

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-20 PADA ANAK KELOMPOK B

Isabella Hasiana

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)**

Email : isabella@unipasby.ac.id

Abstrak :Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung anak yang masih kurang karena pelaksanaan kegiatan pembelajaran di salah satu TK di daerah Kabupaten Sidoarjo Kecamatan Krian yang cenderung menitikberatkan pada kegiatan akademik dan mengabaikan kegiatan bermain sebagai suatu metode di dalam pembelajaran. Guru lebih banyak menekankan pada lembar kerja siswa. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan saat belajar terutama dalam kegiatan berhitung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak kelompok TK B. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah pre-experimental design berupa one group pretest-posttest design. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebanyak 13 anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik uji beda hasil pretest dan posttest (uji t). Tehnik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan maka hipotesis dapat diterima. Hal ini terlihat dari hasil penghitungan nilai t hitung > t tabel dengan nilai $17,91 > 1,78$. Dengan demikian dapat diartikan bahwa permainan tradisional dakon berpengaruh terhadap kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok TK B.

Kata kunci: dakon, kemampuan berhitung, anak usia dini

Abstract:This research is motivated by the children's numeracy skills that are still lacking due to the implementation of learning activities in one of the kindergartens in Sidoarjo Regency, Krian District, which tends to focus on academic activities and neglect playing activities as a method in learning. Teachers put more emphasis on student worksheets. This causes children to become bored while studying, especially in arithmetic activities. The purpose of this study was to determine the effect of traditional dakon games on the ability to count numbers 1-20 in Kindergarten B group children. This research used quantitative research and the design used in this study was pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest design. The subjects used in this study were 13 children. Analysis of the data used in this study using different test techniques pretest and posttest results (t test). Data collection techniques used were observation, documentation and tests. Based on the results of research and analysis that has been done, the hypothesis can be accepted. This can be seen from the results of the calculation of the value of t count > t table with a value of $17.91 > 1.78$. Thus it can be interpreted that the traditional game of dakon affects the ability to count 1-20 in Kindergarten B group children

Keywords: *Dakon, numeracy skills, early childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah generasi penerus negara, sehingga harus dibina, dikembangkan dan dibimbing sejak dini agar menjumpai jalan menuju gerbang masa depan yang cerah. Pendidikan yang

layak merupakan investasi yang pantas diberikan kepada anak usia dini agar menjadi harapan serta tulang punggung negara. Pendidikan yang diperuntukkan untuk anak usia dini (PAUD) dapat diartikan suatu usaha dalam hal penyempurnaan aspek perkembangan yang

diperuntukkan kepada anak mulai usia 0 berbatas usia 6 tahun dengan dorongan stimulasi pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan rohani dan jasmani sehingga anak mempunyai bekal kesiapan ketika masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan jalur formal, non formal dan informal merupakan jenis layanan yang diselenggarakan di tingkat pendidikan anak usia dini.

Usia 5-6 tahun merupakan persyaratan bagi peserta didik untuk bisa menempuh jenjang pendidikan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK). Dengan bersekolah di Taman Kanak-Kanak (TK), anak dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Adapun aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan seni ialah potensi yang wajib dioptimalkan dalam diri anak.

Keseluruhan aspek perkembangan yang dipunyai anak haruslah dikembangkan secara maksimal melalui pemberian stimulasi yang cukup agar anak tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya serta menyiapkan anak agar bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya (Sekolah Dasar) tanpa adanya kekurangan. Dengan demikian, Taman

Kanak-kanak memiliki peran penting selama masa pertumbuhannya, terlepas dari kondisi lingkungan keluarga dan lingkungan setempat.

Perkembangan yang dirasa penting untuk dikembangkan salah satunya adalah kemampuan kognitif anak perihal berhitung. Dikatakan perlu untuk dikembangkan, karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan dalam praktik kehidupan nyata dan dianggap sebagai dasar pengembangan ilmu matematika maupun sarana bagi anak untuk melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya. Anak berusia 5-6 tahun, kemampuan berhitung yang diberikan diawali dari angka 1 sampai 20. Pada umumnya, anak tidak bisa menilai lambang angka tetapi mereka mengetahui nama-nama bilangan. Misalnya, mereka belum tahu dan memahami artinya, akan tetapi mereka mampu untuk menyebut angka satu, dua, tiga dan seterusnya. Jadi dapat ditemukan bahwa bilangan diucap seperti rerangkaian kata yang tidak memiliki makna yang saling berkaitan.

