proses pembelajaran, pengumpulan berbagai dokumen seperti rencana pelajaran, bahan ajar, dan karya siswa untuk wawasan tambahan, serta wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk mengumpulkan perspektif dan pengalaman mereka terkait penggunaan Dakon dalam pembelajaran. Observasi dilakukan selama sesi kelas reguler yang menggunakan Dakon, dokumentasi dikumpulkan sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan aktivitas berbasis Dakon, dan wawancara dilakukan secara individu dengan guru serta dalam kelompok kecil dengan siswa untuk memastikan pandangan yang komprehensif dan beragam. Data dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema dan pola berulang yang terkait dengan pelaksanaan dan dampak pembelajaran berbasis Dakon. Triangulasi digunakan untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan dengan mengkroscek data dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Untuk lebih memastikan validitas, pemeriksaan anggota dilakukan dengan membagikan temuan kepada peserta untuk memverifikasi akurasi, dan diskusi rekan dilakukan dengan kolega untuk meninjau dan mengkritik proses dan temuan penelitian.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendidikan anak usia dini merupakan payung yang memiliki fungsi untuk menumbuhkembangkan potensi dan membeina anak secara maksimal sehingga terbentuklah karakter dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangannya serta menyiapkan anak untuk dapat memasuki pendidikan lebih tinggi (Maghfiroh, S & Suryana, 2021). Anak usia dini merupakan manusia yang dalam melaksanakan

tugas perkembangam membutuhkan peran dari guru dan orangtua. Sujiono (2013) menyatakan anak usia dini memeiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap orang dewasa di sekitarnya sehingga orangtua atau orang dewasa memegang peranan penting dalam kehidupan anak.

Berdasarkan pengertian dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 – 8 tahun dengan tujuan untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya melalui peran dari orang dewasa yang ada di lingkungan.

Sedangkan menurut (Andriani, 2012) permainan tradisional merupakan simbolisasi pengetahuan yang sduah ada dan diturunkan dari generasi ke generasi yang memiliki berbagai fungsi atau pesan yang ingin disampaikan. Permainan tradisional diwariskan secara turun-temurun secara lisan (Al- Azhar, 2018). Berdasarkan pendapat di atas dapat dituliskan pengertian permainan tradisional adalah permainan turun menurun yang terstruktur sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek dan bertujuan mewariskan budaya dari generasi ke generasi.

Kemampuan sikap memahami kebudayaan sebagai identitas suatu bangsa merupakan pengertian dari literasi budaya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Setiap warga Negara Indonesia perlu memiliki literasi budaya karena Indonesia kaya akan ragam suku bangsa, adat istiadat, bahasa, kepercayaan, kebiasaan, dan lapisan sosial. Sangat diperlukan kemampuan menerima berbagai perbedaan yang ada, menyesuaikan diri serta menyikapi secara bijaksana segala bentuk perbedaan sebagai modal membangun literasi budaya dalam pendidikan (Yulianingsih et al., 2008).

Literasi budaya adalah pemahaman dan pengetahuan tentang agama, Negara, suku, etnis, simbol perayaan, keyakinan dan cara berkomunikasi secara tradisional (Nasution, 2013). Kemampuan literasi budaya penting dimiliki oleh setiap warga Negara demi mengenal jati diri bangsa, bermacam budaya yang ada sehingga timbullah rasa menghargai dan menghormati, dan sikap toleransi terhadap orang lain (Yudin, 2015). Pada buku materi pendukung literasi budaya dan kewarganegaran dituliskan bahwa contoh literasi budaya di sekolah diantaranya adalah semakin banyaknya kegiatan sekolah yang memiliki kaitan dengan kebudayaan.

a. Penggunaan Permainan Tradisional Dakon dalam Pembelajaran di PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan.

Menurut Suryana (2019) pembelajaran merupakan proses yang terjadi melalui aktivitas yang terorganisir dalam menghadapi tantangan dan membentuk pribadi menuju kekedewasaan. Setiap pembelajaran yang terlaksana memiliki target, sasaran ataupun tujuan. Sekumpulan kegiatan yang telah disusun untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu sehingga tercapai target yang diinginkan (Muhamad, 2012). Proses yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mencapai sebuah perubahan baru dapat disebut dengan proses pembelajaran (Majid, 2018). Pembelajaran merupakan proses yang

dilakukan pendidik sesuai dengan program dengan tujuan mencapai target yang ditentukan berdasarkan pedoman kurikulum yang digunakan (Naway, 2016).

