

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DAKON  
DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA  
DI TK PGRI 02 AMBULU KAB. JEMBER**

Nurul Lailatul Jannah<sup>1</sup>, Mukhtar Zaini Dahlan<sup>2</sup>, Basuki Hadi Prayogo<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PG PAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember  
[1lailanurul5792@gmail.com](mailto:lailanurul5792@gmail.com), [2mukhtarzaini@gmail.com](mailto:mukhtarzaini@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Early childhood education is a critical period that fulfills the development of individual character in the future. This study aims to examine the role of the traditional Dakon game in shaping the character of students at TK PGRI 02 Ambulu, Jember Regency. The issues raised are the reduced social interaction of children due to the dominance of digital games and the lack of understanding of character values in children. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques including in-depth observation, structured interviews, and careful documentation. The subjects of this study included 10 students from group B aged 5-6 years and active participation from teachers and parents in the observation process. The results of the study indicate that the Dakon game plays a very significant role in the development of children's character, especially in crucial aspects such as teamwork, individual responsibility, and improved social skills. Children involved in the Dakon game not only learn to appreciate and respect the decisions made by their friends, but also simultaneously acquire valuable cognitive skills through the dynamic interactions that occur during the game. This study concludes that the integration of traditional games such as Dakon into the early childhood education curriculum can be a very effective means of instilling positive character values from an early age. It is hoped that the preservation and sustainable utilization of traditional games in the context of education can increase children's awareness of the noble wealth of local culture.*

**Keywords:** *traditional games, dakon, character building, early childhood, education*

**ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini merupakan periode kritis yang memengaruhi perkembangan karakter individu pada masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk

mengkaji peran permainan tradisional dakon dalam pembentukan karakter siswa di TK PGRI 02 Ambulu, Kabupaten Jember. Permasalahan yang diangkat adalah berkurangnya interaksi sosial anak akibat dominasi permainan digital serta kurangnya pemahaman nilai-nilai karakter pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi mendalam, wawancara terstruktur, dan dokumentasi yang cermat. Subjek penelitian ini meliputi 10 orang siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun serta partisipasi aktif dari guru dan orang tua dalam proses pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dakon memainkan peran yang sangat signifikan dalam pengembangan karakter anak, terutama dalam aspek-aspek krusial seperti kerja sama tim, rasa tanggung jawab setiap individu, dan peningkatan kemampuan sosial. Anak-anak yang terlibat dalam permainan dakon ini tidak hanya belajar untuk menghargai dan menghormati keputusan yang diambil oleh teman-teman mereka, tetapi juga secara bersamaan memperoleh keterampilan kognitif yang berharga melalui interaksi dinamis yang terjadi selama permainan berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian permainan tradisional seperti dakon ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif sejak usia dini. Upaya pelestarian dan pemanfaatan yang berkelanjutan dari permainan tradisional dalam konteks pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap kekayaan budaya lokal yang luhur.

**Kata Kunci:** permainan tradisional, dakon, pembentukan karakter, anak usia dini, pendidikan

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini merupakan periode kritis yang memengaruhi perkembangan karakter individu pada masa depan. Dalam konteks ini, permainan tradisional, khususnya permainan dakon, memiliki peran signifikan

dalam membentuk karakter siswa di Taman Kanak-Kanak PGRI 02 Ambulu, Kabupaten Jember. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan stimulasi yang tepat bagi pertumbuhan jasmani dan rohani, sehingga anak dapat

mengembangkan nilai moral, sosial, dan emosional secara optimal (Javira Radiyanti Wulandari & Heni Pujiastuti, 2023) Pendidikan anak usia dini sering disebut sebagai *Golden Age* (zaman keemasan), Dimana pada tahap ini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter karena pada masa inilah perkembangan nilai moral, sosial, dan emosional berlangsung sangat pesat. Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang konkret dan bermakna agar nilai-nilai karakter seperti disiplin, kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab dapat tertanam dengan baik. Pada tahun 2021, pemerintah melalui Profil Pelajar Pancasila menegaskan kembali pentingnya pembelajaran yang menekankan penguatan karakter sejak usia dini sebagai bagian dari transformasi pendidikan nasional.