Berdasarkan hasil observasi awal di salah satu TK yang berada di Kabupaten Sidoarjo Kecamatan Krian menunjukkan bahwa aspek perkembangan yang masih terbilang rendah adalah aspek perkembangan kognitif dalam hal

berhitung angka 1-20. Sedangkan aspek perkembangan lain seperti halnya nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni dapat dikatakan mengalami perkembangan cukup baik. Kendala yang dialami di TK pada kelompok B yaitu anak-anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka 1-20 dengan urutan yang benar. Hal tersebut dikarenakan mereka masih belum hafal urutan bilangan dari angka 1 sampai 20. Selanjutnya, anak-anak belum bisa melakukan operasi bilangan penjumlahan diatas 10, dikarenakan anak menemui kesulitan tatkala menghitung angka yang jumlahnya lebih dari 10 dan anak juga mendapati permasalahan dalam hal mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dikarenakan anak masih belum mengenal lambang bilangan dengan baik. Sebagai salah satu contoh di hasil observasi awal, guru sedang bercakap cakap dengan anak-anak. Guru memerintahkan salah satu anak untuk menyebutkan angka 1-20 secara berurutan dengan tepat dan benar. Tetapi, anak tersebut hanya bisa menyebutkan angka 1-15, angka sisanya yaitu 16-20 belum dapat disebutkan hingga selesai. Kemudian guru melanjutkan pembelajaran dengan memerintahkan murid yang lain untuk menyebutkan angka 1-20 secara berurutan

dengan tepat dan benar. Terdapat 1 anak yang belum bisa menyebutkan angka 1-20 secara berurutan dengan tepat dan benar, 10 anak mulai bisa menyebutkan angka 1-20 secara berurutan dengan tepat dan benar meskipun dengan bantuan guru, dan 2 anak sudah bisa menyebutkan angka 1-20 secara berurutan dengan tepat dan benar dengan sedikit bantuan guru.

Dari hasil observasi tersebut dapat dicermati bahwa anak-anak hanya mengenal secara hafalan (menghafal) dan belum memahami arti dari lambang tersebut.

Permasalahan-permasalahan yang timbul disebabkan karena kemampuan berhitung anak yang belum optimal. Selain itu, model pembelajaran klasikal masih diterapkan guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkaitan dengan berhitung hanya diberikan melalui pelajaran yang ada di buku, papan tulis dan lembar kerja saja. Guru sekedar menuliskan soal di papan tulis, selanjutnya menjelaskan kepada anak-anak cara untuk menghitung menggunakan jari jemarinya. Setelah guru menjelaskan, maka anak-anak diperintahkan untuk menulis soal di buku tulis yang dipegangnya. Dengan cara belajar yang seperti inilah yang membuat anak merasa jenuh dan bosan ketika belajar berhitung.

Terbukti, pada saat pembelajaran berlangsung, terlihat ada anak yang sibuk dengan mainannya, ada anak yang asyik mengobrol dengan temannya, bahkan ada pula anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya. Oleh sebab itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan melakukan suatu permainan.

Menurut Falera (2015:1) apabila kegiatan berhitung yang dilakukan dengan menggunakan berbagai macam permainan akan menimbulkan perasaan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada di dalam dirinya. Ia menjadi puas, bahagia dan riang gembira sehingga untuk menerima materi pembelajaran akan menjadi lebih mudah.

