

## Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif

Wening Sekar Kusuma<sup>1\*</sup>, Nur Dwi Sukmono<sup>2</sup>, Octavian Dwi Tanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STKIP MODERN NGAWI, Indonesia

### ARTICLE INFO

**Article history:**

Received December 12, 2022

Accepted December 30, 2022

Available online December 31, 2022

**Kata Kunci:**

Perkembangan Kognitif, Piaget, Vygotsky, Permainan Tradisional dakom

**Keywords:**

Cognitive development, Piaget, Vygotsky, Traditional Dakon Game



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana stimulasi perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon ditinjau dari teori Vygotsky dan Piaget. pada teori Vygotsky dan Piaget mengemukakan tentang perkembangan kognitif namun dengan pandangan yang berbeda. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif di pengaruhi dengan sosialnya sedangkan teori piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif berdasarkan tahap usia perkembangan kognitif. Tujuan peneliti untuk mengetahui perbedaan dari kedua teori tersebut melalui permainan tradisional dakon. Objek pada penelitian ini menggunakan 1 anak, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bersifat studi kasus menggunakan pengumpulan data observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan dakon untuk menstimulus perkembangan kognitif dilihat dari perspektif Vygotsky yaitu kognitif anak berkembang pada saat berinteraksi dengan lawan bermain dakon yang menjelaskan tentang aturan bermain. sedangkan dilihat dari perpesktif Piaget yaitu kognitif anak berkembang sesuai dengan tahapan usia, sehingga pada saat bermain permainan tradisional dakon berbeda perlakuan terhadap permaianan tersebut. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa Perkembangan kognitif dalam penelitian ini dapat di lihat dari seorang anak memainkan permainan dakon. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang menitiberatkan pada penguasaan berhitung, permainan ini memiliki peranan yaitu untuk melatih keterampilan dalam kognitif anak dengan berhitung, dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan dakon untuk menstimulus perkembangan kognitif anak di tinjau dari teori piaget dan vygotsky, yang memiliki perbedaan pada pandangan perkembangan kognitif.

### ABSTRACT

This article aims to find out how to stimulate children's cognitive development through traditional dakon games in terms of Vygotsky and Piaget's theory. in theory Vygotsky and Piaget put forward cognitive development but with different views. Vygotsky argues that cognitive development is influenced by social, while Piaget's theory argues that cognitive development is based on the age stage of cognitive development. The aim of the researcher is to find out the differences between the two theories through traditional dakon games. The object in this study used 1 child. The method used in this study was descriptive qualitative research which is a case study using observational data collection. The results of the analysis show that dakon games stimulate cognitive development from Vygotsky's perspective, namely children's cognitive development when interacting with opponents playing dakon who explains the rules of the game. Where as from Piaget's perspective, children's cognitive development is in accordance with the age stages, so that when playing traditional dakon games, they treat these games differently. The conclusion in this study shows that cognitive development in this study can be seen from a child playing the dakon game. The dakon game is a traditional game that focuses on mastery of arithmetic, this game has a role, namely to train children's cognitive skills by counting, in this study researchers used the dakon game to stimulate children's cognitive development in terms of the theory of Piaget and Vygotsky, who have different views cognitive development.

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [weningskar13@gmail.com](mailto:weningskar13@gmail.com)