(Nuryanti et al., 2025) Mengatakan bahwa Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang erat dengan nilai-nilai sosial, edukatif dan moral. Dalam konteks pendidikan, permainan tidak hanya sarana hiburan tetapi juga dapat menjadi wahana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai

kebersamaan, kerjasama serta empati sosial. Namun, seiring berjalannya waktu, permainan tradisional mulai dilupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, bahkan sebagian generasi muda tidak mengenal atau memainkan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional sendiri adalah bagian dari *Folklore* artinya, permainan yang berkembang secara lisan dan diwariskan dalam komunitas budaya tertentu, memiliki bentuk yang khas dan aturan yang unik serta mengandung nilai-nilai luhur, dan dilakukan melalui interaksi sosial yang diwariskan antar generasi. salah satu bentuk permainan tradisional yang masih berkelanjutan hingga saat ini adalah permainan dakon. Permainan dakon ini memberikan berbagai manfaat positif bagi perkembangan karakter sosial - emosional anak. Menurut (Fadilah et al., 2024) Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya mengasah kemampuan sosial dan emosionalnya, tetapi juga belajar dari berbagai aspek motorik seperti menggenggam biji dakon. Selain itu juga melibatkan unsur matematika. Oleh karena itu dalam era globalisasi yang cepat ini, kebutuhan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter

dengan budaya lokal menjadi semakin mendesak. Penelitian ini menggali dua permasalahan sentral yang saling berkaitan. Pertama, penelitian ini secara khusus menelaah bagaimana permainan tradisional dakon sebagai bagian dari warisan budaya, berperan aktif dalam proses pembentukan karakter anak-anak. Aspek ini mencakup identifikasi elemen-elemen dalam permainan dakon yang secara positif memengaruhi perkembangan moral dan sosial anak. Kedua, penelitian ini memfokuskan diri pada identifikasi dan analisis nilai-nilai karakter spesifik yang berpotensi untuk dikembangkan melalui aktivitas bermain dakon. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menyajikan sebuah analisis yang mendalam dan komprehensif mengenai penerapan permainan dakon sebagai media yang efektif dalam pembentukan karakter siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguraikan secara rinci nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam permainan dakon, serta bagaimana nilai-nilai ini dapat diinternalisasi oleh anak-anak.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjangkau berbagai kalangan dan memberikan

kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Bagi lembaga perguruan tinggi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pengetahuan yang berharga dan memberikan arah bagi penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan karakter dan kearifan lokal. Bagi satuan pendidikan, seperti sekolah dasar dan menengah, penelitian ini dapat dijadikan referensi yang praktis dalam pengembangan kurikulum yang berbasis pada kearifan lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Untuk para pendidik, penelitian ini memberikan masukan yang berharga mengenai metode pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna, yang dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas pendidikan karakter.

Dengan demikian, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan karakter bagi anak-anak lewat media permainan tradisional dakon. Sejalan dengan itu, penelitian ini juga berupaya menggali potensi permainan dakon tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai metode efektif dalam menanamkan nilai dan karakter yang esensial bagi

perkembangan anak (Nuryanti et al., 2025).

## **B. Metode Penelitian**

Pada Penelitian ini Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus untuk menggali pemahaman mendalam mengenai implementasi permainan tradisional dakon dalam pembentukan karakter siswa di TK PGRI 02 Ambulu, Kabupaten Jember. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman, interaksi, dan makna yang muncul selama proses pembelajaran berbasis dakon secara kontekstual. Penelitian ini berlokasi di TK PGRI 02 Ambulu, yang dipilih karena komitmennya terhadap penguatan karakter dan pelestarian kearifan lokal. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa TK PGRI 02 Ambulu yang berjumlah 22 siswa, dari populasi tersebut didapatkan sample dengan jumlah total 10 orang, sample ini berfokus pada kelompok B usia 5–6 tahun. Seluruh siswa kelompok B tersebut dijadikan sampel penelitian.