Permainan yang dilakukan pada penelitian ini ialah permainan tradisional dakon. Melalui dakon ini, anak akan belajar berhitung. Dakon merupakan sebuah alat bermain dengan bahan utamanya dari kayu atau plastik dan dilubangi sesuai ukuran yang diinginkan oleh pembuatnya. Jumlah lubang papan dakon yaitu 16 lubang. 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. Disediakan pula biji-bijian atau batu kecil yang dapat digunakan untuk bermain. Permainan dakon dapat

dimainkan oleh 2 orang anak. Cara bermainnya yaitu dengan memasukkan biji-bijian yang tersedia secara berurutan dari lubang satu sampai lubang terakhir. Pemenang dalam permainan dakon ini ditentukan dengan menghitung jumlah biji-bijian yang diperoleh dari lubang besar. Yang memperoleh jumlah biji paling banyak, maka dialah yang menjadi pemenang permainan dakon. Melalui permainan tradisional dakon, anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk berhitung melalui benda konkret, yaitu menghitung biji dakon dengan cara menebarkan satu persatu biji dakon ke dalam lubang. Pada akhir permainan, anak akan menghitung keseluruhan biji dakon yang ada di dalam lubang besar miliknya. Disitulah anak akan belajar berhitung melalui biji dakon.

Permainan tradisional dakon dapat memberikan stimulus yang baik untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, sehingga mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dengan adanya permainan tradisional dakon, anak diajarkan untuk melestarikan ragam kebudayaan yang

dimiliki oleh bangsa Indonesia, dengan harapan permainan tradisional dakon warisan nenek moyang dapat selalu dijaga oleh generasi penerusnya. Dengan permainan tradisional dakon, anak dapat belajar untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya melalui benda secara konkrit, yaitu melalui biji dakon yang dimainkan.

Berdasar pada uraian dari latar belakang yang muncul, peneliti terdorong untuk melangsungkan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh kemampuan berhitung menggunakan media dakon. Mengetahui pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak kelompok B ialah tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini.

KAJIAN TEORITIK

Kemampuan mendasar yang harus dipunyai oleh siswa yang duduk di bangku sekolah kelas rendah salah satunya adalah berhitung. Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, asal kata berhitung yakni dari kata hitung yang artinya membilang (menambah, memperbanyak, mengurangi, membagi). Senada dengan pendapat diatas, Wahyudi dan Damayanti (dalam Istiana 2018:42) mengklarifikasi bahwa dengan memiliki kemampuan

matematika atau berhitung dapat membantu manusia dalam menghadapi peristiwa yang ada di dunia. Menyamakan, mengklasifikasikan, menyusun, berhitung, menyisihkan, memperkirakan, dan memadankan merupakan suatu pemikiran dan keahlian yang dimiliki anak. Anak juga akan belajar berdasarkan pengalaman yang terjadi pada dirinya. Misalnya anak belajar melalui bentuk, ruang, ukuran, simbol beserta angkanya. Suyanto (2005:56) berpendapat bahwa peranan yang sangat penting bagi kehidupan adalah berhitung. Pada awalnya anak tidak mengetahui aktivitas angka, dan operasi bilangan matematik. Sedikit demi sedikit sesuai dengan kemajuan mental anak, mereka berlatih bagaimana cara membilang, mengenal angka dan menghitung. Anak mencari cara untuk mengaitkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis.

Berhitung dapat memberikan informasi kepada anak tentang dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga pada waktunya anak-anak lebih siap untuk mengikuti dan mendominasi pembelajaran matematika dan anak dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Dengan berbekal kemampuan berhitung, diharapkan anak dapat

mempersiapkan diri untuk menaklukkan tantangan dikemudian hari.

Adapun tujuan yang diperoleh anak ketika mempelajari berhitung menurut Mudjito (2007:1-2) adalah sebagai berikut:

- 1) Bisa berasumsi secara bijaksana dan efisien mulai usia dini, dengan memperhatikan benda-benda nyata, gambar atau angka di sekeliling anak.
- 2) Mampu menyesuaikan dan terjun dalam aktivitas publik yang membutuhkan kemampuan berhitung dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mempunyai kecermatan, refleksi dan pemahaman yang tinggi.
- 4) Memiliki pengetahuan tentang ide-ide ruang dan waktu serta dapat menilai pengaturan matematis yang mungkin terjadi di seputarnya.
- 5) Mempunyai sifat inovatif dan kreatif dalam mewujudkan sesuatu secara langsung.

