

## **Permainan Dakon dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

**Devy Puspita<sup>1</sup>, Sri Hidayati<sup>2</sup>, Saudah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>IAIN Palangka Raya, <sup>2</sup>IAIN Palangka Raya, <sup>3</sup>IAIN Palangka Raya

Pdevy27@gmail.com

---

### **Abstract**

**Keywords:**

Dakon Game;  
Cognitive; Early  
Childhood.

This study aims to analyze the Dakon game in developing the cognitive development of children aged 5-6 years based on the Child Development Achievement Level Standard (STPPA). Learning by using the dakon game was chosen because it can improve numeracy skills by learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking in children. This research is descriptive qualitative research. The subjects in this study were 4 children consisting of 2 girls and 2 boys. The object of this research is the ability to count in children aged 5-6 years, especially using dakon games and knowing how to learn and problem-solving, logical thinking, and symbolic thinking. Data collection techniques in this study are observation, interviews, and documentation. Data analysis used descriptive qualitative. The results showed that through the Dakon game, the cognitive development of children aged 5-6 years was very good. The improvement can be seen in the research results that children can demonstrate learning by problem-solving, logical thinking, and symbolic thinking.

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:**

Permainan Dakon;  
Kognitif; Anak  
Usia Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Pembelajaran dengan menggunakan permainan dakon dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 orang anak yang terdiri dari 2 orang anak perempuan dan 2 orang anak laki-laki. Objek penelitian ini adalah kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun terutama menggunakan permainan dakon dan mengetahui cara belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan dakon mampu mengembangkan kognitif

---

---

anak usia 5-6 tahun dengan sangat baik. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian bahwa anak mampu menunjukkan belajar dengan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

---

## **I. PENDAHULUAN**

Pemberian rangsangan terhadap perkembangan anak dapat dilakukan oleh orang tua, guru dan lingkungan sekitar anak, sebagaimana konsep pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu konsep tri pusat pendidikan. Yakni lingkungan pendidikan meliputi pendidikan di lingkungan keluarga, perguruan/sekolah, dan masyarakat/pemuda (Fudyartanta, 2010: 39). Berdasarkan konsep tri pusat pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara di atas dapat dipahami bahwa pendidikan tidak hanya berpusat pada lembaga-lembaga pendidikan yang tersedia untuk memberikan pengalaman belajar pada anak. Namun dapat dipahami juga meliputi lingkungan keluarga dan masyarakat yang turut memiliki tanggung jawab untuk membentuk perilaku anak.

Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, maka orang tua atau pendidik harus menyediakan kegiatan maupun sarana bermain. Hal ini akan membantu anak mengembangkan semua aspek perkembangan yang meliputi: perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Selain itu, guru juga harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Secara khusus tersedianya media pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Sejatinya dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga setiap kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat merangsang pengetahuan anak. Banyaknya pengetahuan yang diperoleh anak melalui bermain akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Berdasarkan pendapat Piaget perkembangan

kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap pra-operasional (*pra-operational stage*) yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian mulai melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang mudah. Teori Piaget ini dapat dimaknai bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif.

Banyak kegiatan bermain yang dapat disediakan orang tua atau guru untuk merangsang perkembangan anak. Akan tetapi seiring berkembangnya pengetahuan dan teknologi, kebanyakan permainan yang tersedia di sekolah maupun di rumah ialah permainan modern, baik itu yang berbasis digital maupun yang sudah tersedia di berbagai toko mainan. Berdasarkan hal tersebut, sehingga banyak anak tidak mengetahui bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang besar untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya aspek perkembangan kognitif anak.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga. Selain itu juga sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa, maka pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.

Di antara permainan tradisional yang dapat dimainkan anak ialah permainan dakon. Permainan dakon atau biasa juga disebut

dengan congklak merupakan alat permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan ujung kanan. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain (Heryanti, 2014: 46).