## Pendahuluan

Anak usia dini adalah masa yang peka atau sensitif untuk menerima sebuah rangsangan dari luar diri anak, maka masa usia dini disebut dengan masa *Golden Age* atau masa keemasan yaitu pada usia 0-6 tahun. Studi neurologi mengungkapkan bahwa otak anak di usia 2 tahun telah mencapai 75% dari ukuran otak ketika dewasa dan pada usia 5 tahun telah mencapai 75% (Santrock, 2014). Pada usia ini telah terjadi perkembangan otak dan kemampuan belajar anak yang signifikan, dalam hal ini dibutuhkan pemberian stimulus yang membantu aspek perkembangan dalam diri anak secara optimal salah satunya perkembangan kognitif pada anak. Istilah "*cognitive*" berasal dari kata *cognition* yang artinya pengertian atau mengerti, kognitif artinya berhubungan dengan melibatkan kognisi, kognisi itu sendiri adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan) atau usaha melalui pengalaman. Hal ini sejalan dengan (Monks & Smith, 2006) yang menyatakan bahwa pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengertian atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengertian.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat ditinjau melalui berbagai perspektif, diantaranya: orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar anak. Hal tersebut sesuai dengan konsep yang diusung oleh Ki Hajar Dewantara yang disebut dengan Tri Pusat Pendidikan. Tri Pusat Pendidikan yang diusung Ki Hajar Dewantara memiliki peranan penting dalam hal memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam konsep pembelajaran pada anak. Anak akan lebih meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui pembelajaran nyata. Pembelajaran nyata disini adalah seperti pada konsep *learning by doing*. Sehingga, proses pembelajaran / pengalaman belajar anak tidak hanya ditentukan melalui suatu lembaga pendidikan, melainkan juga lingkungan keluarga dan masyarakat (Hestyaningsih & Dinar Pratisti, 2021). Salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan serta akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Ada dua teori yang menerangkan perkembangan kognitif yang dialami pada anak, dua tokoh tersebut adalah Piaget dan Vygotsky (Angga Saputra & Lalu Suryandi, 2021).

Metode *learning by doing* merupakan cara paling tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yang sesuai dengan tahapan pada anak. Tujuan dari bermain adalah untuk mengaktifkan psikomotorik anak sekaligus meningkatkan kognitifnya. Sehingga, stimulasi yang berjalan pada otak anak akan berjalan dengan seimbang. Dalam pandangan Piaget kognitif merupakan proses berfikir yang dialami oleh anak yang memunculkan kemampuan untuk saling menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan. Dalam hal ini, Piaget memiliki pendapat bahwa setiap anak mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu pengalaman yang anak dapatkan. Misalkan, ketika anak sedang melakukan perjalanan ke sebuah kebun binatang, di sana anak melihat beberapa binatang yang mungkin belum pernah ia temui di lingkungannya.

Secara teori Vygotsky memiliki pandangan yang sama, namun ia memiliki pendapat bahwa anak memiliki dunianya sendiri untuk memupuk rasa ingin tahu dan memiliki pemikiran-pemikiran sendiri dalam suatu gambaran objek yang ditemui (Putu et al., 2020). Secara psikologi, antara pemikiran orang dewasa dan anak sangat berbeda. Jika orang dewasa diberikan gambaran tentang gajah, maka mereka akan mengetahui bahwa gajah memiliki belalai dan gading. Hal-hal detail dapat disebutkan secara baik. Sedangkan dunia anak, mereka justru kebalikannya, gajah itu hewan yang sangat besar, atau punya telinga besar, atau lainnya. Bergantung bagaimana mereka menerima penjelasan dari orang lain atau gambar yang pernah anak temui. Bahkan, mereka bisa menganggap bahwa gajah adalah monster yang mengerikan. Dua pandangan di atas memang cenderung sama namun ada perbedaan dalam menyikapi suatu kondisi anak. Sehingga dalam hal ini baik antara Piaget ataupun Vygotsky memiliki ilustrasi yang hampir mirip tentang anak, yakni pemikiran anak bergantung dari penerimaan anak melalui proses pembelajaran ataupun keseharian bersama orang tua. Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak akan menjadikan suatu pengalaman atau penerimaan sebagai proses belajar anak.

Indonesia mempunyai budaya yang melimpah dan beragam, salah satunya tercermin pada permainan tradisional yang hidup pada setiap daerah di Indonesia. Permainan tradisional merupakan kegiatan hiburan yang menggunakan alat yang

sederhana (Supriyanto, 2021). Pada permainan tradisional ini memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, motorik dan sosialemosional (Naafi' & Irawan, 2022). Salah satu permainan tradisional yaitu congklak atau dakon, permainan dakon merupakan permainan tradisional yang sudah ada pada zaman kerajaan, namun pada zaman ini masih sering digunakan anak-anak maupun dewasa untuk memainkan permainan tradisional dakon.

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. Kecerdasan merupakan proses berkesinambungan membentuk struktur yang di perlukan dalam interaksi berkelanjutan dengan lingkungan (Nainggolan & Daeli, 2021)

Teori kognitif menurut piaget dan teori kognitif menurut vygostky mempunyai tanggapan yang berbeda dalam melihat perkembangan kognitif pada anak, teori kognitif menurut piaget menggunakan tahapan perkembangan kognitif yang didalamnya meliputi: sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), operasional formal (11 tahun - dewasa )(Piaget, 1954). Sedangkan dalam teori kognitif menurut vygotsky melihat perkembangan kognitif dengan sosial anak atau interaksi anak dengan orang yang lebih dewasa meliputi: leaner cannot do, ZPD (zone proximal development), leaner can do (Dr masganti sit, 2017).

Perkembangan kognitif dapat stimulus dengan permainan, menurut (Nurlistiyati & Imron, 2021) menyatakan bahwa permainan adalah salah satu prinsip dalam pendidikan anak usia dini, melalui permainan anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya yaitu moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik,

sosialemosional anak dan seni. Hal ini sejalan dengan pendapat penelitian yang mengemukakan bahwa permainan tradisional dakon adalah suatu permainan tradisional yang melibatkan kemampuan perkembangan kognitif pada anak usia dini (Dakon et al., 2022)

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis ingin melihat perbandingan antara teori vygotsky dan teori piaget dalam perkembangan kognitif pada anak yang distimulus dengan menggunakan permainan dakon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca untuk melihat perbandingan dari kedua teori tersebut.

### **Tinjauan Pustaka**

Perkembangan merupakan suatu pola perubahan biologis, kognitif dan sosioemosional dari lahir hingga terus berlanjut seumur hidup. Dalam pendidikan, perkembangan anak sangat diperhatikan dengan baik, karena setiap anak memiliki karakteristik dan keunikan masing masing, serta memiliki kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Naldi, 2018). Segala hal yang ada disekitar manusia, menggunakan akal nya (kognitif) untuk memikirkan suatu hal. Oleh karena itu ketika anak sudah mampu menggunakan konsep berfikir nya maka tugas pendidikan untuk mengembangkannya (Whildan, 2021). Pada aspek perkembangan kognitif hasil yang diharapkan pada anak adalah memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis dapat memberi alasan mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang di hadapi (Novitasari & Prastyo, 2020).

Perkembangan kognitif ini sangat penting untuk dikembangkan oleh setiap anak dengan eksplorasi panca indra anak di sekitarnya. Perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan berpikir individu dalam hal konektivitas, nilai, dan pertimbangan terhadap suatu hal peristiwa (Dr masganti sit, 2017). Kognitif merupakan kemampuan untuk menyambungkan suatu hal dan peristiwa (Ellen Bialystok, 2001). Berdasarkan Permendikbud (137, 2014) perkembangan kognitif pada anak usia dini (usia 4-5 tahun) menghitung benda, mengenal konsep, dan

mengenali lambing bilangan, terdapat 2 teori perkembangan kognitif yang akan di bahas pada penelitian ini yaitu teori kognitif piaget dan teori kognitif vygotsky.

Perkembangan kognitif menurut piaget, yang memaparkan bahwa anak mempunyai peran aktif dalam perkembangan anak dan setiap anak secara progresif mengembangkan representasi mental anak. Piaget mempercayai bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan tahapan dan fasenya sehingga mencapai perkembangan yang kompleks. Tahap perkembangan kognitif menurut piaget adalah sebagai berikut (Khadijah, 2020) perkembangan kognitif:

#### 1. Sensor-motorik (0-2 tahun)

Anak pada masa ini bergerak dengan tindakan refleks instinktif di saar lahir sampai tahap pemikiran semula simbolis. Anak yang berada diusia ini membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman sensor dengan tindakan fisik, yang tergantung menggunakan panca indra dan kemampuan ketramipilan motoriknya dalam menjelajahi dan belajar tentang dunia.

