



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Peran permainan dakon untuk melatih konsentrasi anak usia dini

Tina Nur Afifah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia.

Tinaafifah838@gmail.com

abstrak – Permainan tradisional seperti dakon memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini khususnya dalam melatih konsentrasi. Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan otak yang pesat sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran permainan dakon dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Metode yang digunakan adalah SLR dengan teknik pengumpulan data berupa metode simak dan catat dari sumber-sumber sekunder seperti buku dan jurnal nasional. Hasil penelitian 1) kemampuan memahami strategi dan pola 2) Koordinasi motorik dan kognitif 3) respon aktif dan positif 4) meningkatkan kesabaran 5) sarana pembelajaran yang menyenangkan. Pernyataan tersebut simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dakon efektif melatih konsentrasi anak usia dini karena mengembangkan fokus strategi, koordinasi motorik dan kemampuan berpikir secara menyenangkan.

Kata kunci – Permainan dakon, melatih konsentrasi, anak usia dini.

Abstract – Traditional games such as dakon have great potential in supporting early childhood cognitive development, especially in training concentration. Early childhood is in a stage of rapid brain development so that fun and educational learning methods are needed. This study aims to examine the role of dakon games in improving the concentration of early childhood. The method used is SLR with data collection techniques in the form of listening and recording methods from secondary sources such as books and national journals. The results of the study 1) ability to understand strategies and patterns 2) Motor and cognitive coordination 3) active and positive response 4) increase patience 5) fun learning tools. The statement concludes that the dakon game is effective in training early childhood concentration because it develops strategic focus, motor coordination and thinking skills in a fun way.

Keywords – Dakon game, concentration training, early childhood.

PENDAHULUAN

Permainan dakon adalah permainan yang dimainkan dengan papan dan biji-bijian atau batu yang dimainkan oleh dua orang (Wahid dan Samta, 2022). Menurut Dewi, dkk. (2023) dakon adalah permainan rakyat yang populer di Indonesia atau di negara lain dengan berbeda nama. Sedangkan menurut Pertiwi, dkk. (2019) dakon adalah peralatan tidak digunakan sehari-hari dengan bentuk lubang kecil dengan jumlah kurang lebih 8 buah. Jadi dakon merupakan permainan tradisional 2 orang

dengan menggunakan papan berlubang dan biji yang dikenal di berbagai negara dengan nama berbeda.

Permainan dakon juga memiliki manfaat untuk kreativitas anak, motorik halus, serta sosial emosional (Fadlilah, 2019). Menurut Lindawati (2019) manfaat dakon untuk mengembangkan spiritual anak, kecerdasan logika, dan kecerdasan emosi antarpesonal. Sedangkan menurut Khairiyah (2017) manfaat dakon untuk media edukatif pembelajaran. Jadi manfaaat dakon untuk melatih kesabaran, strategi, berhitung, serta melestarikan budaya tradisional.

Cara bermain dakon yaitu dengan ditentukan jumlah biji pada lubang yang dituju, pemain mengambil biji yang ada pada lubang kecil, disebar satu lubang satu biji dengan searah jarum jam dilakukan secara berulang jika dilubang terakhir biji diletakkan ada isinya pemain meneruskan dengan mengambil biji-biji yang ada pada lubang dan meneruskan permainan (Adji, 2021). Sedangkan menurut Hasiana (2021) terdapat beberapa tahap dalam bermain dakon, di antaranya, 1) pemain mengisi lubang besar berjumlah 7 biji, 2) menentukan yang akan memulainya, 3) pemain menyebar biji dengan sesuai arah jarum jam, 4) mana kala biji berhenti dilubang induknya maka pilih lubang lain dan jika biji dilubang kosong maka berganti lawan yang main, 5) permainan berakhir pemain menghitung jumplahnya biji yang masuk di lubang induk. Sedangkan menurut Fad (2014) cara bermain dakon adalah lumbung kanan milik 'A' lumbung kiri milik 'B', pemain 'A' mengisi lumbung kanan satu persatu jika berakhir dicekungan ada isinya pemain boleh membagi dan mengambilnya begitupun sebaliknya. Konsentrasi sangat diperlukan dalam bermain dakon.

Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran untuk menyampaikan hal yang tidak berhubungan (Margianthi, 2023). Menurut Hidayat dkk. (2022) konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan perhatian dan tidak terganggu dengan stimulus eksternal maupun internal. Sedangkan menurut Hendrata dalam Isnawati (2007) konsentrasi merupakan kekuatan daya ingat dan pikiran dengan waktu bersama. Jadi kemampuan memusatkan perhatian pada satu hal secara penuh tanpa terganggu.

Konsentrasi bertujuan agar pemeran mengubah diri agar menjadi peran yang akan dibawakan (Yoyok & Siswandi 2008). Menurut Makmur & Karim (2019) tujuan konsentrasi agar materi yang didapat bisa dipahami dan diterima oleh murid. Jadi tujuan konsentrasi adalah memfokuskan perhatian agar informasi lebih mudah diserap, tugas terselesaikan lebih efektif, dan kinerja meningkat.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun (Fauziddin dalam Putri 2021). Menurut Ghofururrohim (2023) anak usia dini merupakan anak yang usianya belum 7 tahun. Sedangkan menurut Sujiono (2019) anak usia dini merupakan anak yang baru lahir sampai umur 6 tahun. Jadi anak usia dini adalah anak yang dimana kempuan dasar dan kempuan otak berkembang dengan cepat.

Karakteristik anak usia dini adalah anak yang rasa ingin tahunya besar dan mudah untuk frustrasi (Lestari, dkk., 2020). Sedangkan menurut Widya dkk., (2024) karakteristik anak usia dini adalah perkembangan fisik sangat pesat dan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar. Sedangkan menurut Rohmah (2018) karakteristik anak usia dini adalah mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Jadi karakteristik anak usia dini yaitu tumbuh lebih cepat, mudah interaksi dan peka terhadap lingkungannya.

Perkembangan merupakan perubahan kualitas, termasuk psikologis dalam waktu tertentu dipengaruhi kematangan dan interaksi dengan lingkungan (Sutianah, 2021). Selain itu Trivina dkk (2024) menyatakan bahwa perkembangan adalah perubahan kualitas, perubahan psikologis dalam waktu tertentu. Rivanica dan Oxyandi (2024) menambahkan perkembangan adalah mencakup peningkatan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Systematic Literature Review* (SLR). SLR yaitu metode untuk menilai, menelaah dan menginterpretasikan seluruh studi yang relevan dengan topik dan fokus penelitian (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) dapat berbentuk jurnal, skripsi, buku, dan dokumen yang relevan. Khususnya dalam penelitian ini, data sekunder diterapkan pada penelitian berupa frasa, kata, klausa, atau kalimat yang diperoleh dari buku dan jurnal nasional.

Dalam pengumpulan data, metode simak dan catat digunakan dalam penelitian ini. Metode simak dan catat adalah menyimak peristiwa untuk mencatat yang diperoleh peneliti tersebut (Jannah dkk., 2024). Metode simak di dalam penelitian ini dengan cara membaca, menganalisis dan memperhatikan sesuatu informasi yang disampaikan. Metode catat penelitian ini dengan mencatat informasi yang penting selama mendengarkan, mengamati dan membaca bertujuan untuk memahami informasi yang didapat.

Dalam validasi data, menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) merupakan teknik untuk mengecek kebenaran atau ketepatan dengan cara mengabungkan data. Penelitian ini menerapkan triangulasi teori, yaitu memanfaatkan teori dari riset terdahulu maupun pendapat ahli untuk memverifikasi kebenaran konsep yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran permainan dakon untuk melatih konsentrasi anak usia dini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan memahami strategi dan pola

Permainan dakon melatih konsentrasi anak usia dini melalui kemampuan memahami strategi dan pola. Strategi adalah pola umum kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan (Suryadi, 2022). Pola merupakan model atau bentuk yang digunakan untuk menghasilkan sesuatu (Tajuddin dkk., 2022). Anak belajar mengenali pola pergerakan biji, menyusun langkah strategis, serta fokus dalam mengambil keputusan. Aktivitas ini juga melatih koordinasi kognitif dan motorik, serta kemampuan berpikir logis dan terarah. Dengan bermain dakon secara rutin, anak menjadi lebih terlatih dalam memusatkan perhatian dan berpikir terstruktur.

2. Koordinasi motorik dan kognitif

Permainan dakon melatih koordinasi motorik dan kognitif anak usia dini secara menyeluruh. Motorik adalah pengendalian pergerakan jasmani melalui otot, pusat saraf dan urat saraf (Hurlock dalam Fitriani dkk., 2018). Kognitif adalah ranah yang ada pada taksonomi pendidikan (Zega dkk., 2021). Saat anak memindahkan biji dakon dari satu lubang ke lubang lain, mereka menggunakan kemampuan motorik halus (gerakan tangan dan jari) secara terarah. Bersamaan dengan itu, mereka juga harus berpikir dan menghitung jumlah biji serta memprediksi hasil langkah berikutnya, yang menstimulasi fungsi kognitif. Proses ini membantu anak untuk lebih fokus, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan gerak secara bersamaan.

3. Respon aktif dan positif

Permainan dakon mendorong anak usia dini untuk menunjukkan respon aktif dan positif selama bermain. Anak menjadi lebih antusias, terlibat secara langsung, dan termotivasi untuk menyelesaikan permainan dengan benar. Respon aktif ini terlihat dari perhatian yang terfokus, keinginan untuk menang, dan semangat belajar aturan permainan. Sementara itu, respon positif ditunjukkan melalui sikap sportif, kemampuan menunggu giliran, dan penerimaan terhadap hasil permainan. Semua ini berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi serta perkembangan sosial-emosional anak.

4. Meningkatkan kesabaran

Sabar merupakan kunci utama untuk mencapai tujuan (Hadi 2018). Permainan dakon sebagai permainan tradisional tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi, khususnya dalam melatih konsentrasi anak usia dini. Melalui aktivitas memindahkan biji dan mengikuti aturan permainan secara bertahap, anak-anak belajar untuk fokus, sabar, berpikir strategis, dan berinteraksi sosial secara positif. Permainan ini juga melibatkan koordinasi antara aspek kognitif dan motorik, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan

keterampilan gerak secara bersamaan. Dengan demikian, dakon dijadikan untuk metode pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan karakter positif anak sejak usia dini.

5. Sarana pembelajaran yang menyenangkan

Adalah proses pembelajaran didalamnya ada suatu kohesi kuat (Mulyasa dalam Narno 2021). Permainan dakon memberikan suasana pembelajaran menyenangkan yang tidak membosankan bagi anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar konsentrasi, strategi, dan koordinasi tanpa merasa tertekan. Belajar sambil bermain membuat anak lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi secara alami.

Gambar 1. Permainan Dakon



SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini disimpulkan dengan beberapa hal sebagai berikut: 1) kemampuan memahami strategi dan pola 2) Koordinasi motorik dan kognitif 3) respon aktif dan positif 4) meningkatkan kesabaran 5) sarana pembelajaran yang menyenangkan.

REFERENSI

- Adji, B. P. (2021). *Permainan tradisional Nusantara*. Jawa Timur. CV media edukasi creative.
- Dewi, R., Muslihah, N. N., Astuti, T., & Effendi, M. S. (2023). Pembentukan karakter kedisiplinan pada siswa sekolah dasar negri Mambang kecamatan Muara Kelinci kabupaten Musi Rawas melalui permainan rakyat. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 303-319. <https://doi.org/10.31540/jpm.v5i2.2318>.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cibubur, Jakarta Timur. Cerdas interaktif.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Rawamangu Jakarta: Prenadamedia group.
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A.R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Educatio: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129-146. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.340>.
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B. *PERNIK*, 4(2), 47-60. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5425>.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama “matahari di sebuah jalan kecil” karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2020). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan *Overhead* Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*, 5(2), 741-750. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes>.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- Isnawati, R. (2020). *Cara kreatif dalam proses belajar ((Konsentrasi Belajar pada Anak GejalaGangguan Pemusatan Perhatian (ADD))*. Surabaya: CV. Jakad media publishing.
- Khairiyah, U. (2017). *Media pembelajaran edukatif*. Ponorogo Jawa Tiimur. Wade Group.
- Laia, A. N., Ndraha, A. B., Buulolo, N. A., & Telaumbanua, E. (2023). Evaluasi Sistem Pembelajaran Pendidikan NonFormal Anak Usia Dini Di Sempoa SIP TC Gunungsitoli. *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. 3 (6), 6889-6904. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/7283/4946>.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Menahani karakteristik anak*. Pucangrejo, Madiun. CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika: JurnalHermeneutika*, 5(1), 13-24.

- <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Hermeneutika/article/view/7381/4981>.
- Makmur, I. K., & Karim, I. (2019). Program green campus melalui penanaman pohon ketapang kencana (*Termenelia mantily*) dan ki hujan (*Samanea saman*) dalam upaya mengurangi global warming. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>, 2, 2621-796. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/ca>.
- Margiathi, S. A., Lirian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., & Musyadad, V. F. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 61-68. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/285>.
- Pertiwi, R., Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2019). Visualisasi permainan tradisional dakon era revolusi industri 4.0. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 279-287. Retrieved from <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/169>.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela Pls*, 6(1), 58-66. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan karakter pada anak usia dini (AUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85-102. <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-06>.
- Suryadi, A. (2022). *Memahami ragam strategi pembelajaran*. Sukabumi, Jawa Barat. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Sutianah, C. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Pasuruan. Qiara Media.
- Tajuddin, M., Supatmiwati, D., Hidayat, S., & Anas, A. S. (2022). *Digitalisasi konsep, teknologi dan penerapannya (bunga rampai pengetahuan, gagasan & rekomendasi untuk Indonesia)*. Malang. Media nusa creative.
- Trivina, R. T. H., Raisa, V., Mulyani, S., Suriswo, N. H., Sri Adi Nurhayati, N. L., Desni, Y., Sitti Hartinah DS, F. S. N., Sulaiman, & Iratna, D. (2024). *Bimbingan konseling anak usia dini*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Wahid, A, & Samta, S. R. (2022). Permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini. *Sentra Cendekia*. 3(2), 61-68. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>.
- Widya, R., Rozana, S., Ependi, R., & Zahrita, Z. (2024). *Psikologi perilaku anak usia dini : mengatasi temper tantrum pada anak usia dini*. Jambi. PT Sonpedia publishing Indonesia.
- Yoyok, Y., & Siswandi, S. (2008). *Pendidikan seni budaya 2 SMP*. Jakarta Timur. PT Ghalia Indonesia Printing.