Pada umumnya dakon terbuat dari kayu dan plastik atau sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji dakon. Jika tidak ada, kadang juga menggunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Biasanya permainan dakon dimainkan oleh dua anak perempuan ataupun laki-laki. Permainan dakon juga memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas. Anak juga terlatih untuk dapat bersosialisasi dengan baik. Di sisi lain, bermain dakon juga dapat melatih kemampuan menghitung anak.

Di Kota Palangka Raya, banyak sekali terdapat permainan tradisional salah satunya ialah permainan dakon. Setelah melakukan observasi di kalangan anak-anak yang berusia 5-6 tahun, ternyata masih banyak belum mengenal permainan dakon. Padahal pada permainan dakon ini memiliki manfaat yang beragam, di antaranya mengasah kognitif anak. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151). Oleh sebab itu,

Peneliti akan menganalisa terkait permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai September 2020. Sumber data primer penelitian adalah 4 (empat) orang anak yang diperoleh dengan teknik purposive sampling. Yaitu 2 (dua) orang anak perempuan dan 2 (dua) orang anak laki-laki. Adapun sumber data sekunder yakni 1 (satu) orang Guru kelompok B, foto-foto kegiatan bermain dakon, hasil tugas anak, STPPA, dan berbagai referensi pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun tahap analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman yakni mencakup empat komponen: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, 1992: 20).

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pelaksanaan Bermain Dakon dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa tahapan bermain dakon, yaitu:

##### **Tahap Persiapan**

Biji dakon yang berjumlah 98 disebar ke seluruh lubang di papan dakon, kecuali lubang di pojok kanan dan kiri (lambung atau rumah). Jadi setiap lubang berisi 7 biji dan pemain memiliki 49 biji sawo yang tersebar di 7 lubang yang ada di depannya. Kegiatan menyebarkan biji dakon ke setiap 7 lubang ini dilakukan oleh anak. Kegiatan ini dinamakan kegiatan langkah awal sebelum memulai permainan dakon. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan kegiatan bermain. Apabila biji-biji dakon itu tidak disebar ke 7 lubang dakon tanda permainan belum siap dimainkan (Iswinarti, 2017: 65).

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak sudah mampu mengisi biji dakon ke setiap lubang-lubang dakon kecuali pada lumbung atau rumah. Anak-anak tidak langsung mengisi lubang dengan 7 biji melainkan mengisi seluruh lubang perbiji, sehingga tiap lubang itu terisi semua. Selanjutnya, anak kembali mengulangi mengisi biji dakon lagi sampai tiap lubang berjumlah 7 biji. Berdasarkan hal tersebut, maka anak sudah memahami cara bermain dakon. Karena dilihat dari tahap persiapan, anak mampu menyebar biji dakon ke setiap lubang sebelum memulai permainan

Langkah kedua, setelah sudah selesai menyebar semua biji dakon anak segera melakukan undian untuk menentukan giliran dalam bermain. Adapun caranya yaitu dengan melakukan suit. Tujuannya agar anak mengetahui giliran yang akan memulai permainan dakon terlebih dahulu (Iswinarti, 2017: 66). Berdasarkan hasil observasi, sebelum memulai permainan dakon anak-anak telah melakukan suit terlebih dahulu seperti (gunting, batu, kertas) dan suit seperti (telunjuk, kelingking, jempol). Hal ini didukung oleh hasil dokumentasi pada langkah-langkah memulai permainan dakon. Terlihat pada semua subjek, sebelum memulai permainan anak melakukan undian dengan suit agar bisa mengetahui siapa yang menjadi pemain awal.

### **Tahap Pelaksanaan Bermain Dakon**

Langkah pertama permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarkan satu persatu ke lubang lain secara urut, termasuk ke lubang lawan. Adapun cara menyebarkannya harus memutar sesuai dengan arah jarum jam (Iswinarti, 2017: 66). Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa ke 4 (empat) anak masih belum mengerti kemana arah mengisi biji dakon. Kadang anak menyebar biji dakon berlawanan arah jarum jam. Kadang anak juga mengisi bijinya tidak secara berurutan pada tiap lubang dakon. Kemudian terlihat perkembangan pada

hari ketiga hingga kelima anak-anak sudah mampu menyebarkan biji dakon ke setiap lubangnya sesuai dengan arah jarum jam.

Langkah kedua, jika melewati lubang pojok (lambung) yang menjadi milik kita, maka kita harus mengisi lubang tersebut dengan satu biji. Namun, jika melewati lambung milik lawan, kita tidak perlu mengisi lambung tersebut. Agar jumlah biji di lambung milik kita lebih banyak dari pada biji di lambung lawan (Iswinarti, 2017: 66). Berdasarkan hasil observasi, ke 4 (empat) anak masih belum memahami tentang maksud dari lambung atau rumah. Mereka kadang lupa memasukkan biji pada rumahnya, kadang pula mereka memasukkan biji pada rumah milik lawan. Kemudian pada hari keempat dan kelima terlihat kemajuan dalam permainan dakon. Anak sudah mengerti dan mengisi biji pada lambung atau rumahnya.

Langkah ketiga, menumbuk biji dakon merupakan bonus yang di dapatkan jika biji terakhir yang disebar jatuh ke lubang kosong milik sendiri. Pemain bisa mengambil biji di lubang lawan yang masih berisikan biji yang berada tepat di seberang lubang kosong tersebut untuk ditaruh di lambung milik kita. Hal ini biasanya disebut “nembak” (Iswinarti, 2017: 67). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ketika biji dalam genggamannya sudah tinggal sebiji yang merupakan biji terakhir. Lalu disebar ke lubang kecil yang kosong miliknya, anak mampu melakukan penembakan pada lubang lawan yang berisikan biji dakon. Anak juga dapat mengambil biji dakon di lubang lawan dengan cara penembakan tersebut.

Langkah keempat, strategi bermain dakon merupakan cara agar giliran bermain menjadi lama. Pemain harus berusaha mengatur strategi agar biji yang terakhir berada dalam genggamannya jatuh ke lubang yang berisikan biji, walaupun itu adalah milik lawan (Iswinarti, 2017: 66). Berdasarkan hasil observasi, anak-anak belum bisa mengatur strategi karena anak bermain dakon

karena ingin mencoba-coba saja. Namun pada hari berikutnya, anak sudah terdorong untuk mengatur strategi agar bermainnya lebih lama dan banyak mengumpulkan biji dakon pada lumbung atau rumahnya.

Terakhir, pergantian pemain dilakukan jika biji terakhir jatuh tepat di lubang kosong milik lawan, maka pemain harus berhenti dan berganti pemain (Iswinarti, 2017: 67). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan ketika biji terakhir jatuh tepat di lubang kosong milik lawan maka pemain harus berhenti dan langsung berganti pemain. Hal ini terlihat ketika permainan dakon itu sudah terlaksana dan anak memiliki biji terakhir dalam genggamannya. Sedangkan itu harus jatuh tepat di lubang dakon yang kosong milik lawan, anak langsung berganti main dengan lawannya. Berdasarkan hal tersebut maka anak telah mampu melakukan permainan dakon sesuai dengan perintah dan dapat memahami aturan.

### **Tahap Akhir**

Jika biji yang ada di lubang baik milik kita atau milik lawan sudah habis maka permainan selesai (Iswinarti, 2017: 67). Berdasarkan hasil penelitian, ketika semua lubang kecil dakon sudah tidak ada biji-biji lagi, anak secara tidak langsung berkata bahwa permainannya sudah selesai. Anak sudah memahami tentang permainan dakon dan mengikuti aturan bermain secara berhati-hati sampai kegiatan permainan dakon telah selesai. Tetapi anak belum memahami tentang siapa yang menang dan kalah.