Menurut (Piaget, 1954) Pada tahap ini dibagi dalam eman tahap sensorimotor yaitu:

##### a. Skema Refleks (0-1 bulan)

Koordinasi sensasi dan tindakan melalui perilaku refleksif. Contoh Rooting, refleks, isapan, menggenggam

##### b. Fase Reaksi sirkular Primer (1-4 bulan)

Koordinasi sensasi dan dua jenis skema: kebiasaan (refleks) dan reaksi sirkular primer (reproduksi peristiwa yang awalnya terjadi secara kebetulan). Mengulangi sensasi tubuh yang pertama kali dialami secara kebetulan seperti halnya mengisap jempol hal ini sama seperti anak menghisao ibu jare mereka secara berbeda berbeda dari cara dengan menghisap puting susu

##### c. Fase reaksi sirkular sekunder (4-bulan)

Anak usia ini lebih berorientasi pada objek, mengulangi tindakan yang menarik atau menyenangkan. Contoh dengan anak berkoar koar untuk membuat seseorang tetap berada di sisinya ketika ingin pergi.

d. Koordinasi reaksi sirkular (8-12 bulan)

koordinasi penglihatan dan sentuhan- koordinasi tangan-mata, koordinasi skema dan internasionalitas. Contoh dengan anak dapat bermain tongkat

e. Fase reaksi sirkular tersier (12-18 bulan)

Anak tertarik dengan banyak properti objek dan banyak hal yang dapat dengan bereksperimen dengan perilaku baru. Contoh seperti Balok yang di sengaja untuk jatuh, berputar, menabrak dengan benda lain oleh anak.

f. Awal representasi simbolik (18- 24 bulan)

Anak mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol dan membentuk representasi mental yang bertahan lama. Contoh seperti seperti bayi belum pernah melampiaskan amarah sebelumnya melihat teman bermainnya melampiaskan amarahnya; bayi menyimpan ingatan tentang peristiwa tersebut, lalu melemparkannya sendiri keesokan harinya.

2. Pra operasional (2-7 tahun)

Tahap ini dimulai pada anak sekitar usia dua tahun dan terakhir sampai sekitar usia tujuh tahun. Selama tahap ini, anak belajar menggunakan simbol bahasa. Pemikiran anak selama tahap ini adalah pra (sebelum) operasi. Ini berarti anak tidak dapat menggunakan logika, menggabungkan atau memisahkan gagasan. Perkembangan anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap (konkret) ketika bisa menggunakan pemikiran logis. Pada akhir tahap ini, anak-anak secara mental dapat mewakili kejadian dan objek (fungsi semiotik), dan terlibat dalam permainan simbolis. Egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain (Santrock, 2014). Pada awal tahap ini Anda sering menemukan anak-anak terlibat dalam permainan paralel. Artinya, mereka sering bermain di ruangan yang sama dengan anak-anak lain tapi mereka bermain di samping orang lain dan bukan dengan mereka. Setiap anak terserap dalam dunia pribadinya dan ucapannya bersifat egosentris. Artinya fungsi utama perkataan pada tahap ini adalah mengeksternalisasi pemikiran anak daripada berkomunikasi dengan orang lain. Sampai saat ini anak belum memahami fungsi sosial dari bahasa dan peraturan

### 3. Operasional konkret (7-11 tahun)

Tahap ini, anak-anak dapat melakukan operasi konkret, dan mereka dapat bernalar secara logis selama penalaran dapat diterapkan pada contoh spesifik atau konkret. Masalah yang dihadapi dalam tahap ini bersifat konkret. Anak akan merasa kesulitan bila menghadapi masalah yang bersifat abstrak. Pada tahap ini anak menyukai soal-soal yang telah tersedia jawabannya. Menurut Piaget, kognisi berkembang melalui struktur mental atau skema, Skema adalah system mental yang tidak dapat diamati yang mendasari kecerdasan. Skema adalah pola pemikiran atau tindakan beberapa pengetahuan dasar dimana anak-anak menafsirkan dunia anak. Piaget percaya bahwa semua skema, semua bentuk pemahaman, diciptakan melalui kerja dua proses intelektual bawaan: organisasi dan adaptasi (Piaget, 1954).

Pada tahap operasional kongret anak-anak sudah memiliki pemahaman yang lebih daripada anak-anak pra operasinal mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi, serta angka (Sari et al., 2020). Hal yang senada menurut Shaffer dan Kipp, "Selama periode operasional kongret, anak-anak cepat memperoleh operasi kognitif dan menerapkan keterampilan baru yang penting ketika berpikir tentang objek dan peristiwa yang mereka alami" (Piaget, 1954) Sebuah operasi kognitif adalah kegiatan mental internal yang memungkinkan anak-anak untuk memodifikasi dan mereorganisasi gambar dan simbol-simbol mereka untuk mencapai kesimpulan logis.

### 4. Operasional formal (11- dewasa)

tahap ini, individu bergerak melampaui pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari pemikiran yang lebih abstrak, remaja mengembangkan gambaran tentang keadaan yang ideal. Mereka mungkin berpikir tentang seperti apa orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka. Mereka mulai memiliki kemungkinan untuk masa depan dan terpesona dengan apa yang mereka bisa. Dalam menyelesaikan masalah, pemikir operasional formal lebih sistematis dan menggunakan penalaran logis.



Teori Piaget adalah teori perkembangan utama. Teori perkembangan lain itu berfokus pada kognisi anak-anak yaitu teori Vygotsky. Seperti Piaget, Lev Vygotsky menekankan bahwa anak secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya. Di Teori Piaget, anak mengembangkan cara berpikir dan pemahaman melalui tindakannya dan interaksi dengan dunia fisik. Dalam teori Vygotsky, anak-anak lebih banyak sering digambarkan sebagai makhluk sosial daripada dalam teori Piaget. Anak-anak mengembangkan cara berpikir mereka dan memahami terutama melalui interaksi sosial (Daniels et al., 2011). Berikut adalah gagasan teori vygotsky:

1. Zona Perkembangan Proximal (ZPD)

Zona perkembangan proksimal vygotsky memiliki batas bawah dan batas atas, tugas pada ZPD terlalu sulit bagi anak, anak membutuhkan orang dewasa atau anak yang lebih terampil. Pada saat anak mengalami instruksi atau demonstrasi, anak mengorganisir informasi dalam struktur mental yang ada akhirnya dapat melakukan keterampilan atau tugas itu sendiri. Zona perkembangan proksimal yaitu rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih (Rohaendi & Laelasari, 2020).

2. Scaffolding

Scaffolding yaitu mengubag tingkatan sebuah dukungan. Saat siswa mempelajari tugas baru, orang yang terampil dapat menggunakan instruksi langsung. Seiring dengan peningkatankompetensi siswa, maka orang kurang memberi petunjuk. Dialog adalah alat scaffolding yang penting pada zona perkembangan prksimal, menurut vygotsky anak-anak sebagai orang yang tidak teratur.

3. Bahasa dan pikiran

Penggunaan dialog sebagai alat scaffolding adalah salah satu contoh peran bahasa dalam perkembangan anak. anak-anak menggunakan percakapan tidak hanya untuk komunikasi sosial tapi untuk membantu menyelesaikan tugas anak yang berkaitan dengan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari perubahan-perubahan di masa pertumbuhannya hingga sampai pada tahap dewasa, dimana perkembangan anak sangat erat kaitannya dengan lingkungan (Novitasari & Fauziddin, 2020). Salah satu permainan yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak adalah permainan dakon. Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang (Pagamanda, 2022), apapun kegiatan selama terdapat unsur kesenangan dan kebahagiaan bagi anak usia dini, dapat disebut dengan bermain. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung atau perkembangan kognitif anak karena permainan dakon dapat membantu dan mempermudah anak dalam memahami sebuah konsep (Mulyasa, 2003). Hal ini akan ditinjau dengan menggunakan teori piaget dan vygotsky dalam perkembangan kognitif yang distimulus melalui permainan dakon.

## **Method**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan melakukan pengumpulan data dilanjutkan reduksi data setelahnya penyajian data lalu di tarik kesimpulan dari teori vygotsky dan teori piaget dalam perkembangan kognitif di stimulus dengan menggunakan permainan dakon.

Subyek dalam penelitian ini adalah 1 anak, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan data analisis yang kemudian melakukan teknik analisis selanjutnya melakukan reduksi data, penyajian data dan di tarik kesimpulan pada data tersebut. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati anak dalam bermain permainan dakon yang ditinjau dari teori Piaget dan Vygotsky. Alasan pemilihan subyek dilatar belakangi oleh subyek adalah anak yang sesuai dengan kriteria untuk dijadikan subyek.