Selanjutnya dikemukakan ibu Ernawati pada tanggal 15 Januari 2024 yang merupakan salah satu pengajar PAUD AL-AMIN Bugih Pamekasan dari hasil wawancara dengan para peneliti menyatakan bahwa "metode tradisional dakon sangat sesuai dengan kebutuhan mereka, apalagi di sekolah kami ketersediaan fasilitas masih sangat terbatas". Disamping itu, pernyataan ini juga diperkuat oleh ibu Ira yang juga merupakan pengajar disana, tentang cara menggunakan permainan tradisional Dakon ini pada proses pembelajaran yaitu dengan cara menjelaskan terlebih dahulu bahwa Dakon merupakan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan termasuk menjelaskan tata cara dalam memainkannya, selanjutnya para pengajar membuat pola engklek bersama-sama, kemudian bermain Engklek (berhitung) serta mengenalkan bentuk geometri pada engklek tersebut dan langkah selanjutnya menuliskan nama pada alat engklek yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa begitu pentingnya sebuah perencanaan dalam pembelajaran, melalui perencanaan pembelajaran dapat diketahui hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik. Pendidik dalam merencanakan sebuah rencana pembelajaran memerlukan bekal kemampuan secara profesional mengembangkan dan merancang sebuah pembelajaran. Sehingga didapat proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara efisien dan efektif.

Perencanaan pembelajaran adalah proses mengembangkan kerangka pembelajaran mengenai pembelajaran apa yang sebaiknya dilaksanakan untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diberikan (Wahyuni & Berliani, 2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa rencana pembelajaran meliputi program semester (Prosem), rencana kinerja pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana kinerja pembelajaran harian (RPPH). Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran sehari-hari (Pasal 15 Ayat 1). Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Pasal 15 Ayat 2). Pada umumnya tiga komponen dalam proses pembelajaran yaitu pendahuluan, penyajian dan penutup (Nasution, 2017).

Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat disusun dengan tidak terlepas dari unsur-unsur dalam RPPH sesuai yang telah dirincikan pada permendikbud. Pendidik dapat membuat topik permainan sesuai dengan tema pembelajaran. Permainan tradisional dapat dikemas dalam perencanaan pembelajaran yang disusun layaknya sebuah perencanaan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Berikut ini merupakan tabel kegiatan di kelas dengan menggunakan *Dakon* yang dihasilkan dari hasil oservasi pada tanggal 28 Oktober 2023 di PAUD Al-AMIN Bugih Pamekasan.

Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Dakon

| | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kegiatan pembukaan | Bercerita permainan dakon dengan menggunakan bahasa daerah. |
| Kegiatan inti | <ol style="list-style-type: none">1. Membuat pola engklek bersama-sama2. Bermain Engklek (berhitung)3. Mengenal bentuk geometri pada engklek4. Menuliskan nama pada alat engklek yang digunakan |
| Kegiatan penutup | Berdiskusi tentang permainan tradisional "bermain dakon" yang telah dilaksanakan serta kegiatan apa yang disukainya. |

Kegiatan bercerita pada pembukaan dengan menggunakan bahasa daerah menambah perbendaharaan kosa kata dan pengenalan konteks lingkungan pada anak. Sebagaimana dikemukakan Eliza (2017), anak perlu dikenalkan dengan budaya sekitar di mana ia dibesarkan agar dapat memperoleh pengetahuan tentang budaya di mana ia tinggal. Dengan mengenalkan bahasa daerah sejak dini, anak-anak akan lebih mudah memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya di sekitarnya.

Kegiatan inti bertema permainan "Permainan Dakon" dapat dilaksanakan dengan pembelajaran yang merangsang seluruh aspek perkembangan anak. Menciptakan pola "dakon" bersama-sama di awal kegiatan inti merangsang perkembangan sosial emosional dan kreativitas anak. Anak-anak belajar berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama dalam menyusun pola permainan ini.

Saat anak bermain dakon, mereka dapat bermain dengan cara berhitung dan memasukkan angka pada setiap susunan polanya. Pengenalan pola geometris dapat terjadi setelah menyelesaikan aktivitas permainan atau selama pembuatan pola. Guru dapat mengembangkan permainan ini lebih lanjut dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menuliskan namanya pada engkol yang mereka gunakan. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan menulis dan mengenal huruf, tetapi juga memberikan rasa kepemilikan dan tanggung jawab pada anak.

Pemahaman terhadap permainan tradisional diperkuat dengan berdiskusi secara kolaboratif tentang permainan Dakon di akhir kegiatan. Anak-anak diajak untuk menyampaikan pendapat mengenai bagian kegiatan mana yang paling mereka sukai dari keseluruhan rangkaian permainan Dakon. Diskusi ini melatih kemampuan komunikasi dan memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri serta menghargai pendapat orang lain.

Pembelajaran yang bersifat interaktif, merangsang, menarik, dan kontekstual ini melibatkan partisipasi aktif anak-anak. Guru memberikan ruang spontanitas, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis anak. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar secara akademis, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan hidup yang penting untuk masa depan mereka.

b. Implikasi Penggunaan Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Anak di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan

Penggunaan permainan tradisional Dakon dalam pembelajaran di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan memiliki implikasi yang signifikan terhadap perkembangan anak. Implikasi ini mencakup berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, sosial-emosional, motorik, dan literasi budaya.

1) Kognitif

Permainan Dakon membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Dalam permainan ini, anak-anak diajarkan untuk berhitung dan mengenali pola, yang merangsang kemampuan matematika dasar mereka. Proses berpikir kritis dan logis juga terlibat ketika anak-anak harus membuat strategi untuk memenangkan permainan. Hal ini sangat penting dalam meningkatkan kemampuan problem solving mereka sejak usia dini.

2) Sosial-Emosional

Interaksi yang terjadi selama permainan Dakon sangat berharga untuk perkembangan sosial-emosional anak. Anak-anak belajar bekerja sama dengan teman sebaya, berbagi giliran, dan mengikuti aturan permainan. Selain itu, mereka belajar menghargai perasaan teman-temannya, mengembangkan empati, dan membangun hubungan sosial yang positif. Permainan ini juga mengajarkan anak-anak tentang sportivitas, baik dalam kemenangan maupun kekalahan, yang penting untuk pengembangan karakter.

3) Motorik

Permainan Dakon juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik anak. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan, seperti memindahkan biji atau kelereng, membantu meningkatkan keterampilan motorik halus. Koordinasi tangan-mata anak juga terlatih melalui gerakan-gerakan yang dilakukan selama bermain. Keterampilan motorik ini penting untuk berbagai aktivitas sehari-hari dan persiapan untuk kegiatan akademis di masa mendatang.

4) Literasi Budaya

Salah satu implikasi paling penting dari penggunaan permainan tradisional Dakon adalah peningkatan literasi budaya anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak diperkenalkan pada nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Mereka belajar tentang sejarah dan makna dari permainan Dakon, serta bagaimana permainan ini merupakan bagian integral dari warisan budaya Indonesia. Literasi budaya ini membantu anak-anak mengembangkan rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya mereka sendiri.

5) Kreativitas dan Inovasi

Permainan Dakon juga mendorong kreativitas dan inovasi. Anak-anak diberi kesempatan untuk menciptakan variasi permainan, merancang pola-pola baru, dan menemukan cara-cara baru untuk

bermain. Aktivitas ini tidak hanya merangsang imajinasi mereka, tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir out of the box dan menemukan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi.

6) Keseimbangan Akademik dan Rekreasi

Dengan mengintegrasikan permainan Dakon dalam pembelajaran, PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan berhasil menciptakan keseimbangan antara kegiatan akademik dan rekreasi. Pembelajaran melalui permainan ini membantu mengurangi tekanan akademik yang sering dirasakan anak-anak, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Anak-anak merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Dari berbagai hasil temuan yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan tradisional Dakon di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan holistik anak. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak-anak, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai sosial-emosional dan budaya yang penting untuk perkembangan mereka sebagai individu yang seimbang dan berwawasan luas. Dengan demikian, permainan Dakon bukan hanya alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga sarana penting untuk membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional Dakon di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan holistik anak usia dini. Permainan Dakon tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif anak, seperti kemampuan berhitung dan berpikir logis, tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional melalui interaksi dan kerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, permainan ini berperan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak dan memperkenalkan mereka pada konsep-konsep geometris. Dari segi literasi budaya, Dakon membantu anak-anak memahami dan mengapresiasi warisan budaya Indonesia, memperkuat identitas budaya mereka. Permainan ini juga merangsang kreativitas dan inovasi anak-anak dengan memberi mereka kesempatan untuk menciptakan variasi permainan dan pola baru. Lebih lanjut, integrasi permainan Dakon dalam pembelajaran menciptakan keseimbangan antara aktivitas akademik dan rekreasi, sehingga anak-anak merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Dengan demikian, permainan Dakon tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga sebagai sarana penting untuk membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Referensi

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9(No. 1), 121– 136.

- Desmita. (2013). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nada,Nailun. (2021). Pengembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Dakon di TK Madinatul Ilmi Al-AMIN. Skripsi tidak diterbitkan
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1560-1566.
- Masitoh, dkk. (2005). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- <https://feb.uny.ac.id/idberita/pemmainan-tradisional-dengan-media-dakon-sebagai-langkah-untuk-membentuk-nilai-karakter-pada>
- <https://www.smpputricahaya.sch.id/index.php?id=artikel&kode=1>. diakses pada tanggal 27 Januari 2024
- Sihatul Maghfiroh, A., dkk (2020). Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan sosial emosional Aak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwaroh Pamekasan. Jurnal Kiddo; Vol 1 No 1, 2020.
- Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.