Selanjutnya, menghitung biji dalam lumbung dilakukan agar mengetahui pemenangnya. Pemain yang menang atau kalah ditentukan dari banyaknya biji yang berhasil dikumpulkan di lumbung masing-masing (Iswinarti, 2017: 67). Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak diinstruksikan untuk menghitung jumlah biji dakon pada masing-masing lumbung atau rumah miliknya.



Setelah itu, apabila salah seorang anak yang mendapat biji dakon paling banyak, maka anak mengatakan sebagai pemenang. Apabila seorang anak mendapatkan jumlah biji dakon lebih sedikit, maka dikatakan sebagai pemain yang kalah.

### **Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun pada Saat Bermain Dakon**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didupakannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain (Susanto, 2011: 48).

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari otak bagian yang digunakan untuk bernalar, berfikir, dan memahami sesuatu. Setiap hari, pemikiran anak akan berkembang ketika mereka belajar tentang orang-orang yang ada disekitarnya, belajar berkomunikasi, dan mencoba mendapatkan lebih banyak pengalaman lainnya. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan pengalamanhidup sehari-hari (Santrock, 2011: 112).

Perkembangan kognitif bagi anak juga terjadi percepatan pada usia lima tahun pertama dalam kehidupan. Selanjutnya perkembangan ini akan melambat dan akhirnya konstan pada

akhir masa remaja. Oleh karena itu, diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif tersebut, karena terdapat peran kematangan dan peran belajar dalam perkembangan tersebut, yang menghasilkan perbedaan individual (Mulyasa, 2012: 25-27).

Berdasarkan hasil penelitian, maka perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan dakon jika ditinjau dari STPPA yaitu sebagai berikut.

**Anak Mampu Menunjukkan Aktivitas yang Bersifat Eksploratif dan Menyelidik.**

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah proses belajarnya. Di sisi lain, anak juga dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematis serta pengetahuan akan konsep ruang dan waktu. Anak juga memiliki kemampuan dalam mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2009).

Berdasarkan hasil observasi, anak sudah mampu melakukan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dakon. Ketika permainan berlangsung, anak melakukan penyebaran dakon secara menyelidik sampai kegiatan menyebar biji dakon sudah habis di setiap lubang. Anak juga tetap fokus dan bereksplorasi secara menyelidik dalam melakukannya. Hal ini didukung oleh hasil dokumentasi pada hasil penilaian permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Diperoleh hasil bahwa anak sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik dengan tanda ceklis “berkembang”. Tahapan ini merupakan bagian terpenting untuk mengasah ketelitian anak terutama ketika bermain dakon dan melakukan penyebaran biji dakon. Anak juga terstimulasi untuk mengeksplorasi tingkat daya ketelitiannya.

### **Anak Mampu Memecahkan Masalah Sederhana**

Belajar memecahkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respon yang merupakan hubungan antar dua arah pada proses belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada anak berupa bantuan dan masalah. Sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Kemampuan anak memecahkan masalah sederhana merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Pada permainan dakon sendiri terdapat aspek perkembangan kognitif yang bertujuan untuk mengasah kemampuan memecahkan masalah sederhana bagi anak usia dini (Sulaiman, dkk: 2019: 55).

Berdasarkan hasil observasi, terlihat anak sudah mampu memecahkan masalah sederhana pada permainan dakon. Saat itu terlihat anak mampu mengikuti arahan gurunya untuk menyelesaikan permainan sampai biji-biji dakon yang di lubang kecil papan dakon sudah habis dan tidak tersisa lagi. Anak juga melakukan perhitungan biji dakon pada akhir permainan agar diketahui pemain yang menang dan kalah. Berdasarkan hasil dokumentasi, menunjukkan bahwa anak sudah mampu memecahkan masalah sederhana dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Berhitung dengan Objek Lain**