## **Hasil dan Pembahasan**

Perkembangan kognitif dalam penelitian ini dapat dilihat dari seorang anak memainkan permainan dakon. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung, permainan ini memiliki peranan

yaitu untuk melatih keterampilan dalam kognitif anak dengan berhitung dan motorik halus (Sari et al., 2020), Penggunaan permainan dakon yang jarang digunakan karena dianggap kuno dan tidak modern. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan dakon untuk menstimulus perkembangan kognitif anak di tinjau dari teori vygotsky dan piaget.

### **Teori piaget dalam permainan dakon**

#### **1. Sensorimotor (0-2 tahun)**

Tahap pertama Piaget, yang berlangsung dari lahir sampai usia 2 tahun; bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengoordinasikan pengalaman sensorik dengan tindakan motorik (Khadijah, 2020) Pada tahap ini anak berusia 0 sampai 2 tahun pada saat melihat permainan dakon, anak sudah mampu untuk menyentuh, meraba, mengambil, mengangkat papan dakon beserta bijinya. Selain itu anak juga mampu menjemput biji dakon dan memindah kan biji dakon dari tangan kanan ke tangan kiri secara bergantian, melempar biji. Pada tahap ini anak belum mengetahui bahwa ini adalah permainan dakon

#### **2. Pra operasional (2-7 tahun)**

Tahap pra-operasi Tahap kedua Piaget, berlangsung dari sekitar 2 hingga 7 tahun, di mana anak-anak mulai mewakili dunia dengan kata-kata, gambar, dan gambar, dan pemikiran simbolik melampaui koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik; konsep stabil terben tuk, penalaran mental muncul, egosentrisme hadir, dan keyakinan magis dibangun (Khadijah, 2020). Pada tahap ini anak sudah mulai mengerti bahwa ini adalah sebuah permainan karena anak pada tahap ini anak dapat berfikir secara simbolik dan sudah memahami sebuah konsep. Anak mampu memasukan biji dakon ke dalam papan dakon secara acak sesuai keinginan hatinya. Ketika anak memasuki usia 5 tahun ada beberapa anak yang sudah mengrti aturan permainan dakon dengan bimbingan orang yang lebih paham. Sehingga anaka sudah mulai paham dengan cara bermain dakon, mulai dari jumlah isinya dengan cara berjalannya. Namun anak belum mampu berfikir strategi yang benar dalam aturan main dakon dan masih memiliki sifat yang egosentrisme.

#### **3. Operasional Konkret (7-11 tahun)**

Tahap Operasional Konkret berlangsung dari sekitar 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak dapat melakukan operasi konkret, dan mereka dapat bernalar secara logis selama penalaran dapat diterapkan secara spesifik atau contoh konkret. Ingatlah bahwa operasi adalah tindakan mental yang dapat dibalik dan operasi lengkap adalah operasi yang diterapkan pada objek nyata dan konkret (Khadijah, 2020). Pada tahap ini anak sudah mampu bermain dakon sesuai dengan aturan melalui belajar menerapkan sikap sportif, profesional dan egosentris pada anak sudah mulai berkurang anak sudah dapat memikirkan sebuah strategi bermain dakon.

#### 4. Operasional Formal (11-Dewasa)

Pada masa ini anak sudah mampu berfikir secara logis karena sudah memasuki masa remaja, hal ini dilihat dari faktor biologis fase yang berada pada fase anak sedang mengalami pubertas yang dimana masa ini adalah saat masa terjadinya berbagai perubahan besar lainnya, menandai masuknya ke dunia dewasa secara psikologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikososial (Dr masganti sit, 2017) pada tahap ini pemikiran anak sudah berkembang dan matang, penalaran abstrak dan berfikir kreatif. Anak sudah mengetahui alur main dakon dan mampu menyusun strateginya. Anak tidak lagi dibimbing dan tidak memiliki sifat egosentris dan sudah mulai sportif dan profesional dalam melakukan permainan dakon

### **Teori Vygotsky dalam permainan dakon**

#### 1. ZPD

Anak sudah mengerti sebuah permainan dan aturan dengan bimbingan orang dewasa, anak sedang bermain dakon bersama dengan pendamping yang lebih dewasa darinya, awalnya anak ini belum mengerti sebuah peraturan permainan dakon dengan di arahkan saat bermain oleh pendamping yang lebih mengerti darinya, anak tersebut sudah dapat dan mengerti permainan dakon dikarenakan terdapat konsep zpd.

#### 2. Scaffolding

Dalam konsep ini lawan main anak dalam bermain dakon memberikan sebuah dukungan kepada anak secara terstruktur dengan baik.

### 3. Bahasa dan Pikiran

Anak belajar permainan dakon dengan menggunakan bahasa yang disampaikan oleh lawan main dan juga anak, sehingga anak paham dengan peraturan dakon dalam bahasa otomatis anak berfikir sebuah strategi dalam bermain.

Stimulasi perkembangan kognitif yang dilakukan dengan menggunakan permainan dakon terdapat prepektif yang berbeda dalam teori Piaget dan teori Vygotsky. Pada teori Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif dilihat pada saat bermain permainan dakon, sedangkan teori Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif berdasarkan sosial dapat dilihat anak belajar sesuatu dengan adanya interaksi.

### Kesimpulan

Perkembangan kognitif dalam penelitian ini dapat di lihat dari seorang anak memainkan permainan dakon. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung, permainan ini memiliki peranan yaitu untuk melatih keterampilan dalam kognitif anak dengan berhitung, dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan dakon untuk menstimulus perkembangan kognitif anak di tinjau dari teori piaget dan vygotsky, yang memiliki perbedaan yaitu pada teori piaget tentang perkembangan kognitif pada anak dengan stimulus permainan dakon yang berbeda dilihat dari perlakuan anak terhadap permainan dakon sesuai dengan tahapan usia perkembangan kognitif piaget. Sedangkan permainan dakon untuk menstimulus perkembangan kognitif anak di tinjau dari teori vygotsky yaitu perkembangan kognitif anak di stimulus dengan permainan dakon yang berkembang karena adanya interaksi sosial dengan orang lain atau orang dewasa.

### Daftar Pustaka

- Angga Saputra, A. S., & Lalu Suryandi, L. S. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Dakon, T., Anak, P., & Tahun, U. (2022). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp> *Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Alat Permainan Tradisional Dakon Pada Anak*

Usia 5-6 Tahun. 2(2), 574–581.

- Daniels, L. M., Mandzuk, D., Perry, R. P., & Moore, C. (2011). The effect of teacher candidates' perceptions of their initial teacher education program on teaching anxiety, efficacy, and commitment. *Alberta Journal of Educational Research*, 57(1), 88–106.
- Dr masganti sit. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak (Pertama)*. Kencana.
- Ellen Bialystok. (2001). *Bilingualism in development (First)*. CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.
- Hestyaningsih, L., & Dinar Pratisti, W. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 13(2), 161–174. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Khadijah, D. M. A. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini:Teori dan Praktik*. Kencana.
- Monks, C. P., & Smith, P. K. (2006). Definitions of bullying: Age differences in understanding of the term, and the role of experience. *British Journal of Developmental Psychology*, 24(4), 801–821. <https://doi.org/10.1348/026151005X82352>
- Mulyasa, E. (2003). *belajar dan pembelajaran*. Rosdakarya.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Naldi, H. (2018). Perkembangan Kognitif, Bahasa Dan Perkembangan Sosioemosional Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/scs.v5i2.110>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 2407–4454.
- Nurlistiyati, & Imron. (2021). Peningkatan Karakter Mandiri Anak Melalui Permainan Dakon Kreasi Di Kb Putera Sembada. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 80–86.
- Pagamanda, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri. *MApp (Mathematics and Applications) Journal*,

4(1), 26–32. <https://doi.org/10.15548/map.v4i1.4191>

Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.

Putu, I., Stahn, S., & Kuturan Singaraja, M. (2020). Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Sociocultural-Revolution*, 1.

Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi. *Prisma*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>

Santrock. (2014). *Adolescence Fifteenth Edition Dallas*.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>

Supriyanto, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner. *Joyful Learning Journal*, 10(2), 61–65. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i2.51266>

Whildan, L. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.47453/permata.v2i1.245>