(n = 10; 7 perempuan, 3 laki-laki) yang dipilih secara purposif berdasarkan kesiapan partisipasi dan izin orang tua. Selain siswa, guru kelas dan beberapa orang tua dilibatkan sebagai informan kunci untuk mendapatkan perspektif pendukung mengenai perubahan perilaku dan dampak pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung dinamika permainan, interaksi antar anak, serta aspek karakter yang muncul (Seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, kesabaran, dan juga ketelitian). Wawancara semi-terstruktur dengan guru dan orang tua bertujuan untuk menggali persepsi, pengalaman implementasi, serta harapan terkait nilai-nilai karakter yang dikembangkan melalui dakon. Dokumentasi meliputi pengumpulan materi ajar, laporan kegiatan, dan bukti visual (foto kegiatan) untuk memperkuat data lapangan. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan interpretasi hasil yang mengaitkan temuan

dengan kerangka teori dan tujuan penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, diterapkan teknik triangulasi (triangulasi sumber, teknik, dan waktu) serta pencatatan audit trail selama proses penelitian. Jika ditemukan perbedaan temuan, dilakukan klarifikasi ulang dengan informan sampai mencapai konsistensi. Etika penelitian diperhatikan dengan memperoleh izin institusi, persetujuan orang tua/wali, dan menjaga kerahasiaan identitas peserta serta penggunaan data hanya untuk kepentingan akademis. Dengan prosedur ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana permainan dakon diterapkan dan berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa pada konteks TK PGRI 02 Ambulu.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK PGRI 02 Ambulu Kabupaten Jember mengenai penerapan permainan tradisional Dakon dalam pembentukan karakter siswa, didapatkan hasil bahwa permainan tradisional dakon ini berpengaruh positif terhadap perkembangan karakter anak,

terutama dalam aspek kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan ketelitian. Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga tahapan: pengenalan permainan, bermain dengan pendampingan guru, dan bermain mandiri. Melalui pengamatan selama kegiatan, terlihat bahwa anak-anak mulai mampu berinteraksi dengan baik, menunjukkan sikap jujur saat menghitung, sabar menunggu giliran, dan bertanggung jawab atas setiap tindakan saat bermain. Hasilnya, karakter anak berkembang secara signifikan, dengan pengakuan atas kesalahan yang tumbuh secara mandiri dan kemampuan emosi yang menunjukkan kemajuan positif. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan konsep konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru dan orang tua, ditemukan beberapa nilai karakter yang berkembang melalui permainan dakon, di antaranya sebagai berikut:

a) Nilai Kejujuran

Pada aspek nilai kejujuran dalam permainan dakon ini, anak belajar untuk bermain sesuai aturan dan tidak mengambil biji secara curang. Ketika guru menekankan pentingnya bersikap jujur, anak mulai memahami bahwa setiap tindakan yang tidak sesuai aturan memiliki konsekuensi. Hal ini selaras dengan konsep pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Thomas Lickona, yang menjelaskan bahwa pembentukan karakter meliputi tiga unsur utama, yaitu moral knowing (pengetahuan tentang nilai moral), moral feeling (kesadaran dan perasaan moral), dan moral action (perilaku moral). Dalam konteks permainan dakon, anak tidak hanya mengetahui pentingnya kejujuran, tetapi juga menerapkannya secara langsung dalam aktivitas bermain.

b) Nilai Kesabaran

Selanjutnya pada aspek nilai kesabaran pada Permainan dakon ini, mengharuskan anak untuk menunggu giliran dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil langkah. Hasil pada aspek kesabaran ini didapatkan Pada pertemuan ketiga, dimana saat anak bermain tanpa pendampingan guru, terlihat adanya peningkatan dalam

kemampuan mereka mengendalikan emosi serta menunggu giliran dengan lebih tertib. Perkembangan ini berkaitan dengan teori kecerdasan emosional dari Daniel Goleman, yang menyatakan bahwa kemampuan mengelola emosi merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak.

c) Nilai Tanggungjawab

Pada aspek nilai tanggung jawab dalam permainan dakon, didapatkan hasil yakni setiap anak bertanggung jawab atas keputusan dan langkah yang diambil. Mereka belajar bahwa pilihan yang kurang tepat dapat memengaruhi hasil permainan. Proses ini membantu menumbuhkan kesadaran bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Mazi et al., 2022) yang menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat memperkuat karakter kewarganegaraan melalui pengalaman langsung yang dialami anak.

d) Nilai Ketelitian

Pada aspek yang terakhir yakni aspek nilai Ketelitian dalam Permainan dakon didapatkan hasil yakni permainan dakon ini dapat melatih anak untuk menghitung biji dengan saksama. Kesalahan kecil

dalam perhitungan dapat berdampak pada strategi permainan secara keseluruhan. Aktivitas ini secara tidak langsung mengembangkan kemampuan fokus, konsentrasi, serta ketelitian anak dalam menyelesaikan tugas.

Secara teoretis, temuan diatas dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yakni fase di mana pembelajaran akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bersifat konkret. Dalam permainan dakon, anak terlibat dalam kegiatan menghitung, membagi biji, serta menyusun strategi permainan. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak memahami aturan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir dan mengambil keputusan. Di sisi lain, teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky turut memperkuat hasil penelitian ini. Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memegang peranan penting dalam proses belajar. Saat bermain dakon, anak berinteraksi dengan teman, berdiskusi, serta belajar menaati aturan bersama.

Kondisi tersebut menciptakan proses belajar dalam zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development), yaitu situasi ketika anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bimbingan guru maupun bantuan teman sebaya. Tidak hanya itu Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh (Kusuma et al., 2022) yang menyebutkan bahwa permainan dakon efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa permainan dakon tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Jadi Secara keseluruhan, penerapan permainan Dakon tidak hanya mendukung aspek kognitif tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter, menjadikannya sebagai media edukasi yang bermanfaat bagi anak usia dini.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dakon efektif dalam membentuk karakter anak usia dini di TK PGRI 02 Ambulu Kabupaten Jember. Melalui tahapan pengenalan,

bermain dengan pendampingan, dan bermain mandiri, terjadi perkembangan karakter secara bertahap dan konsisten.

Karakter yang berkembang meliputi kejujuran (tidak curang, mengakui kesalahan, sportif), kesabaran (menunggu giliran dan mengendalikan emosi), tanggung jawab (mematuhi aturan dan merapikan alat bermain), serta ketelitian (menghitung dan memeriksa kembali dengan fokus).

Secara keseluruhan, dakon sebagai permainan berbasis kearifan lokal memiliki nilai edukatif yang mendukung perkembangan kognitif sekaligus penguatan karakter anak usia dini

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadilah, Alfin Herawati, Intan Maya Febriani, Kafilah Rahmawati, Khoirul Ummati, & Rahmatika. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Dakon Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 545–555. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12721>
- Javira Radiyanti Wulandari & Heni Pujiastuti. (2023). Permainan Tradisional Dakon Dalam Kecerdasan Matematika Pada Anak Usia Dini di SD Negeri Ambon. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 66–72. <https://doi.org/10.21009/JOR.2.1.66-72>
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Mazi, S., Sundawa, D., Prasetyo, D., Novitasari, N., & Universitas Pendidikan Indonesia. (2022). Penguatan Karakter Kewarganegaraan Melalui Kampung Dolanan Nusantara Borobudur. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 47–52. <https://doi.org/10.24269/jpk.v7.n2.2022.pp47-52>

Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto,  
F., Tanggur, F. S., &  
Wisnuwardana, I. G. W. (2025).  
Permainan Tradisional  
Sebagai Ruang Belajar Sosial:  
Refleksi Siswa Terhadap  
Pembentukan Karakter Melalui  
Kegiatan Ekstrakurikuler Di  
Sekolah Dasar. *JUPEIS :  
Jurnal Pendidikan Dan Ilmu  
Sosial*, 4(3), 379–393.  
<https://doi.org/10.57218/jupeis>.  
Vol4.Iss3.1640