Kegiatan berhitung dalam konteks yang sederhana telah dikenalkan sebelum siswa memasuki usia sekolah dasar. Konsep dasar dari berhitung adalah sistem angka dan jumlah (hitungan) yang merupakan dasar dari sistem matematika. Berhitung merupakan suatu hal yang berkaitan dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Berhitung bukan hanya menyuarakan bahasa tulisan atau menirukan ucapan guru dengan cepat, akan tetapi berhitung

merupakan kerjasama beberapa keterampilan individu dalam mengamati, menyebutkan, memahami, dan menulis lambang bilangan yang pasti dan sesuai dengan informasi (Fatmawati, 2014: 337).

Berdasarkan hasil penelitian, melalui permainan dakon anak mampu berhitung dengan objek lainnya. Ketika anak bermain dengan menggunakan biji dakon dan menyebar biji-biji dakon ke setiap lubang dakon, maka anak melakukannya sambil berhitung. Berdasarkan hasil dokumentasi yang terdapat pada hasil penilaian permainan dakon, anak sudah mampu berhitung dengan objek lain dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Warna**

Kemampuan ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai benda di lingkungan sekolah seperti daun-daunan, bunga, genteng, kue berwarna dan sebagainya. Selanjutnya, anak diminta mengklasifikasikan dan memisahkan benda-benda tersebut berdasarkan warnanya. Kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna ini sangat penting untuk dikembangkan, agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda berdasarkan warna yang ada di lingkungan sekitarnya (Anggraeni, 2014: 9). Pada kegiatan bermain dakon, anak mampu menyebutkan warna papan dakon dan biji dakon dengan benar. Berdasarkan hasil dokumentasi menunjukkan anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk**

Kemampuan anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dapat dikenalkan melalui berbagai bentuk bangun geometri. Di antaranya seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar, segiempat, dan layang-layang. Kemampuan ini diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal bentuk-bentuk pada benda (Anggraeni, 2014: 10). Berdasarkan hasil penelitian, anak

usia 5-6 tahun mereka sudah mampu mengklasifikasikan lubang dakon berbentuk bulat atau lingkaran. Hal ini terlihat ketika anak sedang bermain dakon, anak diminta untuk menjelaskan bentuk pada lubang dakon. Kemampuan mengklasifikasikan benda juga sangat penting untuk dikembangkan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Adapun berdasarkan hasil dokumentasi menunjukkan bahwa anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Ukuran**

Menurut Moeslichatoen (2004: 193) untuk mengetahui ukuran suatu benda dapat dilakukan menggunakan jengkal, siku, telapak kaki. Anak dapat mengetahui panjang meja menggunakan ukuran jengkal atau mengukur panjang karpet yang terbentang menggunakan telapak kaki. Sedangkan menurut Beaty (2013: 284) untuk belajar mengenai ukuran dapat dilakukan dengan membandingkan dan menggunakan lawan. Anak akan menemukan bahwa benda A lebih panjang dari benda B, benda B lebih besar dari benda C, benda D lebih kecil dari benda B, dan seterusnya dengan cara membandingkan dua benda atau lebih. Selanjutnya, anak dengan mudah mengelompokkan benda-benda tersebut berdasarkan kesamaan ukuran. Melalui permainan dakon, anak mampu mengenal ukuran besar atau kecil lubang dakon. Berdasarkan hasil dokumentasi, anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Jumlah**

Kemampuan mengklasifikasikan benda merupakan kemampuan berfikir agar mampu mengelompokkan benda berdasarkan jumlah. Kegiatan sehari-hari anak tidak luput dengan kata jumlah. Karena ada saja aktivitas anak yang bersangkutan

dengan jumlah. Oleh karena itu, anak perlu diberikan penjelasan terhadap konsep jumlah benda sesuai dengan perkembangannya (Anggraeni, 2014: 11). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan jumlah melalui permainan dakon. Hal tersebut terlihat ketika permainan dakon selesai, kedua lumbung atau rumah masing-masing pemain memiliki jumlah biji dakon yang berbeda. Setelah itu anak-anak diminta untuk menghitung masing-masing jumlah dari rumah miliknya dan menentukan jumlah biji dakon yang lebih banyak dan sedikit. Berdasarkan hasil dokumentasi, anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan jumlah dengan tanda ceklis “berkembang”.

#### **Anak Mampu Membedakan Benda Besar dan Kecil**

Menurut Patmonodewo (2003: 15), ukuran yang dapat dikenalkan kepada anak antara lain besar-kecil, berat-ringan, panjang-pendek, tinggi-rendah. Menurut Sadiman (2002: 84) pengenalan terhadap ukuran bagi anak usia dini bisa melalui konsep besar dan kecil. Pengenalan konsep ini dapat dilakukan dengan kegiatan membedakan dua buah objek yang sama jenisnya. Seperti: baju yang besar dan kecil, binatang yang berbadan besar dan kecil serta media lainnya. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun pada saat bermain dakon telah mampu membedakan ukuran besar dan kecil pada lubang dakon. Ketika anak ditanya tentang lubang dakon, maka anak telah mampu menunjukkan lubang dakon yang kecil pada 7 lubang setiap sisi pemain dan 1 lubang besar yang dinamakan lumbung atau rumah pemilik masing-masing pemain tersebut. Berdasarkan hasil dokumentasi, anak sudah mampu membedakan benda besar dan kecil dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Mengklasifikasikan Lubang Dakon yang Paling Banyak dan Paling Sedikit Di Antara Kedua Lambung**

Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini di antaranya mengelompokkan benda dengan berbagai cara berdasarkan ciri-ciri tertentu, misalnya bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain. Mampu menunjukkan dan mencari benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran yang sama. Selain itu, anak dapat mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama serta menyusun benda dari besar ke kecil (Depdiknas, 2007: 2). Berdasarkan hasil penelitian, ketika permainan selesai anak telah mampu menunjukkan isi lambung yang paling banyak dan sedikit. Hal ini diperkuat dengan hasil penilaian mengenai kemampuan anak dalam kategori ini telah mencapai kemampuan “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengenal Abjad dari A-Z**

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang melambangkan bunyi bahasa. Belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak akan mampu menyebut huruf pada daftar abjad. Ketika belajar membaca anak tidak memiliki kesulitan dibandingkan anak yang tidak mengenal huruf sebelumnya (Seefeldt dan Wasik, 2008: 331). Mengenal huruf sejak dini sangatlah penting serta perlunya diajarkan melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani anak, seperti melalui bermain. Berdasarkan hal ini, maka anak dapat mempelajari bahasa secara utuh dan kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak pada usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal abjad. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak diperlihatkan dengan tulisan kata DAKON, ternyata anak mampu menyebutkan dan mengenali huruf-huruf tersebut. Hal ini didukung oleh hasil penilaian permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun bahwa anak mampu mengenal abjad A-Z itu ditunjukkan dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Membedakan Ukuran Biji Dakon yang Kecil dan Besar**

Menurut Sadiman (2002: 84) pengenalan terhadap ukuran yaitu konsep besar dan kecil dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan. Di sisi lain, mempelajari ciri-ciri benda berdasarkan kategori besar dan kecil di lingkungan sekitar itu sangatlah penting. Sebab pola besar dan kecil selalu ditemukan dalam kehidupan anak. Oleh karena itu perlu kiranya seorang guru untuk memberikan penjelasan terhadap ukuran besar dan kecil kepada anak. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak-anak pada saat bermain dakon telah mampu membedakan dan menunjukkan biji dakon yang berukuran besar dan kecil. Hal ini didukung dengan hasil penilaian yang menyebutkan bahwa anak mampu membedakan ukuran biji dakon yang kecil dan besar dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Menghitung Lubang Dakon**

Salah satu tugas perkembangan anak usia dini yaitu mampu menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda, serta mampu mengenali dan menghitung angka sampai 20. Menurut Khadijah (2016: 143) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak pada bidang matematika. Kegiatan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenal jumlah yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-



hari. Berdasarkan hasil yang ditemukan, pada permainan dakon anak telah mampu menghitung menggunakan objek lain yaitu jumlah lubang dakon. Anak-anak langsung berhitung sambil menunjuk lubang dakon yang kecil. Ketika anak selesai berhitung maka anak menjawab ada 14 lubang dan 2 lumbung atau rumah. Berdasarkan hasil dokumentasi anak juga telah mampu menghitung lubang dakon dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Berhitung dengan Biji Dakon**

Kegiatan berhitung pada anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun, anak dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun, anak dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Sriningsih, 2008). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa anak mampu berhitung dengan biji dakon. Hal ini terlihat pada saat anak menyebar biji dakon sambil berhitung ke seluruh lubang, kecuali rumah lawan. Senada dengan pendapat Susanto dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini* (2011: 98), menyebutkan bahwa kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk menunjukkan kemampuannya. Tahapan ini dimulai dari lingkungan terdekatnya sejalan dengan perkembangan yang terjadi, lalu ke tahap selanjutnya yakni tentang penjumlahan dan pengurangan. Hal ini didukung dengan hasil penilaian permainan dakon bahwa anak mampu berhitung dengan biji dakon yang ditandai dengan kategori “berkembang”.

### **Anak Mampu Berhitung dari Angka 1-10**

Martiana (2014: 45) mengungkapkan bahwa berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan serta lambang bilangan atau angka. Berhitung erat kaitannya dengan angka-angka, dan angka erat kaitannya dengan matematika. Matematika menjadi dasar dari semua ilmu sehingga kemampuan berhitung sangat penting dimiliki oleh semua orang.

Berhitung permulaan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Sedangkan secara khusus, anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka yang terdapat di sekitar. Anak juga dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu yang baik serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, anak memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2000).

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa anak telah mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan memanfaatkan objek lain. Ketika permainan dakon dimulai, anak mampu berhitung dari 1-10 dengan biji dakon. Didukung oleh hasil dokumentasi, menunjukkan bahwa anak mampu berhitung dari angka 1-10 itu dinyatakan dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengenal Huruf Vocal**

Vokal atau huruf hidup adalah suara di dalam bahasa lisan dengan pita suara yang terbuka sehingga tidak ada tekanan udara yang terkumpul di atas glotis. Huruf yang melambangkan vokal dalam bahasa Indonesia terdiri atas lima huruf, yaitu a, e, i, o, u. Huruf vokal juga merupakan bunyi yang tidak disertai hambatan pada alat bicara. Hambatan hanya pada pita suara, tidak terdapat artikulasi, serta semua vokal dihasilkan dengan bergetarnya pita suara (Suparti: 2016: 2). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak sudah mampu mengenal dan melafalkan huruf vocal.

Hal tersebut terlihat pada saat anak diminta untuk mengeja huruf vocal, ternyata anak mampu menyebutkannya dengan tepat. Hal ini juga ditunjukkan saat anak mampu melafalkan dan menunjukkan huruf vocal yang terdapat pada kata DAKON secara benar. Selain itu, hasil ini didukung oleh hasil penilaian yang menyebutkan anak mampu mengenal huruf vokal itu dinyatakan dengan tanda ceklis “berkembang”.

### **Anak Mampu Mengenal Huruf Konsonan**

Huruf konsonan atau huruf mati adalah fonem yang bukan vocal, dengan kata lain direalisasikan dengan obstruksi. Aliran udara yang melewati mulut dihambat pada tempat-tempat artikulasi. Huruf-huruf konsonan ini ialah huruf selain huruf vokal (A, I, E, O, U). Huruf ini pada alphabet berjumlah 21 huruf. Huruf konsonan ini juga akan sulit disebut jika tidak disambungkan dengan huruf vokal. Artinya bila ada tulisan yang terdiri dari huruf ini saja maka akan sulit untuk dibaca (Suparti, 2016: 2). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak sudah mampu mengenal dan melafalkan huruf konsonan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak ditunjukkan tulisan kata DAKON, maka anak dapat menunjukkan dan melafalkan huruf konsonannya dengan benar seperti huruf D, K dan N. Berdasarkan hasil dokumentasi juga menunjukkan bahwa anak mampu mengenal huruf konsonan dan dinyatakan dengan tanda ceklis “Berkembang”.

### **Anak Mampu Memahami Benda Sesuai Fungsinya**

Salah satu tugas pada perkembangan kognitif ialah anak mampu mempresentasikan berbagai macam benda dan bentuk dalam gambar atau tulisan. (Permendikbud 137 : 2014). Melalui permainan dakon, anak dapat belajar memahami fungsi lubang pada papan dakon. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak dapat mempresentasikan gambar dan tulisan permainan dakon. Anak dapat menjelaskan bahwa gambar

tersebut ialah permainan dakon yang dimainkan menggunakan biji dakon serta dimainkan oleh 2 orang pemain. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil dokumentasi pada hasil penilaian bahwa anak mampu memahami benda sesuai dengan fungsinya dinyatakan dengan tanda ceklis “berkembang”.

#### **IV. KESIMPULAN**

Pelaksanaan permainan dakon terdiri dari tiga langkah, yaitu tahap persiapan yang terdiri dari mengisi lubang dakon dan melakukan undian. Langkah kedua, tahap pelaksanaan terdiri dari: menyebar biji dakon, mengisi lumbung, menumbuk biji dakon, strategi bermain, dan pergantian pemain. Langkah ketiga yaitu tahap akhir, terdiri dari: permainan selesai dan menghitung biji dalam lumbung. Dari ketiga tahapan tersebut, maka anak mampu bermain dakon langkah bermain yang sesuai serta dapat mengembangkan kognitif anak dengan baik. Hal tersebut dilihat dari kemampuan anak belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifuddin dan Saebani, Beni Ahmad. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: rineka cipta.
- Endang Kusri. 2016. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bola Warna Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Kedawung 02 Kec.Nglegok Kabupaten Blita*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fudyartanta, 2010, *Membangun Kepribadian dan Watak Bangsa Indonesia Yang Harmonis dan Integral*. Yogyakarta. PT. Pustaka Pelajar.

- Halimatonsakdiah, Dra. Fakhriah, M.Pd., Dra. Yuhasriati, M.Pd. 2016. *Pengembangan Kemampuan Kognitif Tentang Konsep Berhitung Dengan Ape Flashcard Di Tk Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan seulimeum aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1):115-122 Agustus 2016.
- Iswinarti, 2017, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang. UMM Press.
- Kuswono, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latif, Mukhtar. dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamamedia Group.
- Mugi Rahayu. 2018. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Gemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Cet. Kedua. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. 2004, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Puji lestari. 2018. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus di RA Rafif Kalasan Sleman*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ramaikis Jawati. 2013, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II*: SPEKTRUM PLS Vol. I, No.1, April 2013.

- Santroek, J. W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah genis B) Jakarta: Erlangga.
- Seefeld, Carol dan Wasik, A barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah (edisi 2)*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Bumi Aksara Cet. Ke. 1.
- Susanto, Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Grup.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet. Kedua.
- Tuti Andriani. 2012, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No. 1 Januari – Juli 2012*.
- Umar, Sulaiman. Dkk. 2019, *Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Nanaeke-Indonesia Journal Of Earty Childhood Education, Vol. 2 No. 1, Juni 2019.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vera Heryanti. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu.