



Kearifan Lokal Game Dakon sebuah Solusi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Alhamro' Andalusia¹, Risaniatin Ningsih², Nora Yuniar Setyaputri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

alhamro27@gmail.com¹, risadyne@gmail.com², setyaputrinora@gmail.com³

ABSTRACT

Children's learning motivation in the current era is very much needed because many children experience a decrease in enthusiasm for learning due to lack of motivation to learn, this motivation for learning can come from the closest people such as family or teachers. In this article, we will discuss children's learning motivation through dakon game media. This time the media also discusses media innovation in the form of DAKON GAMES which are used to increase children's learning motivation. This article study discusses the definition, motivation to learn for children. The results of this study include: 1) learning motivation; 2) Game dakon prototype.

Keywords: *learning motivation, dakon game*

ABSTRAK

Motivasi belajar anak di era saat ini sangat pada perlukan karena aneka macam anak mengalami penurunan semangat belajar dikarenakan motivasi belajar kurang, motivasi belajar ini mampu dari orang terdekat mirip famili juga pengajar. pada artikel kali ini akan membahas perihal motivasi belajar anak melalui media game dakon. pada media kali ini juga membahas tentang inovasi media berupa GAME DAKON yang dipergunakan buat menaikkan motivasi belajar anak. Kajian artikel ini membahas definisi, motivasi belajar buat anak. hasil berasal kajian ini diantaranya : 1) motivasi belajar; dua) prototipe Game dakon.

Kata Kunci: *motivasi belajar, game dakon*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar anak merupakan landasan awal untuk mendorong anak belajar sehingga dapat tumbuh, berkembang, dan mencapai prestasi belajar yang baik. Menurut Hull (dalam Suciati 2005:3.3) "Motivasi merupakan dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup". Sedangkan menurut Sardiman (2010:102) "Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan"

Motivasi belajar anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternalnya. Lingkungan keluarga juga menjadi peran utama yang berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak terutama pada pendidikannya, sebagian orang tua yang mempunyai anak harus lebih ekstra teliti dengan pendidikan karena pendidikan pertama anak berasal dari orang tua, motivasi belajar anak juga perlu di perhaikan jika anak mengalami penurunan semangat belajar kita sebagai orang tua mampu mengolah dan membangkitkan semangat belajar melalui motivasi, motivasi yang di berikan setiap hari unuk anak sangat baik untuk kedepannya.

Game dakon ini mampu mengasah otak anak dan bisa membangkitkan sifat tanggung jawab kepada dirinya serta tidak



menggantungkan kepada dalam hal apapun. Disini juga anak dilatih bersosialisasi dengan teman yang tidak di kenal agar mereka bisa berbaur dengan orang lain di kemudian hari. Pada game dakon ini kita semua bisa mengenang di masa-masa dahulu yang permainan dakon sekarang jarang muncul di kalangan anak modern saat ini karena saat ini sudah ada gadget (hp) yang lebih canggih. Permainan tradisional ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah “Wasita” edisi Oktober 1928. Beliau mengatakan sudah sepenuhnya yakin hingga saat ini masih berkesinambungan jika dilihat dari keadaan saat ini. Karena, masa kecil merupakan masa-masa bermain. Pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan kognitif, cara bersosial, kemampuan pratitis, skill, bahkan susila yang dapat diajarkan melalui permainan. Hal ini berkaitan kepada anak saya yang berusia 6 tahun yang selalu mengajak ayahnya bermain.

Ketika bermain diharapkan agar lebih tahu lawan mainnya sehingga timbul karakter bersosial agar tumbuh pada siswa sekolah dasar, hal ini mmbuat anak bersifat sportif saat lawan main ada yang berbuat curang, dari sikap ini jika ada tema yang berbuat curang tidak akan memihak temannya atau golongannya. Alat yang dibutuhkan seperti papan dakon dan biji dakon sebanyak 50 buah, disitu siswa dapat menumbuhkan keterampilan dalam bidang berhitung, karena setiap anak diberikan 10 biji dakon dan di masukan ke dalam lubang.

PEMBAHASAN

A. MOTIVASI BELAJAR

1. Definisi Motivasi Belajar

Menurut Hull (dalam Suciati 2005:3.3) “Motivasi merupakan dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup”. Sedangkan menurut Sardiman (2010:102) “Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan”. Motivasi menurut KBBI adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Motivasi belajar anak itu perlu dorongan dari orang terdekatnya. Memotivasi belajar anak perlu stiap hari, karena tidak semua anak mempunyai motivasi belajar kita sebagai orang tua harus tau kapasitas belajar anak dan cara memotivasi anak agar anak dapat semangat dalam belajar.

Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik. Di dalam kegiatan pembelajaran guru atau orang tua dapat membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan diri, memberikan dukungan agar anak tidak mudah putus asa, kemandirian. Ada juga usaha yang dilakukan guru atau orang tua dengan memberikan pujian kepada anak, dan



lagu-lagu tentang tema pembelajaran agar pesannya dapat tersampaikan dengan mudah.

2. Cara Memotivasi Belajar Anak

Motivasi belajar sangat diperlukan anak zaman sekarang karena dengan pertumbuhan zaman motivasi belajar anak bisa menurun karena adanya gadget. Ada beberapa cara memotivasi anak dalam belajar :

- a. Membuat agenda belajar. Agenda belajar akan membantu anak untuk mengatur waktu dan materi apa yang harus dipelajari agar anak dapat berkonsentrasi dalam belajar mata pelajaran itu.
- b. Menentukan gaya belajar. Setiap anak memiliki tipe gaya belajar sendiri-sendiri ada yang bertipe visual, auditori, atau kinestetik.
- c. Istirahat. Pada saat belajar kita juga harus memperhatikan jam istirahat karena pada saat kita sudah lelah maka belajar kita juga tidak konsentrasi.
- d. Hindari gangguan saat belajar. Seringkali gangguan itu muncul saat kita sedang belajar entah itu gangguan dari gadget, televisi, maupun teman, sebisa mungkin kita belajar dengan tenang dan hindari gangguan tersebut.
- e. Mencari suasana yang tepat. Semua anak pasti sudah memiliki kamar tersendiri, dalam kamar tersebut kita sebagai orang tua harus bisa memberikan kenyamanan bagi anak baik untuk tidur maupun belajar sehingga anak merasa betah saat di dalam kamar.
- f. Belajar bersama teman. Mungkin ada beberapa anak yang kalau belajar sendiri itu malas, bosan, tetapi kalau belajar dengan teman itu semangat, itu bisa menjadi cara agar anak dapat belajar dan bisa efektif
- g. Adanya niat dan kemauan. Saat belajar ketika tidak ada niat dan kemauan maka belajar itu akan menjadi sia-sia karena tidak dapat di serap oleh otak, maka dari itu saat belajar kita harus mempunyai rasa niat dan kemauan saat belajar.

B. MEDIA BK

Permainan Dakon merupakan permainan zaman dulu yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena dalam Permainan Dakon membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep menghitung dan dapat menyenangkan siswa karena terdapat unsur permainan (Legowo, 2006). Permainan tradisional ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah “Wasita” edisi Oktober 1928. Beliau mengatakan sudah sepenuhnya yakin hingga saat ini masih berkesinambungan jika dilihat dari keadaan saat ini. Karena, masa kecil merupakan masa-masa bermain.

Game dakon, bertujuan membantu anak melatih saraf motorik halus karena melibatkan otot kecil, koordinasi mata, serta tangan anak. Selain itu, permainan dakon melatih kesabaran anak, belajar berhitung, memahami aturan, dan kejujuran anak juga melatih dalam pengambilan langkah.

Dari game dakon ini peneliti berinovasi untuk membuat modifikasi dari media ini bernama “DAKORA”. Media permainan dakora ini adalah hasil modifikasi dari permainan tradisional “dakon” yang membedakan



dari permainan dakon, dakora ini memiliki keunikan karena dimainkan oleh 4 orang dan rumah (home) ada 4, 2 di sebelah kanan dan 2 di sebelah kiri, dalam media permainan dakora ini setiap lubang akan ada warnanya ketika biji dakon siswa itu habis dan menetap di lubang yang berwarna siswa tersebut akan mendapatkan kartu yang berisi tentang tanggung jawab, siswa tersebut akan melakukan hal yang ada di dalam kartu guna melatih karakter tanggung jawab siswa.

C. PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah “Wasita” edisi Oktober 1928. Beliau mengatakan sudah sepenuhnya yakin hingga saat ini masih berkesinambungan jika dilihat dari keadaan saat ini. Karena, masa kecil merupakan masa-masa bermain. Pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan kognitif, cara bersosial, kemampuan pratitis, skill, bahkan susila yang dapat diajarkan melalui permainan. Hal ini berkaitan kepada anak saya yang berusia 6 tahun yang selalu mengajak ayahnya bermain.

Ketika bermain diharapkan agar lebih tahu lawan mainnya sehingga timbul karakter bersosial agar tumbuh pada siswa sekolah dasar, hal ini mmbuat anak bersifat sportif saat lawan main ada yang berbuat curang, dari sikap ini jika ada tema yang berbuat curang tidak akan memihak temannya atau golongannya. Alat yang dibutuhkan seperti papan dakon dan biji dakon sebanyak 50 buah, disitu siswa dapat menumbuhkan keterampilan dalam bidang berhitung, karena setiap anak diberikan 10 biji dakon dan di masukan ke dalam lubang.

D. D. PROTOTIPE PRODUK

1. Definisi game dakon

Permainan Dakon merupakan permainan zaman dulu yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena dalam Permainan Dakon membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep menghitung dan dapat menyenangkan siswa karena terdapat unsur permainan (Legowo, 2006). Indikator dalam permainan dakon ini di harapkan siswa bisa mengatur biji yang di milikinya untuk memainkan sebuah dakon, juga dapat menunjukkan sikap yang sportif dan jujur dalam bermain bersama tim, dan bisa menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan, sehingga siswa dapat mengetahui kemampuannya dalam bermain game dakon ini. Dari game dakon, anak dapat melatih saraf motorik halus karena melibatkan otot kecil, koordinasi mata, serta tangan anak. Selain itu, permainan dakon melatih kesabaran anak, belajar berhitung, memahami aturan, dan kejujuran anak juga melatih dalam pengambilan langkah.

2. Prototipe game dakon

No.	Gambar	Penjelasan
-----	--------	------------



1.		<p>Papan dakon ini berbentuk oval, lobang pada dakon ada 10 di setiap home ada 4 lobang, 2 di kanan dan 2 di kiri</p>
2.		<p>Sebagai biji dakon yang berasal dari hewan laut agar beda dari biji dakon biasanya</p>
3.		<p>Sebagai alat untuk siswa yang kalah dan harus mempertanggung jawabkan</p>
4.		<p>Buku ini menjelaskan tentang cara bermain game dakon agar bisa berjalan dengan baik.</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang berasal dari keluarga maupun guru ditujukan kepada anak tersebut yang mengalami motivasi belajar menurun. Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik. Di dalam kegiatan



pembelajaran guru atau orang tua dapat membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan diri, memberikan dukungan agar anak tidak mudah putus asa, kemandirian. Dalam media game dakon ini juga sebagai belajar untuk meningkatkan motivasi belajar anak, dalam game dakon ini juga kita sebagai orang tua maupun guru dapat menyelipkan pembelajaran dalam game dakon tersebut yang tidak hanya bermain saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Astutik Sulaiman. (2019). *Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya*. PGSD FIP. Universitas Negeri Surabaya.
- Dewi Arini, Agus Sumitra. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Minat Berhitung Melalui Permainan Sondah Modifikasi*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi. Volume 2 Nomor 6.
- Endah Sulistyowati. (2012). *Peningkatan Motivasi Belajar Membaca Anak Melalui Metode Mind Mapping Di Kelompok B Tk Pertiwi Randulanang I Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten*. Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Irfan Haris. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini*. Pgpau Fkip. Universitas Slamet Riyadi.
- Jati Rinakri Atmaja. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto, Wadiatu Khairati A.S. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Novitasari Susi Heriyanti, M. Thamrin, Desni Yuniarni. (2014). *Pemberian Motivasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Mujahidin li Pontianak Timur*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. FKIP UNTAN.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja grafindo.
- Suciati, Dkk. (2005). *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.