

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DALAM  
MENINGKATKAN KEAMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KOBER  
KEMBANG HAREPAN**

**Mulya Elpiani<sup>1</sup>, Badroeni,<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan

Koresponding Email : mulyaelpiani05@gmail.com

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah membawa perubahan signifikan pada pola bermain anak, di mana permainan tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh permainan berbasis gadget. Kondisi ini dikhawatirkan dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik secara optimal. Salah satu upaya untuk menjaga dan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak adalah melalui pengenalan kembali permainan tradisional, seperti dakon, yang tidak hanya mengandung unsur hiburan tetapi juga melatih konsentrasi, kemampuan berhitung, strategi, dan kesabaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan permainan tradisional dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Kembang Harepan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen (quasi experiment) menggunakan desain Non-equivalent Control Group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas B Kober Kembang Harepan dengan sampel berjumlah 20 anak. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t) dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok kontrol (tanpa penerapan dakon) memiliki nilai signifikansi pretest = 0,135 dan nilai signifikansi posttest = 0,175, mengindikasikan tidak adanya pengaruh signifikan dari intervensi tanpa penerapan media dakon. Sebaliknya, kelompok eksperimen yang menerapkan permainan dakon menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai signifikansi pretest = 0,202 dan nilai signifikansi posttest = 0,355. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional dakon berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kesimpulannya, permainan tradisional dakon dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif sekaligus melestarikan budaya lokal.

*Kata Kunci: permainan tradisional, dakon, kemampuan kognitif, anak usia dini*

**ABSTRACT**

*The rapid development of technology has brought significant changes to children's play patterns, where traditional games are being abandoned and replaced by gadget-based games. This condition is feared to reduce children's opportunities to develop cognitive, social, and motor skills optimally. One effort to maintain and optimize children's cognitive development is through the reintroduction of traditional games, such as dakon, which not only contain elements of entertainment but also train concentration, numeracy, strategy, and patience. The purpose of this study was to determine the effect of implementing the traditional dakon game in improving the cognitive abilities of early childhood children in Kober Kembang Harepan. This study is a quantitative study with a Quasi Experiment type (quasi experiment) using a Non-equivalent Control Group design. The study population was all grade B students of Kober Kembang Harepan with a sample of 20 children. Data were collected through observation and documentation techniques, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests (t-tests) with a significance level of 0.05. The results showed that the control group (without dakon implementation) had a pretest significance value = 0.135 and a posttest significance value = 0.175, indicating no significant effect of the intervention without the implementation of dakon media. In contrast, the experimental group that implemented the dakon game showed a significant increase with a pretest significance value = 0.202 and a posttest significance value = 0.355. These findings prove that the implementation of the traditional dakon game has a positive and significant effect in improving the cognitive abilities of early childhood. In conclusion, the traditional dakon game can be an alternative effective learning strategy while preserving local culture.*

**Keywords :** *traditional games, dakon, cognitive abilities, early childhood.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini, sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Masa kanak-kanak usia 0-6 tahun adalah periode emas di mana otak anak berkembang pesat. Pendidikan pada usia ini berfokus pada stimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti Kognitif Kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah, Sosial-emosional Cara berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan membangun hubungan, Agama dan moral Nilai-nilai agama dan moral yang baik, Bahasa Kemampuan berkomunikasi secara efektif, Motorik dari keterampilan fisik, baik kasar (misal: berjalan, melompat) maupun halus.

Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah menyiapkan anak untuk meraih kesuksesan di masa depan dengan memberikan fondasi yang kuat dalam berbagai aspek perkembangan. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena Masa emas perkembangan otak Anak usia dini memiliki potensi belajar yang sangat tinggi, Pengembangan menyeluruh Pendidikan anak usia dini mencakup semua aspek perkembangan anak dan Persiapan untuk masa depan Pendidikan yang baik sejak dini akan membantu anak meraih kesuksesan di masa depan.

Pentingnya PAUD untuk Masa Emas Perkembangan Otak, memanfaatkan periode penting ini untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sosial-emosional, agama dan moral, bahasa, serta motorik anak. Pengembangan Menyeluruh PAUD tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan emosi anak. Persiapan untuk Masa Depan: Pendidikan yang baik sejak dini memberikan fondasi yang kuat bagi kesuksesan anak di masa depan, baik dalam pendidikan formal maupun kehidupan sosial.

Rentang Usia Anak adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, atau yang sering disebut sebagai masa kanak-

kanak awal. Beberapa ahli, seperti National Association for the Education of Young Children (NAEYC), memperluas rentang usia ini hingga 8 tahun. PAUD menjadi fokus sangat penting mengingat adanya krisis pembelajaran yang telah berlangsung lama di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas sejak dini dapat membantu mengatasi masalah ini dan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak-anak untuk meraih potensi mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak sangat penting mengingat adanya krisis pembelajaran yang telah berlangsung lama di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas sejak dini dapat membantu mengatasi masalah ini dan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak-anak untuk meraih potensi mereka. Pendidikan anak usia dini adalah investasi penting bagi masa depan anak dan bangsa. Dengan memberikan perhatian yang lebih besar pada PAUD, kita dapat membantu menciptakan generasi yang lebih cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Permainan Tradisional Dakon dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Schunk dalam Nurmalitasari (2015), masa usia dini juga disebut sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (golden age), di mana anak mulai mengembangkan kemampuan motorik indrawi, visual, dan auditori melalui bantuan stimulus-stimulus yang diterima dari lingkungannya.

Menurut Nurmalitasari (2015), anak usia dini juga dapat diartikan sebagai kelompok anak yang jika ditinjau dari sudut pandang jenjang pendidikan, belum memasuki lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan masih dididik di rumah oleh orang tua atau dengan lembaga pendidikan pra-sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak, di mana lembaga pendidikan pra-sekolah ini berfungsi untuk

mempersiapkan anak dalam memasuki dunia belajar saat ia mulai mengenyam pendidikan formal di sekolah dasar, sehingga anak akan cenderung lebih siap, mantap, dan matang dalam kegiatan belajar bila ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya. Singkatnya, anak usia dini dapat disebut sebagai usia pra- sekolah (Syauqila 2022)

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. “Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya” (Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin 2008: 20)

Kognitif adalah proses berpikir yang mencakup kemampuan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan berbagai hal. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan pada anak adalah pemahaman tentang konsep bentuk, warna, dan ukuran. Penting untuk mengenalkan konsep- konsep ini kepada anak karena warna, bentuk, dan ukuran adalah ciri-ciri yang paling mencolok di lingkungan sekitar kita. Pemahaman ini dapat membantu anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan beradaptasi dengan lingkungan mereka.

Tahap perkembangan menurut piaget terbagi menjadi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan kognitif, yaitu tahapan sensori motorik, pra-operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan

dengan gerakan-gerakan dan tindakan fisik yaitu: (a) Tahap sensorimotor sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. (Diane, E. Papalia, Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Fieldman, 2008:212). (b) Tahap praoperasional, pada tingkat ini anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. (c) Tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. egosentrisnya berkurang dan kemampuan dalam tugas menjadi lebih baik. (d) tahap operasional formal, pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks (Matt jarvis, 2011:111).

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014) (Nur, Hafina, and Rusmana 2020)

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep

bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya (Siregar, dkk 2020) (Pahrul and Amalia 2020)

Permainan dakon ini sangat baik dalam perkembangan kognitif pada anak dikarenakan dalam permainan dakon ini terdapat bagaimana cara memainkan dengan berhitung dan membunyikan bilangan hal ini sependapat dengan (Sari et al., 2020) menyatakan bahwa permainan dakon merupakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Karena permainan dakon dapat mempermudah dan membantu anak dalam memahami konsep berhitung dan permainan yang menyenangkan bagi anak. permainan ini merupakan suatu hal yang menarik dan dapat meningkatkan daya konsentrasi dan sosialisasi antar anak. Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif memberikan batasan mengenai kecerdasan, pengetahuan dan relasi anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasaan merupakan proses berkesinambungan membentuk struktur yang di perlukan dalam interaksi berkelanjutan dengan lingkungan (Nainggolan & Daeli, 2021)

Anak usia dini adalah tahap kehidupan di mana individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, tujuan utama dari program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk mengembangkan semua potensi dan kreativitas anak sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, termasuk nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Dalam kurikulum PAUD tahun 2013, terdapat empat kompetensi inti yang dirangsang melalui aktivitas bermain anak, di mana dua di antaranya adalah sikap dan sosial. Sikap berkaitan dengan perilaku yang ditunjukkan anak saat mengambil tindakan, sedangkan sosial berhubungan dengan interaksi anak dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang yang lebih

muda, maupun orang yang lebih tua atau dewasa. (Devianti, Sari, and Bangsawan 2020)

Langeveld Khobir (2009) mengemukakan bahwa hal tersibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain. Setiap anak belajar melalui bermain. Seperti yang telah diketahui bahwa bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Orangtua perlu menyisipkan unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Hayati and Putro 2021)

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan untuk anak dalam pengadaannya selain dapat dibeli di toko mainan juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Alat permainan yang dimaksud misalnya bola sepak dari plastik mobil-mobil, kapal-kapalan, pistol-pistolan, boneka, tiruan alat-alat memasak dan lain sebagainya. Jadi alat permainan edukatif itu adalah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain. Alat permainan tradisional dakon dapat digunakan untuk sarana komunikasi dalam menyampaikan konsep atau pelajaran dari guru ke peserta didik, dan sebaliknya serta untuk merangsang terjadinya proses belajar (Wahid and Samta 2022)

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat Dharmamly (2008). Menurut Danandjaja (1987) permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu dan memiliki peraturan dalam memainkannya dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Misbach (2006) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif (imajinasi, kreativitas, problem

solving, antisipatif, dan pemahaman kontekstual), aspek sosial (menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan dalam bersosialisasi dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat), aspek motorik (melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus), aspek emosi (mengasah empati, pengendalian diri, dan katarsis emosional), aspek bahasa (pemahaman konsep-konsep nilai dalam berbahasa), aspek spiritual (menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transendental), aspek ekologis (memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana), aspek nilai-nilai moral (menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya) (Susanto 2011)

Permainan dakon juga memiliki nilai-nilai sosial yang penting. Anak-anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, dan menghargai pendapat orang lain dalam konteks permainan. Mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman sebaya mereka, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial yang positif. Permainan dakon juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan beradaptasi. Dalam permainan ini, siswa perlu berpikir cepat dan mengambil tindakan yang tepat untuk menghadapi perubahan situasi dalam permainan. Kemampuan adaptasi ini akan berguna bagi siswa dalam menghadapi tantangan dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, permainan dakon juga melibatkan aspek kognitif dan motorik halus siswa. Siswa perlu menggunakan jari mereka untuk memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lainnya, yang membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus mereka. Mereka juga perlu berpikir secara cepat dan mengambil keputusan dengan baik dalam permainan, yang melibatkan kemampuan kognitif mereka (Ummah 2019)

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan tradisional

dakon dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan kognitif anak usia dini. bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi, Rafiqi, dkk (2018). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Beno, J Silent, dkk (2018) menyatakan bahwa dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

Hasil dari pengamatan peneliti di Kober Kembang Harepan merupakan lembaga pendidikan tingkat anak usia dini yang terletak di Desa Mekarbuana, Kecamatan Panawangan, Kabupaten Ciamis. Permasalahan yang dimiliki oleh sekolah ini menarik perhatian peneliti, pasalnya di sekolah ini memiliki kendala dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada anak karena kurangnya inovasi guru dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. keterbatasan media pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran membuat anak menjadi cepat jenuh dan bosan sehingga konsentrasi motoriknya belum berkembang. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti terkait pengaruh penerapan permainan tradisional dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Kembang Harepan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dakon dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kober Kembang Harepan. Harapannya dengan adanya penelitian ini mendapatkan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Kembang Harepan.

Penelitian yang dilakukan oleh Roisah Al Khusna (2018), Universitas Negeri Medan, Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

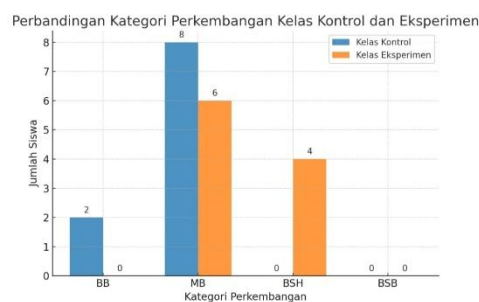
Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan dan pembaharuan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Keterkaitannya yaitu sama-sama menggunakan permainan dakon. Perbedaan yaitu kemampuan yang dikembangkan. Jika penelitian terdahulu mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri, maka penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yaitu mengembangkan kemampuan kognitif.

Maka berdasarkan dari hal-hal yang sudah dipaparkan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dakon dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

Penelitian ini memiliki gap karena kajian mengenai permainan tradisional dakon yang secara khusus difokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini masih sangat terbatas, terutama di lingkungan Paud/Kober. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek motorik dan sosial-emosional, sehingga aspek kognitif belum banyak mendapatkan perhatian. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan tradisional dakon sebagai strategi pembelajaran struktur yang bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak. Pendekatan kuantitatif yang digunakan memberikan bukti empiris yang kuat, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional sebagai media yang mudah dengan konteks pembelajaran. ]

Perbandingan Kategori Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen



## METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan oleh peneliti yaitu metode kuantitatif. Penelitian ini dirancang untuk memahami seberapa berpengaruh penerapan permainan tradisional dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penilaian kemampuan kognitif anak dikategorikan berdasarkan rentang skor sebagai berikut

BB (Belum Berkembang) = 1-25, MB (Mulai Berkembang) = 26-50, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 51-75, BSB (Berkembang Sangat Baik) = 76-100.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan pada tahun ajaran 2024-2025. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul sebanyak 20 anak dari 1 kelas. Untuk keperluan artikel ini, saya mengelompokkan data ini ke dalam dua kategori utama: Kelas Kontrol yang tanpa media dan Kelas Eksperimen yang menggunakan media. Pengolahan datanya menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan permainan tradisional dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Kembang Harapan. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan, analisa terhadap data dan *pre-test* dan *post-test* mengenai hasil Pengaruh Penerapan

Permainan Tradisional Dakon dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kober Kembang Harapan memberikan pengaruh terhadap.

Peserta didik sebelum diberikan treatment atau perlakuan, tentang Permainan Tradisional Dakon, namun setelah diberikannya treatment atau persentase berupa Permainan ini anak belajar membedakan besar kecil dan kemampuan kognitif peserta didik meningkat, peneliti telah mengidentifikasi bahwa permasalahan utama terletak pada kurangnya inovasi metode pembelajaran yang mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Melalui penerapan permainan tradisional dakon, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS 26, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif terutama fokus dalam kemampuan simbolik bagi peserta didik, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Dari uji normalitas di atas diperoleh nilai *prettest* kelas kontrol sebesar 0,131 dan nilai *posttest* sebesar 0,175 juga berdistribusi normal karena lebih besar dari nilai yang disyaratkan yaitu 0,05. Kemudian diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,202 dan nilai *posttest* sebesar 0,355. Selanjutnya periksa nilai Sig, apabila uji homogenitas lebih besar dari 0,05 dan nilainya 0,062 maka data bersifat homogen.

Kemudian jika dilihat dari hasil uji paired sample test diperoleh nilai *t'* sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05. Jika nilai *t'* kurang

dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka pengaruh penerapan permainan tradisional dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penggunaan Permainan Tradisional Dakon ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan bermakna. Dengan menggunakan permainan tradisional dakon, kegiatan pembelajaran di kelas dapat lebih efektif dan mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran dengan lebih konkret/nyata.

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional dakon terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan tradisional dakon terbukti menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif karena mampu melatih motorik halus, kesabaran, ketelitian, jiwa sportivitas, kemampuan menganalisis, serta menjalin interaksi sosial antar anak.

Peningkatan kemampuan kognitif terlihat dari perbedaan nilai sebelum dan sesudah intervensi, di mana sebelum diberikan perlakuan anak memperoleh nilai rendah, dan setelah intervensi mengalami peningkatan menjadi nilai tinggi. Hasil uji perbedaan menunjukkan bahwa anak yang bermain dakon memiliki perkembangan kemampuan kognitif yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan anak yang tidak bermain dakon. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dakon berperan penting dalam meningkatkan kemampuan mengenali pola, berhitung, dan mengelompokkan benda pada anak usia dini.

Penelitian ini menjadi penting mengingat perkembangan teknologi

yang pesat telah menggeser minat anak terhadap permainan tradisional. Banyak anak usia dini lebih terpapar pada gawai dan permainan digital yang berpotensi mengurangi stimulasi langsung terhadap aspek motorik, sosial, dan kognitif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan dampak positif dalam berbagai aspek terutama pada kemampuan berpikir simbolik bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna, sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa. Implementasi permainan tradisional dapat di lingkungan pendidikan anak usia dini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai budaya, kerja sama, dan sportivitas yang dibutuhkan anak dalam perkembangan sosial-emosionalnya.

Adanya peningkatan tersebut dapat diamati melalui persentase pencapaian indikator. Sebelum diberikan *Treatment* mendapatkan nilai rendah, setelah diberikan *Treatment* siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai tinggi. Penggunaan permainan tradisional dapat ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Devianti, Rika, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan. 2020. "R De." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 03(02): 67–78.
- Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." 4.
- Hermanto, Bambang. 2020. "Perekayasa Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." *Foundasia* 11(2): 52–59. doi:10.21831/foundasia.v11i2.26933.
- Marinda, Leny. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13(1): 116–52. doi:10.35719/annisa.v13i1.26.
- Susanto. 2011. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 03(02):343–58. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.riegsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.riegsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).
- Wahid, Abdul, and Soraya Rosna Samta. 2022. "Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini." *Sentra Cendekia* 3(2): 61. doi:10.31331/sencenivet.v3i2.2148.
- Nur Lutfi, Anne Hafina, and Nandang Rusmana. 2020. "Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(1): 42–50. doi:10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50.
- Pahrul, Yolanda, and Rizki Amalia. 2020. "Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota." *Jurnal*



- Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(2): 1464–71. doi:10.31004/obsesi.v5i2.812.
- Siregar, Masyunita, Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. 2020. "Pengenalan Ecoliteracy Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 719. doi:10.31004/obsesi.v5i1.700.
- Piaget dalam Siti Partini 2003 "Perkembangan Kognitif Anak" Eprints. Dilihat 20 Desember 2021. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20470966&lokasi=lokal>  
<https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/63>  
[https://books.google.co.id/books/about/Perkembangan\\_Anak\\_Usia\\_Dini.html?hl=id&id=0qRPDwAAQBAJ&redir\\_esc=yhttps://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=7XXDx6kAAAAJ&citation\\_for\\_view=7XXDx6kAAAAJ:2osOgNQ5qMEC](https://books.google.co.id/books/about/Perkembangan_Anak_Usia_Dini.html?hl=id&id=0qRPDwAAQBAJ&redir_esc=yhttps://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=7XXDx6kAAAAJ&citation_for_view=7XXDx6kAAAAJ:2osOgNQ5qMEC)
- Anak, Pada, Usia Dini, D I Ra, and Al-ikhwan Kota Tasikmalaya. 2020. "Jurnal Keislaman Dan Pendidikan." 1(2): 50–56.
- Dewi Ria Putriana, Perkembangan, and Anak Di. 2019. "Pengaruh Metode Bermain Dakon Terhadap Perkembangan Emosi Anak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru."
- Hajar, Baiq Siti, and Nining Pratiwi. 2024. "Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji Di TPQ Khoiru Ummah Mataram." *Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT)* 4(1): 1–5. doi:10.69503/ijert.v4i1.579.
- Handayana, Sri, Muhammad Akil Musi, and Universitas Negeri Makassar. 2024. "Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok (Usia 4-5 Tahun ) Di Paud Ceria Makassar." 8(3): 169–82.
- Izzuddin, Ahmad. 2021. "E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains." Oktober 3(3): 542–57. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Khairu, R A, Ummah Desa, and Purwodadi Kec. 2020. Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Khairu Ummah Desa Purwodadi Kec. Sunggal.
- Khusna, Roisah Al. 2018. "Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung." pengaruh permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sykarane Bandar
- Magdalena, Riana, and Maria Angela Krisanti. 2019. "Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk." *Jurnal Tekno* 16(2): 35–48. doi:10.33557/jtekno.v16i1.623.
- Noor, J. 2011. "Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana." : 1–23.
- Nurwahidah, Sri Maryati, Wulan Nurlaela, and Cahyana. 2021. "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(02): 49–61. doi:10.31849/paud-lectura.v4i02.6422.
- Sistiarini, Rahmah Dwi. 2021. "Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *AWLADY: Jurnal*

- Pendidikan Anak 7(1): 46.  
doi:10.24235/awlad.v7i1.6837.
- Sulistiowati, Charolina. 2014. "Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kemutug Lor." Universitas Muhammadiyah Purwokerto (1962): 74.  
<https://ejournal.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>.
- Syauqila, Ghina. 2022. "Uji Validitas Isi Modul Pembelajaran Kemaritiman Berbasis Perkembangan Kognitif Pada Tahap Pra-Operasional Untuk Peserta Didik Tk A Tk It An-Nahl Percikan Iman Jambi." : 1-23.
- Tahun, Usia, D I Ra, and Al-iman Kota Magelang. 2019. "Implementasi Permainan Tradisional Dhakon."
- Turibius, Stephanus. 2018. "Early Childhood Education Journal of Indonesia." Ijeces 1(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/eceji/article/view/32397/13863>.
- Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." Inovasi Pendidikan 7(1): 50-62.  
doi:10.31869/ip.v7i1.2281.
- Wardani, Ivo Retna Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis. 2023. "Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam 4(2): 332-46.  
doi:10.58577/dimar.v4i2.92.
- Zashinta, Icco, Rina Dyah, Rahmawati Pendidikan, and Guru Sekolah Dasar. 2021. "Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Mathematics Self Efficacy Siswa Kelas Ii Sd Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul." 7(2).