

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DHAKON TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK PERTIWI DESA TEGAL ARUM KECAMATAN RIMBO BUJANG
KABUPATEN TEBO PROVINSI JAMBI**

Farida¹, Dodi Harianto²

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹1daf76413@gmail.com, ²dodiharianto75@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the traditional dhakon game and its impact on the cognitive and social-emotional development of early childhood at TK Pertiwi 5B. The main problem underlying this research is the low concentration of children, lack of basic counting skills, and the high level of egocentrism due to excessive smartphone use at home. The approach used in this study is descriptive qualitative with field research methods. The research subjects consisted of the Principal, classroom teachers, and 15 children of Group B at TK Pertiwi 5B. Data collection techniques were carried out purely through direct observation and in-depth interviews. Data analysis used the Miles and Huberman model, while data validity was tested using source triangulation. The results showed that the consistent implementation of the traditional dhakon game was proven to be highly effective in shifting children's dependence on smartphones and providing balanced stimulation. Children's development experienced a significant increase, where they are now able to recognize number symbols in a fun way, become more focused, honest, orderly queue waiting for their turn, and control emotions by accepting defeat gracefully. In conclusion, habituation through concrete traditional game media can effectively shape children's logical thinking and positive character from an early age.

Keywords: Traditional Dhakon Game, Cognitive Development, Social-Emotional, Early Childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dhakon serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini di TK Pertiwi 5B. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya konsentrasi anak, kurangnya kemampuan berhitung dasar, serta tingginya sifat egosentris akibat pengaruh penggunaan gawai yang berlebihan di rumah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode penelitian lapangan (field research). Subjek penelitian terdiri dari Kepala Sekolah, guru kelas, dan 15 anak didik Kelompok B di TK Pertiwi 5B. Teknik pengumpulan data dilakukan murni melalui observasi langsung dan wawancara mendalam. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman,

dengan uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dhakon secara konsisten terbukti sangat efektif untuk mengalihkan ketergantungan anak dari gawai serta memberikan stimulasi yang seimbang. Perkembangan anak mengalami peningkatan yang signifikan, di mana anak kini mampu mengenal lambang bilangan secara menyenangkan, lebih fokus, jujur dalam bertindak, tertib mengantre giliran main, serta mampu mengontrol emosi dengan menerima kekalahan secara lapang dada. Kesimpulan dari penelitian ini memperkuat teori bahwa pembiasaan melalui media permainan tradisional konkret dapat membentuk ketelitian berpikir dan karakter positif anak sejak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Dhakon, Perkembangan Kognitif, Sosial Emosional, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini itu sangat penting untuk menyiapkan anak sebelum mereka masuk ke jenjang sekolah yang lebih lanjut. Di masa usia emas ini, anak-anak harus dibantu agar semua aspek perkembangannya bisa tumbuh secara maksimal. Cara yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan tersebut adalah dengan mengajak anak belajar sambil bermain.

Ada dua perkembangan utama pada anak yang perlu diperhatikan, yaitu perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional. Perkembangan kognitif ini gunanya supaya anak pintar berpikir, mengenal konsep bilangan, dan pandai berhitung. Sedangkan perkembangan sosial emosional membantu anak

agar bisa mengendalikan emosinya, mau mengantre, dan bisa bekerja sama dengan teman-temannya (Hasan, 2013).

Namun, anak-anak zaman sekarang sudah banyak berubah karena lebih sering menghabiskan waktu menonton televisi atau bermain video game. Seiring kemajuan teknologi, gawai atau *gadget* kini menjadi pilihan utama yang diberikan oleh orang tua sebagai media agar anak bisa anteng bermain. Hal ini membuat anak-anak mulai meninggalkan aktivitas bermain yang nyata di lingkungan mereka.

Padahal, kalau anak terlalu sering memegang gawai, hal itu bisa membawa dampak buruk bagi tumbuh kembangnya. Penggunaan gawai yang berlebihan bisa membuat anak

malas bergerak, susah berkonsentrasi, gampang marah, egois, dan tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Indriyani, 2018). Hakikat bermain anak yang seharusnya menyenangkan dan penuh interaksi sosial jadi terganggu.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu cara yang murah, mudah, dan bagus adalah mengajak anak bermain permainan tradisional kembali. Indonesia sendiri punya banyak sekali ragam permainan tradisional yang mendidik. Salah satu permainan yang sangat cocok untuk melatih kemampuan anak adalah permainan Dhakon atau yang biasa disebut congklak.

Permainan Dhakon ini punya banyak sekali manfaat untuk anak usia dini. Ketika bermain dhakon, anak-anak secara tidak langsung belajar kognitif karena mereka harus menghitung biji yang dimasukkan ke dalam lubang-lubang kecil. Selain itu, mereka juga belajar sosial emosional karena harus sabar menunggu giliran main, jujur saat menghitung biji, dan tidak boleh marah kalau kalah dari temannya (Mentari, 2019).

Di TK Pertiwi 5B sendiri, permainan tradisional ini bisa menjadi pilihan yang sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Melalui permainan yang seru ini, guru bisa membantu anak-anak melatih kemampuan berhitung sekaligus membentuk karakter yang sabar dan disiplin. Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini dibuat untuk melihat bagaimana "Implementasi Permainan Tradisional Dhakon terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak di TK Pertiwi 5B.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 5B dengan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), di mana peneliti terjun langsung ke lokasi untuk mengamati kegiatan secara nyata. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif ini dipilih karena peneliti ingin menggambarkan dan menjelaskan secara mendalam mengenai bagaimana proses pelaksanaan permainan tradisional dhakon serta dampaknya bagi perkembangan anak (Moloeng, 2004).

Subjek dalam penelitian ini meliputi Kepala Sekolah, guru kelas, serta perwakilan peserta didik di TK Pertiwi 5B. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengamati langsung jalannya kegiatan di dalam kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari dua cara utama saja, yaitu observasi langsung saat anak-anak bermain dhakon di kelas serta wawancara santai dengan guru mengenai perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak (Sutrisno Hadi, 1990).

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data secara kualitatif dengan cara mengelompokkan data, merangkum hal-hal penting, dan menarik kesimpulan berdasarkan kenyataan di lapangan (Milles & Huberman, 2007). Untuk memastikan semua informasi yang didapat itu asli dan tepercaya, peneliti melakukan uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Melalui triangulasi ini, peneliti mencocokkan hasil pengamatan langsung di kelas dengan hasil wawancara yang didapatkan dari guru dan kepala sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Permainan Tradisional Dhakon dalam Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 5B

Berdasarkan pengamatan langsung di kelas Kelompok B yang melibatkan 15 orang anak didik, guru menerapkan permainan tradisional dhakon sebagai bagian dari upaya merangsang perkembangan kognitif dan sosial emosional anak. Aktivitas harian anak di sekolah diarahkan melalui kegiatan bermain berpasangan yang menyenangkan agar anak bisa melatih kemampuan berhitung sekaligus belajar bersosialisasi secara langsung. Hal ini didukung oleh penjelasan Kepala Sekolah TK Pertiwi 5B, Ibu Sri Utami, S.Pd., yang menyatakan bahwa pembelajaran lewat rangsangan permainan dhakon sangat penting untuk membentuk karakter anak sejak usia dini agar mereka mulai mengenal aturan, belajar jujur, dan memahami perasaan teman di sekitarnya.

Dalam proses pembelajarannya, guru mengenalkan alat permainan dhakon yang terbuat dari bahan sederhana dengan biji-biji kecil di dalamnya. Sebelum aktivitas bermain di area kelas dimulai, guru

selalu menyampaikan tema, aturan main, dan cara membagikan biji ke dalam lubang dhakon agar anak-anak bisa lebih fokus serta tidak kebingungan saat mulai bermain bersama temannya. Penjelasan dari Ibu Rahmawati, S.Pd. selaku guru kelas juga menegaskan bahwa permainan dhakon ini sengaja dipilih untuk merangsang perhatian dan minat berhitung anak agar emosi serta kesabaran mereka bisa terstimulasi dengan baik selama berinteraksi.

Langkah pelaksanaan ini dimulai dengan membagi 15 anak ke dalam beberapa pasang kelompok bermain yang seimbang. Guru memberikan contoh langsung mengenai cara mengambil biji, membagikannya satu demi satu ke setiap lubang secara berurutan, dan membedakan lubang milik sendiri dengan lubang milik lawan. Selama anak-anak bermain, guru kelas bersikap aktif mengawasi jalannya kegiatan untuk memastikan semua anak melatih kemampuan hitungnya dan bergantian bermain secara tertib tanpa ada yang berebut.

Pada akhir sesi bermain, guru mengajak anak-anak berkumpul

kembali dalam lingkaran besar untuk melakukan refleksi bersama mengenai pengalaman bermain mereka. Guru memberikan apresiasi atas kejujuran anak-anak dalam menghitung biji dhakon dan menanyakan bagaimana perasaan mereka setelah menyelesaikan permainan. Proses penutupan ini menjadi bagian penting dari manajemen kelas agar anak bisa memahami nilai kejujuran dan kesabaran yang terkandung dalam aktivitas bermain yang baru saja mereka selesaikan.

Deskripsi Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Sebelum Penerapan Permainan Dhakon Di TK Pertiwi 5B

Sebelum kegiatan permainan dhakon diterapkan secara rutin, pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dan perilaku sosial anak didik di dalam kelas masih belum berkembang optimal. Karakter anak pada masa ini cenderung masih egosentris, sulit memfokuskan perhatian, dan belum lancar dalam mengenal urutan bilangan. Salah satu faktor penyebabnya adalah pengaruh kebiasaan menggunakan gawai

secara berlebihan di rumah, sehingga saat berada di sekolah, anak-anak menjadi pasif, kurang konsentrasi, dan sulit untuk diajak bergantian melakukan tugas kelas.

Kondisi awal anak di kelas juga sering diwarnai konflik kecil akibat sikap anak yang mau menang sendiri dan belum peka terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut penuturan Ibu Rahmawati, S.Pd., beberapa anak awalnya sangat tidak sabar untuk mengalah saat harus menunggu giliran aktivitas kelas, suka menyerobot mainan teman, serta sering bingung membedakan konsep jumlah benda yang lebih banyak dan lebih sedikit. Ketika dihadapkan pada kegiatan berhitung sederhana, mayoritas anak masih bersikap acuh tak acuh dan cepat bosan karena mereka belum tertarik dengan media yang digunakan di sekolah.

Masalah perilaku ini juga berimbas pada suasana belajar mengajar di mana guru harus menghabiskan banyak waktu hanya untuk menenangkan anak-anak yang berselisih paham akibat tidak mau mengalah. Sifat individualis yang dibawa anak dari luar membuat mereka sulit dikendalikan emosinya

saat bermain bersama. Ketika mereka diminta untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian berpikir, anak-anak sering kali menyerah di tengah jalan karena konsentrasi mereka mudah buyar.

Minat anak untuk mengasah kemampuan berpikir secara sehat terlihat sangat minim jika tidak difasilitasi dengan media nyata. Kecenderungan anak untuk marah saat kalah dalam sebuah aktivitas mandiri juga memicu rasa tidak percaya diri bagi sebagian anak lainnya untuk ikut berbaur. Gejala-gejala awal ini memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak akan sebuah metode pembelajaran yang mampu mengasah kecerdasan kognitif sekaligus memecah dinding keegoisan emosi anak-anak di kelas tersebut.

Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Setelah Penerapan Permainan Dhakon Di TK Pertiwi 5B

Setelah anak-anak dilibatkan secara konsisten dalam permainan tradisional dhakon, perkembangan kognitif dan sosial emosional di kelas mengalami peningkatan yang sangat baik. Anak-anak kini mulai

menunjukkan inisiatif untuk berhitung secara mandiri, lancar menyebutkan urutan angka, dan aktif berpartisipasi menyelesaikan permainan sampai biji dhakon habis. Melalui interaksi nyata ini, anak didik mulai sadar bahwa memenangkan permainan membutuhkan ketelitian berpikir serta kepatuhan penuh terhadap aturan main.

Perubahan perilaku sosial anak ini terlihat jelas dari tindakan spontan mereka yang mulai mau mendengarkan penjelasan guru, tidak lagi berbuat curang saat membagikan biji, serta tertib menunggu giliran bermain sesuai kesepakatan. Guru kelas mencatat bahwa anak-anak juga belajar mengontrol emosi mereka, belajar menerima kekalahan secara lapang dada, dan bisa membedakan konsep kuantitas jumlah biji dhakon yang banyak atau sedikit. Dari hasil penilaian harian guru, rata-rata perkembangan kognitif dan sosial emosional 15 anak di kelas sudah masuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dampak positif dari perubahan ini juga merembet pada aktivitas belajar mengajar di dalam ruangan

kelas pada jam pelajaran biasa. Anak-anak yang dulunya malas berpikir dan tidak sabaran, kini tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan di depan kelas dan dengan senang hati mengantre saat mengumpulkan tugas. Suasana kelas menjadi jauh lebih tenang dan kondusif karena intensitas pertengkaran antar-anak menurun drastis seiring dengan meningkatnya kedisiplinan emosi di antara mereka.

Kemajuan ini membuktikan bahwa pembiasaan yang dilakukan melalui permainan tradisional dhakon secara berulang mampu membongkar kebiasaan buruk anak yang awalnya individualis akibat gawai. Guru tidak lagi kesulitan dalam menanamkan konsep berhitung dan nilai-nilai kesabaran karena anak-anak sudah mempraktikannya langsung lewat jari-jari dan tawa mereka di meja bermain. Capaian kriteria BSH dan BSB yang diperoleh menjadi bukti autentik keberhasilan stimulasi kognitif serta sosial emosional yang dirancang pihak sekolah.

Pembahasan

Penerapan	permainan
tradisional	dhakon terbukti

memberikan kontribusi yang nyata dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak di TK Pertiwi 5B. Temuan di lapangan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa bermain dengan alat peraga konkret sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep berhitung dasar pada anak usia dini (Mentari, 2019). Melalui aktivitas membagikan biji dhakon satu demi satu ke dalam lubang secara runtut, anak-anak secara tidak langsung melatih fungsi berpikir simbolik mereka agar bisa mengenal lambang bilangan matematika dengan cara yang lebih menyenangkan (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Proses perubahan perilaku anak yang awalnya egosentris menjadi lebih disiplin dan sabar ini juga memperkuat pandangan psikologi perkembangan anak. Aktivitas bermain bersama dalam aturan dhakon terbukti ampuh membantu anak mengendalikan kecemasan, melatih kejujuran, serta mereduksi sifat egois yang dibawa dari rumah (Soetjiningsih, 2014). Melalui bermain dhakon yang melibatkan interaksi berpasangan ini, egosentrisme anak akan semakin

berkurang secara bertahap sehingga anak mampu terlibat kerja sama dengan teman sebaya (Goleman, 2007).

Jika dikaitkan dengan pemecahan masalah di dalam kelas, permainan dhakon ini sukses bertindak sebagai media stimulasi yang melibatkan aktivitas mental kompleks (Putra, Tiatri, & Soetikno, 2017). Anak tidak hanya sekadar bermain fisik, melainkan dituntut untuk memberikan perhatian penuh dan bernalar agar biji yang mereka jalankan tidak berhenti di lubang yang kosong. Pengalaman empiris melalui pembiasaan bermain dhakon inilah yang pada akhirnya berhasil menekan angka pertengkaran, meningkatkan kefasihan berhitung, serta merangsang regulasi emosi anak kelompok B secara seimbang.

Secara keseluruhan, integrasi hasil pengamatan dan wawancara ini memberikan pembuktian ilmiah yang kuat bahwa perkembangan anak tidak tumbuh secara instan, melainkan lewat pembiasaan media yang dirancang dengan matang. Permainan tradisional dhakon terbukti menjadi solusi alternatif yang hebat untuk mengalihkan ketergantungan anak

dari dampak buruk gawai. Dampak positifnya pun membawa perubahan besar pada suasana belajar di dalam ruangan kelas, di mana anak-anak terbukti menjadi pribadi yang lebih cerdas, peka, disiplin, dan mampu mengontrol emosinya dengan sangat baik tanpa perlu dipaksa lagi oleh guru kelas.

D. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dhakon terbukti sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional pada anak usia dini di TK Pertiwi 5B. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan dhakon tersebut, 15 anak didik kelompok B yang awalnya cenderung egosentris, sulit konsentrasi, dan kurang mengenal angka akibat pengaruh gawai, mengalami perkembangan perilaku yang sangat positif. Anak-anak kini telah mampu mempraktikkan tindakan nyata di kelas seperti lancar berhitung lambang bilangan, lebih fokus, jujur dalam bermain, tertib menunggu giliran, serta menunjukkan kontrol emosi yang tinggi dengan menerima kekalahan secara lapang dada.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kajian pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai efektivitas model permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran kognitif dan sosial emosional yang menyenangkan dan bermakna. Secara praktis, temuan di lapangan ini dapat menjadi acuan berharga bagi para guru PAUD dan orang tua untuk mulai menerapkan kegiatan bermain dhakon secara lebih terarah dan konsisten dalam aktivitas sehari-hari anak. Dengan mengkondisikan ruang bermain yang edukatif, anak tidak hanya mendapatkan sarana hiburan yang sehat untuk mengalihkan dari gawai, melainkan juga memperoleh ruang pendidikan karakter yang ampuh untuk menanamkan nilai-nilai ketelitian berpikir, kepatuhan pada aturan, kesabaran, serta kejujuran yang mendalam di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Goleman, D. (2007). *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*. New York: Bantam Books.

- Hadi, S. (1990). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasan, M. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriyani, D. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, 4(2), 74-83.
- Mentari, E. G. (2019). *Implementasi Permainan Tradisional Dhakon terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Iman 1 Kota Magelang* (Tesis Magister, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, B. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, P. S., Tiatri, S., & Soetikno, N. (2017). Permainan Tradisional "Dhakon" untuk Meningkatkan Kemampuan Fungsi Eksekutif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 112-125.
- Setyo, A. (2009). *Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soetjiningsih. (2014). *Perkembangan Anak dan Permasalahannya*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.