Seperti yang dijelaskan oleh Falera (2015: 1), jika berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan yang inovatif, tentunya akan lebih menyenangkan dan tepat untuk anak-anak. Seluruh aspek perkembangan yang berada dalam diri anak-anak dapat dikembangkan tatkala sedang bermain, anak akan merasa puas, riang dan gembira. Dunia anak usia dini adalah bermain. Wajar saja apabila dijumpai anak usia dini, maka disitu pasti ada kegiatan bermain, karena bermain

merupakan kebutuhan alamiah baginya. Dalam hal ini, bermain merupakan perhatian utama dalam pembelajaran anak usia dini, dengan adanya bermain anak dapat mempelajari sesuatu yang sebelumnya tidak dia ketahui. Berhitung tidak ajarkan terbatas pengerjaan LKA, tapi bisa dengan cara bermain.

Mulyani (2016: 24) mengungkapkan bahwa bermain adalah persyaratan yang paling mendasar bagi anak tatkala berinteraksi dengan lingkungannya. Bermain dijadikan suatu kegiatan yang secara langsung dilakukan oleh anak-anak dengan orang lain atau dengan memanfaatkan benda yang ada disekelilingnya secara riang, suka rela dan kreatif, serta memanfaatkan perasaan mereka, dan seluruh anggota tubuhnya untuk bermain. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwasanya bermain adalah gerakan yang dilangsungkan oleh anak yang menimbulkan sensasi kegembiraan atau kepuasan pada diri sendiri melalui benda yang mereka gunakan, hingga akhirnya dapat membantu tumbuh kembang anak secara ideal. Dengan bermain, anak-anak akan menemukan cara untuk membuat keputusan, mengatasi kesulitan yang mereka hadapi, dan bernegosiasi dengan teman mereka.

Budaya yang dihasilkan oleh masyarakat dari zaman yang sudah tua, yang telah berkembang hingga saat ini, dengan sebagian besar para pendukungnya terdiri atas pria, wanita, muda, tua, rakyat miskin, kaya, maupun bangsawan merupakan arti dari permainan tradisional menurut Yunus (Mulyani, 2016:46) salah satu permainan yang dibuat dan dilakoni oleh anak-anak dalam kelompok masyarakat dengan tetap mempertahankan kelimpahan dan kebijaksanaan lingkungannya adalah permainan tradisional. Seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan, jiwa bergelora, jiwa kemajuan dan inovasi juga ditunjukkan. Permainan tradisional merupakan wahana yang dapat dimanfaatkan sebagai media ekspresi diri anak. Selain itu, permainan tradisional dapat mengasah, membangun pikiran anak, menumbuhkan simpati, menonjolkan perbedaan, dan membangun kesadaran sosial. Hal yang menarik dari permainan tradisional yaitu adanya kecocokan antara permainan tradisional dengan perkembangan anak sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran anak.

Mulyani (2016:66) menjelaskan bahwa Permainan tradisional dakon dikenang karena sangat terkenal di

kalangan masyarakat Indonesia, khususnya pulau Jawa. Permainan dakon tidak bisa dipisahkan dari anak perempuan, namun wajar jika laki-laki juga memainkannya. Permainan ini hanya memiliki 2 pemain. Aktifitas fisik tidak terlalu mencolok dalam permainan ini, namun demikian bermain dakon memiliki tujuan untuk mengenalkan ilmu hitung dasar yang tampak dalam rutinitas kehidupan serta mempersiapkan anak agar pandai dalam menghitung. Tidak hanya pandai dalam berhitung, pemain harus pandai dalam menyusun strategi untuk mendominasi pertandingan. Pada umumnya, plastik dan kayu adalah bahan dasar dari pembuatan papan dakon, lain halnya dengan biji dakon yang terbuat dari benda alam, diantaranya cangkang, batu, biji-bijian, atau plastik. Untuk itu anak-anak membutuhkan 98 biji dakon. Papan dakon terdiri dari 14 lubang kecil yang berhadapan dan di kedua sisi terdapat 2 lubang besar. Masing-masing 7 lubang kecil dan lubang besar disisi kanan dipandang menjadi milik pemain.

