



Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini

Abdul Wahid, Soraya Rosna Samta

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 30 Mei 2022

Direvisi 5 Juni 2022

Disetujui 8 Juni 2022

Keywords:

Learning media, dakon games.

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pendidikan di anak usia dini. Permainan tradisional yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pada anak untuk kecerdasan matematika yakni menggunakan permainan tradisional dakon. Selain melestarikan permainan tradisional, kegiatan tersebut juga menstimulasi beberapa perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif untuk menghasilkan hasil yang relevan, yang dilakukan di TK Permata dengan jumlah 15 anak. Dengan menggunakan permainan dakon memudahkan anak untuk belajar mengenal berhitung selain itu anak dapat belajar melalui benda konkrit sehingga anak akan mudah memahami atau mengaitkan pembelajaran dengan benda sekitar. melalui permainan tradisional dakon dapat mengembangkan kecerdasan anak, yang mana kecerdasan yang terkait dengan kecerdasan matematika-logika adalah membilang, mengenal konsep matematika secara sederhana, dan mengenal konsep logika matematika sederhana

Abstract

Traditional games are one of the learning media used in the educational process in early childhood. The right traditional game to improve the ability of children for mathematical intelligence is to use the traditional dakon game. In addition to preserving traditional games, these activities also stimulate some children's development. This study uses qualitative research methods with descriptive analysis to produce relevant results, which were carried out in Permata Kindergarten with a total of 15 children. By using Dakon games, it makes it easier for children to learn to count, besides that children can learn through concrete objects so that children will easily understand or associate learning with surrounding objects. Through traditional games, Dakon can develop children's intelligence, in which intelligence related to mathematical-logic intelligence is

counting, recognizing simple mathematical concepts, and recognizing simple mathematical logic concepts.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Era Digital ini memiliki peran penting dalam mendorong terwujudnya kemajuan sosial serta kesejahteraan. Beragam Inovasi teknologi yang canggih dapat menyajikan berbagai konten yang dibutuhkan oleh setiap masyarakat seperti hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, serta aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan melalui gadget seperti smartphone, tablet, e-reader, play station portable (PSP) serta laptop. Penggunaan teknologi informasi yang mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pengguna gawai bukan hanya orang dewasa namun juga anak-anak. Survei yang dilakukan oleh *The Asianparent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Berdasarkan jumlah sampel orang tua tersebut 98% responden anak-anak dengan rentang usia 3-8 tahun merupakan pengguna gawai, 67% diantaranya menggunakan gawai milik orangtua dan 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri. Hasil survey ini menunjukkan bahwa pengguna gawai saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gawai atau perangkat seluler (mobile device), kebanyakan gawai digunakan sebagai media berkomunikasi atau bermain untuk memainkan aplikasi permainan (games).

Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat, misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan emosional, atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah adasecara turun temurun, seperti permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Hal tersebut menjadi dasar untuk memanfaatkan keadaan dengan mengangkat kembali permainan tradisional dengan menjadikannya media pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengangkat kembali permainan tradisional yang mulai di lupakan dengan menjadikannya sebagai media pembelajaran meskipun manfaat permainan tradisional sangat banyak bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak orangtua yang mengetahui manfaat tersebut, bahkan orangtua sangat jarang masih mengingat bagaimana memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah di mainkan dulu pada anak-anaknya.

Hal ini tentu membuat eksistensi permainan tradisional semakin tidak diketahui oleh masyarakat luas, sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi berbagai bentuk permainan ini yang pernah dilakukan oleh masyarakat terlebih identifikasi permainan tradisional ini telah lama dilakukan yaitu pada tahun 1979/1980 yang mengurai 20 (dua puluh) buah permainan rakyat daerah. Namun buku-buku maupun tulisan mengenai hal ini belum pernah diketahui. Permainan tradisional yang telah diidentifikasi akan di publikasikan dengan media digital. Hal ini diharapkan akan menjadi dukungan bagi pemerintah Indonesia untuk dapat memajukan masyarakat serta pendidikan nasional, yang berakar pada kebudayaan Nasional (Pasal I ayat 2 Undang-Undang No II tahun 1989), yang

mengandung pengertian bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal secara turun-menurun. Permainan tradisional yang dimaksud juga termasuk alat permainan edukatif (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan pada anak; aman tidak berbahaya bagi anak (tidak tajam dan tidak beracun); menarik bagi anak, sederhana, murah, mudah penggunaannya; ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; sesuai dengan minat dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak; berfungsi mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi kecerdasan ganda (multiple Intelligences).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar siswa bisa dengan mudah menerima materi yang di berikan guru (Hdikristanto, 2018). Media pembelajaran memiliki banyak manfaat salah satunya sebagai penunjang pembelajaran, dan media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaranpun akan menumbuhkan lingkungan positif yang aktif dan membangun suasana yang menyenangkan di kelas. Salah satu bentuk matematika yang menggunakan alat peraga yaitu baris dan deret contohnya 3,5,7,9,11,13..... dengan memiliki perbedaan yang tetap di setiap baris, konsep ini dapat di terapkan pada permainan tradisional yan ada pada lingkungan sekitar yaitu dakon atau congklak.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiono (2018:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif untuk menghasilkan hasil yang relevan. Menurut Sugiono (2018;213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas social, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok. Tahap pertama penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi dan analisis terhadap berbagai aspek yang di perlukan seperti media pembelajaran, permainan dakon, materi baris dan deret serta konsep permainan dakon deret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Miarso, Mahnun) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menumbuhkan minat, pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medio*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. (Bahri Djamarah dkk, 2006 : 13). Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dengan pembelajaran.

Pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran, tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan siswa yang baik.

Media pembelajaran matematika yaitu alat atau sarana yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Tujuan media pembelajaran yaitu :

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas;
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
3. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar;
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011) yang terdiri dari :

1. Fungsi Semantik
2. Fungsi Manipilatif
3. Fungsi Fiksatif
4. Fungsi Distributif
5. Fungsi Sosiokultural
6. Fungsi Psikologis

Alat permainan tradisional dakon tersebut dapat digunakan untuk sarana komunikasi dalam menyampaikan konsep atau pelajaran dari guru ke peserta didik, dan sebaliknya serta untuk merangsang terjadinya proses belajar, adapun manfaat media pembelajaran permainan tradisional dakon yaitu:

1. Menjadikan pembelajaran bervariasi
2. Menumbuhkan minat dan motivasi
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Mengenalkan, memperbaiki, serta meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip lainnya

Terdapat beberapa alasan mengapa diperlukannya penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional dakon dalam pembelajaran matematika dikarenakan ada beberapa alasan orang memilih media pembelajaran permainan tradisional dakon yaitu :

1. Demonstration.
Media dapat digunakan untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dll. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran.
2. Familiarity
Karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut dan merasa sudah menguasai.
3. Clarity
Ingin memberikan gambaran/penjelasan yang lebih konkret.

4. Active Learning

Guru dapat membuat siswa berperan aktif baik secara fisik, mental, emosional.

Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan pada sebuah papan dengan batu atau biji-bijian yang dimainkan oleh 2 orang. Dakon memiliki peraturan dalam permainannya. Permainan dakon mewajibkan pemainnya untuk berhasil mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya dengan cara dan aturan permainan ini. Cara memainkan permainan ini yaitu dengan sebuah papan kayu dengan minimal 14 cekungan kecil dan 2 cekungan besar, serta minimal 98 biji Dakon, bisa berasal dari batu kerikil, kelereng, biji buah sawo, atau cangkang kerang kecil. Peraturannya juga sederhana, sebagai berikut:

1. Permainan dilakukan oleh 2 pemain
2. Semua cekungan kecil masing-masing diisi dengan 7 biji dakon
3. Permainan dapat dimulai dengan mengambil biji dakon tersebut dengan memindahkan satu persatu biji dakon secara urut dan menaruh biji di cekungan besar milik sendiri
4. Ketika biji yang diputar berhenti cekungan kosong, putaran terhenti giliran lawan yang melakukan putaran dan seterusnya
5. Permainan akan berakhir jika biji yang berjumlah 98 buah itu semuanya telah berada pada masing-masing cekung besar
6. Pemenangnya adalah yang berhasil mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan besa.

Berdasarkan hal tersebut, maka permainan dakon dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan permainan dakon memudahkan anak untuk belajar mengenal berhitung selain itu anak dapat belajar melalui benda konkrit sehingga anak akan mudah memahami atau mengaitkan pembelajaran dengan benda sekitar anak tentang pembelajaran matematika anak usia dini. Melestarikan permainan tradisional yang sudah jarang di temukan untuk anak usia dini pada saat ini di Era Digital yang notabennya semua anak sudah terbiasa menggunakan gawai untuk bermain.

Dari hal tersebut ini membuktikan bahwa melalui permainan tradisional dakon dapat mengembangkan kecerdasan anak, yang mana kecerdasan yang terkait dengan kecerdasan matematika-logika adalah membilang, mengenal konsep matematika secara sederhana, dan mengenal konsep logika matematika sederhana. Dari kecerdasan yang terkait dengan kecerdasan logis matematika yaitu salah satunya adalah mengenal konsep logika matematika.

Hasil menunjukkan bahwa anak yang mampu bermain permainan dakon sudah ada beberapa anak yang tau, dikarenakan permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dirumah, tetapi ada sebagian lagi yang tidak tahu sama sekali kepada permainan ini dari sini peneliti tertarik meneliti tentang permainan dakon untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena melalui permainan ini dapat mengandung banyak perkembangan bukan hanya di aspek kognitif saja melainkan semua

aspek, tetapi peneliti meneliti lebih cenderung pada perkembangan kognitif. Mengetahui perkembangan anak pada setiap tahap. Peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni dengan melakukan kegiatan bermain dakon dengan dua pemain, menghitung biji-bijian yang didapatkan oleh anak pada saat bermain setelah itu mengelompokkan biji-bijian sesuai jenis, warna, dll, sesuai perintah guru. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui perkembangan anak, dalam penilaian yang telah ditentukan, pada 2 anak perkembangannya lebih meningkat lagi dari hasil sebelumnya, dapat dikatakan pencapaian anak lebih banyak baik dari pada yang kurang baik. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak, karena anak diajak bermain seraya belajar, tanpa mereka sadari telah belajar hal melalui permainan tradisional dakon.

SIMPULAN

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tidak ada bedanya. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya. Permainan tradisional lebih baik digunakan terhadap anak-anak disamping mereka semua mengenal tentang kebudayaan pada permainan tradisional tersebut, anak juga dapat berinteraksi langsung dengan teman, memahami teman dengan baik, serta dapat menumbuhkan kembangkan perkembangan anak yang sangat baik, melalui permainan dakon ini dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak dengan bermain seraya belajar. teori diatas telah dipaparkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Farihah, H. 2017. Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–19.
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. 2021. The existence of traditional games as a learning media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education (ICEEE)*, 31–39.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 27-35.
- Masitoh, I. & Prabawanto, S. 2016. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 1-11. doi: 10.17509/eh.v7i2.2709
- Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358.
- Purwaningsih, D., & Mahmudah, S. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Menggunakan Media Congklak Modifikasi Kelas III Di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Siregar, N., & Lestari, W. 2018. Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7
- Ulya, H. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Ulya, H. dan Rahayu, R. 2017. Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Aksioma*, 6(1): 48-55.