Aturan bermain dakon adalah:

- 1) Anak mengisi lubang papan dengan jumlah 7 biji, tetapi kosongkan “lubang besar/induk”.
- 2) Menentukan pemain awal yang akan memulai permainan.
- 3) Anak menetapkan satu lubang, selanjutnya menyebarkan biji yang diambil dari lubang

tersebut, kemudian menebarkan biji satu persatu mengikuti arah jarum jam kesetiap lubang yang lain. Andaikata biji akhir luruh pada lubang yang ada bijinya, lalu biji yang berada dilubang tersebut diambil lagi. Setiap melewati lubang induk milik sendiri maka harus diisi, lubang besar lawan jangan diisi. 4) Manakala biji paling akhir masuk kedalam lubang induk milik sendiri, pilihlah lubang lain untuk memulai lagi, dan seandainya biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong, maka giliran lawan yang memainkannya. 5) Apabila biji terakhir bertempat disalah satu lubang milik sendiri, maka biji disebrang lubang beserta satu biji terakhir akan jadi milik sendiri dan diperbolehkan masuk kedalam lubang besar. 5) Pada akhir permainan, anak menghitung jumlah biji dakon yang diambil dari lubang induk.

Keterkaitan antara permainan tradisional dakon dengan kemampuan berhitung. Melalui permainan tradisional dakon, anak-anak akan mengetahui cara menghitung biji dakon yang akan disebarkan satu persatu ke dalam papan dakon dan menghitung hasil biji dalam lubang besar miliknya menjelang akhir permainan. Permainan tradisional dakon dapat memberikan stimulus yang baik bagi

anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung mulai dari angka 1 sampai 20. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20, mampu melakukan operasi penjumlahan, dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1 sampai 20 dengan media dakon.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B”, penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode penelitian dengan cara mencari pengaruh terhadap perlakuan tertentu, selanjutnya efek perlakuan tersebut diobservasi merupakan cara kerja dari penelitian eksperimen.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre-experimental design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Kegiatan dalam penelitian ini menggunakan *Pretest* (sebelum adanya perlakuan) dan *Posttest* (setelah diberikan perlakuan). Dengan rancangan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa hasil perlakuan lebih akurat jika dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Berikut adalah gambaran *One-Group Pretest-Posttest Design*:

O ₁ X O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* tentang kemampuan berhitung angka 1-20 sebelum adanya perlakuan dengan permainan tradisional dakon

X : Pemberian perlakuan dengan menerapkan permainan tradisional dakon

O₂ : Nilai *posttest* tentang kemampuan berhitung angka 1-20 sesudah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional dakon

Selanjutnya, peneliti menggunakan sampel jenuh. Artinya peneliti menerapkan metode penentuan sampel apabila banyaknya populasi kurang dari 30 anak, maka yang dijadikan sampel adalah seluruh anggota populasi (Muslih A, 2017:113). Menurut penelitian ini, peneliti menggunakan semua peserta didik kelompok B di salah satu TK yang berada di Kabupaten Sidoarjo Kecamatan Krian sebanyak 13 anak untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

Sebagaimana pendapat oleh Sugiyono (2017: 117) Populasi yakni area spekulasi yang mencakup topik yang mempunyai ciri khas serta keunikan khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk ditelaah dan lebih lanjut dilakukan penentuan simpulan. Kemudian, kuantitas

dan keistimewaan yang dipunyai oleh populasi khusus yang menjadi perhatian merupakan bagian dari sampel. Penelitian ini tidak memakai sampel, tetapi menggunakan keseluruhan populasi dari jumlah anak-anak di kelompok B, dengan jumlah 13 siswa.

Berdasarkan pemaparan Sugiyono (2017:148) Instrumen penilaian merupakan sebuah alat yang dapat difungsikan untuk mengukur karakteristik yang diperhatikan dan peristiwa sosial untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Perencanaan instrumen diperoleh melalui variabel-variabel penelitian yang telah diputuskan untuk diperiksa, makna operasional dari variabel-variabel tersebut diberikan dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian diubah menjadi pertanyaan atau penjelasan. Berikut adalah instrumen penilaian tentang kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun:

1. Membilang/menyebut bilangan secara berurutan dari 1 sampai 20
2. Mempergunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Pengumpulan data yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh informasi

yang tepat. Pengamatan langsung (observasi) adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Bungin (2017:144) mengemukakan bahwa observasi adalah strategi pengumpulan informasi melalui penggunaan pancaindera terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilaksanakan pada subjek penelitian, tepatnya pada anak usia 5-6 tahun kelompok B dengan total 13 anak. Observasi awal dibuat untuk menentukan keadaan anak sejauh kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak kelompok B.

Sugiyono berpendapat (2013:240) dokumentasi merupakan catatan kejadian yang telah berlalu. Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya luar biasa dari individu. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumentasi berbentuk gambar, yaitu berupa foto kegiatan yang akan dijadikan sebagai bukti tentang adanya penelitian. Indikator instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum pemberian perlakuan dengan setelah pemberian perlakuan. Mengukur kemampuan berhitung 1-20 pada anak menggunakan *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan), sedangkan untuk mengukur

kemampuan berhitung 1-20 setelah diberikan perlakuan menggunakan *post-test*. Dalam penelitian ini, tes yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* ialah tindakan menyebutkan angka 1-20, memanfaatkan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan tradisional dakon.

Indikator instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum pemberian perlakuan dengan setelah pemberian perlakuan. Mengukur kemampuan berhitung 1-20 sebelum diberikan perlakuan merupakan tujuan dari *pre-test*, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung 1-20 setelah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah upaya gerakan yang dilakukan sesudah informasi dikumpulkan dari semua responden atau sumber yang berbeda. Statistik dengan rumus uji-t merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni salah satu prosedur pemeriksaan informasi yang dipakai untuk menguji taraf signifikansi dari hasil analisis. Teknik analisis data menggunakan uji-t dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

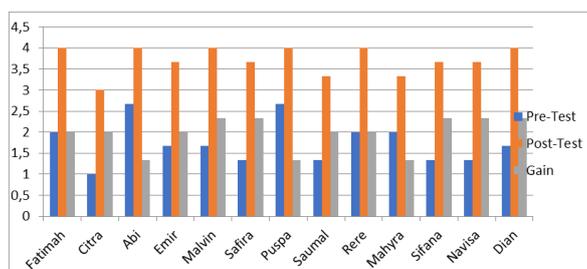
Dalam bagian ini akan diuraikan hasil dari penelitian yang berupa data serta hasil pembahasan mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B”. Pengumpulan data dan penyajian informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan direkap dalam lembar observasi yang disajikan dalam tabel dengan memperhatikan pedoman instrumen observasi yang telah dilakukan pada saat mengambil data. Kemudian, melakukan uji hipotesis dan mencari hasil uji signifikan T-hitung yang dilakukan pada kelompok B dengan jumlah 13 anak.

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui perbandingan hasil *pre-test* dan

post-test. Kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan yaitu permainan tradisional dakon. Rerata skor yang didapat saat *pre-test* yaitu 1,74 sedangkan rerata skor yang didapat saat *post-test* yaitu 3,72.

Dari penghitungan yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa $T_{hitung} >$ nilai T_{tabel} dengan nilai $17,91 > 1,78$ pada taraf signifikansi 0,05. Dengan itu, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh antara permainan tradisional dakon dengan kemampuan berhitung anak.

Hasil penelitian dengan nilai $17,91 > 1,78$ pada taraf signifikansi 0,05 yang berarti ada pengaruh antara permainan tradisional dakon dengan kemampuan berhitung anak.



Gambar 1 Perbandingan Hasil Pretest-Posttest

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa proses pengumpulan data hasil *pre-test* yang digunakan untuk mencari tahu pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B menunjukkan bahwa kemampuan berhitung angka 1-20 pada

anak kelompok B belum berkembang dengan sangat baik. Dikatakan belum berkembang dengan sangat baik karena dari 3 indikator observasi sebagian besar belum mencapai kriteria BSB. Sebagian besar kendala yang dialami adalah anak belum mampu menyebut angka 1-20

dengan urutan yang benar, Anak belum mengetahui manakah lambang bilangan yang sesuai dengan bilangannya, anak juga mengalami kesulitan dalam melakukan operasi penjumlahan. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan dakon, terjadi peningkatan kemampuan berhitung (*posttest*). Hal ini mengartikan bahwa anak mudah untuk menerima pembelajaran berhitung jika dengan adanya media.

Anak usia 5-6 tahun memiliki semangat yang tinggi dalam kegiatan berhitung apabila proses pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Menurut Handayani dan Kamilah (2011:9) memaparkan bahwa bermain merupakan hal terpenting bagi kesehatan anak, dapat mengurangi tekanan dalam belajar, mengembangkan kognitif anak, meningkatkan perkembangan motorik halus kasar dan dapat membangun kecintaan anak terhadap kegiatan belajar.

Pembelajaran berhitung menggunakan media dakon dinilai sangat

efektif, karena pembelajarannya tepat digunakan untuk anak TK. Dapat dikatakan tepat karena belajar dilakukan melalui kegiatan bermain. Hal tersebut terbukti pada saat pemberian perlakuan berupa permainan tradisional dakon. Anak kelompok B mengalami peningkatan dalam hal berhitung. Dengan adanya permainan dakon, anak mampu untuk menyebutkan angka 1-20 dengan urutan yang benar dan tepat, anak mampu melakukan operasi bilangan dari angka 1-20, dan anak mampu mencocokkan bilangan dan lambang bilangannya. Pada saat penelitian berlangsung, anak sangat antusias sekali dengan permainan dakon yang diberikan oleh peneliti. Dapat dilihat bahwa peserta didik di salah satu TK yang berada di Kabupaten Sidoarjo Kecamatan Krian sangat antusias jika diberikan permainan edukatif yang dapat mengembangkan dan mendukung pembelajaran.



Gambar 2 anak melakukan permainan dakon

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang perlu dilakukan stimulasi sejak dini. Hal ini menjadi suatu pemikiran yang penting untuk dilakukan kepada anak dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pembelajaran berhitung yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu agar anak tidak merasa terbebani untuk mempelajari kemampuan ini maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan permainan tersebut.

Orangtua ataupun guru dapat menggunakan permainan tradisional dakon untuk mengajarkan anak bermain sambil berhitung secara menyenangkan. Dengan demikian, permainan tradisional dakon dapat digunakan sebagai media untuk mengajarkan anak berhitung sambil bermain, dengan harapan anak mampu menguasai konsep dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan cara yang menyenangkan. Sehingga, melalui kegiatan bermain dakon kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat diyakinkan bahwa Ada pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak kelompok B.

Dari hasil penghitungan diperoleh nilai $T_{hitung} > \text{nilai } T_{tabel}$ dengan nilai $17,91 > 1,78$ sehingga dapat ditarik kesimpulan H_0 terbukti dengan sangat signifikansi.

Bersumber pada penemuan peneliti dan kondisi di lapangan tempat eksplorasi dilakukan, penulis ingin memaparkan saran-saran yang menyertainya 1) Diharapkan guru dapat menggunakan media dakon untuk mengembangkan kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak, dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-20 pada anak usia dini dengan cara menciptakan media dakon dengan model pembelajaran yang lebih menarik lagi bagi anak sekaligus menjadi motivator bagi anak. 2) Anak diharapkan selalu termotivasi dalam pembelajaran berhitung, karena berhitung bisa dilakukan dengan aturan yang menyenangkan dan tidak membosankan. 3) Bagi peneliti selanjutnya diharap dapat melangsungkan penelitian tentang berkelanjutan, dengan teknik penelitian yang lebih bervariasi yang menyangkut perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun melalui berbagai aktivitas bermain.

DAFTAR PUSTAKA

(2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas

- Bungin. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana
- Falera. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Dakon Kreatif Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Jabon Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Penelitian. PG PAUD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Istiana, Wardhono. 2018. *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
- Maesaroh, Sumardi, Lutfi Nur (2019). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. Jurnal PG PAUG Agapedia, Vol.3 No. 1 Juni 2019 page 61-75
- Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Rahayu. 2016. Identifikasi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B di Kelurahan Ringinharjo Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif