

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP
KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK
KELOMPOK B2 TK HARAPAN BUNDA PALANGKA RAYA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Irma Andreani¹, Rayne Praticia¹ & Intan Kamala¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

ABSTRAK

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat lima tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Penguasaan terhadap konsep bilangan pada anak usia dini merupakan dasar untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar nantinya. Mengingat dunia anak adalah bermain, maka sangat tepat kalau pembelajaran diberikan melalui permainan, dan dalam penelitian ini peneliti memilih permainan tradisional kegiatan bermain. Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan biji dakon yang dimasukkan satu persatu pada lobang dakon, kemudian pada akhir permainan anak menghitung jumlah biji dakon yang diperolehnya. Sehubungan dengan hal-hal tersebut, maka materi tentang konsep bilangan ini dapat diberikan melalui dakon.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan anak kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan one group pre-test dan post-test design, dan uji hipotesis menggunakan Uji T. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Harapan Bunda Tahun Ajaran 2018/2019 berjumlah 20 orang. Penguasaan konsep bilangan ini meliputi indikator-indikator : menunjukkan sekelompok benda sesuai dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, dan mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan.

Hasil penelitian dihitung dengan Uji T diperoleh t_{hitung} sebesar 9,58 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05% dan db ($N-1=20-1=19$) adalah sebesar 2,093. Dengan demikian t_{hitung} (9,58) > t_{tabel} (2,093). Jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional dakon terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan pada anak kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya. Pengaruh tersebut berupa peningkatan

kemampuan anak dalam penguasaan konsep bilangan, dan juga pada proses pembelajaran terlihat anak sangat senang dan penuh semangat.

Kata Kunci : Kemampuan Penguasaan Konsep Bilangan, Permainan Tradisional Dakon

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, motorik, serta seni. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jadi pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum pendidikan sekolah dasar, merupakan suatu pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yaitu sekolah dasar. Kesiapan ini meliputi antara lain, kesiapan dalam aspek agama dan moral, bahasa, kognitif (matematika dan sains), motorik (kasar dan halus), sosial dan emosional, serta seni.

Bilangan merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam matematika, seperti bilangan asli, bilangan cacah, bilangan bulat, serta pecahan. Anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun dipersiapkan untuk memasuki sekolah dasar, salah satunya harus memiliki pengetahuan tentang konsep bilangan. Salah satu konsep

matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat lima tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Hartnett & Gelman, 1998 (Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik).

Beberapa anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambang-lambangnyanya. Misalnya, mereka bisa menyebutkan “satu, dua, tiga, tetapi mereka tidak mampu mengidentifikasikannya angka “1” dengan kata “satu”. Sama halnya anak-anak, sama halnya anak usia empat tahun belajar tentang nama-nama bilangan dan sering bisa menyebutkan satu, dua, tiga, empat, atau lima tanpa mengerti hubungan-hubungan kuantitas bilangan tersebut. Seringkali bilangan tersebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Ini terjadi karena meski anak usia empat tahun memiliki minat intrinsik terhadap bilangan dan hitungan, mereka tidak memahami hubungan satu lawan satu antara bilangan dengan benda. Anak - anak usia empat tahun tidak sepenuhnya mengerti konsep yang mereka istilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda dan bahwa istilah “dua” mewakili kuantitas dari sebuah benda dan seterusnya. Pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak usia 3-5 tahun mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu.

Konsep bilangan adalah pendapat atau paham terhadap banyaknya benda, satuan jumlah atau banyaknya sesuatu. Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman, anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun awalnya mengembangkan konsep “satu” dan “lebih banyak dari satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang, anak-anak usia empat tahun mulai mengerti bahwa kata “satu” menunjukkan satu benda tunggal dan bahwa “lebih banyak dari satu” dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudahnya, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya. Meski menghitung terus menjadi kegiatan yang sering, dilakukan anak-anak sedang mengembangkan suatu kesadaran yang semakin bertambah tentang “lebih banyak” dan “kurang banyak” dan “satu” dan “lebih banyak dari satu”.

Konsep bilangan dan keselarasan bilangan satu lawan satu menjadi lebih solid bagi anak-anak usia lima tahun. Anak-anak melakukan lebih banyak usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung menghitung kegiatan bisa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari anak-anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep bilangan adalah kemampuan memahami hubungan bilangan dengan banyaknya benda, satuan jumlah atau banyaknya sesuatu. Lorton, Bruner (1966) mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran anak sebaiknya diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga, sehingga anak dapat melihat langsung bagaimana keteraturan serta pola-pola yang terdapat pada benda yang sedang diperhatikan.

Indikator Pengembangan Kemampuan Konsep Bilangan menurut Dinda Restya (2016:48) yaitu :

1. Menunjukkan sekelompok benda sesuai dengan lambang bilangan
2. Menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda
3. Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan

Permainan Tradisional Dakon

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak variasi. Sifat atau ciri dari permainan anak adalah sudah tua usianya tidak diketahui asal-usulnya, siapa yang penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut kemulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional, tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan, James Danandjaja 1987 (Keen Achroni 2012).

Permainan tradisional juga dikatakan sebagai bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya, permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis

permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna untuk anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh nenek moyang bangsa berdasarkan banyak pertimbangan dan perhitungan, hal ini karena nenek moyang kita mempunyai harapan agar nilai-nilai disiapkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatan dengan penuh kesadaran tanpa adanya paksaan.

Sebagai salah satu wujud budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat. Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antara lain:

- a. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya
- b. Melatih kreativitas anak
- c. Mendekatkan anak-anak pada alam
- d. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosi anak.
- e. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai
- f. Mengembangkan kemampuan motorik anak
- g. Bermanfaat untuk kesehatan.
- h. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
- i. Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Dakon dikenal juga dengan sebutan *congklak*. Permainan tradisional ini identik dengan permainan anak perempuan karena anak-anak perempuanlah yang banyak memainkannya. Pada zaman dimainkan di beranda rumah atau di bawah pohon rindang beralaskan tikar.

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini terdiri atas dua macam, yaitu papan *dakon* atau papan *congklak* dan biji *dakon* atau biji *congklak*. Papan *dakon* umumnya terbuat dari kayu atau plastik. Pada papan *dakon* atau papan *congklak* terdapat 16 lubang, yaitu 7 buah lubang kecil sejajar dan 1 lubang besar di kanan dan di kiri. Jika papan *dakon* tidak ada, permainan ini tetap dapat

dimainkan. Caranya adalah dengan menggambar bentuk-bentuk lingkaran sebagaimana yang terdapat pada papan dakon, di atas tanah atau lantai. Untuk biji *dakon*, dapat digunakan biji sawo, biji karet, kerikil, cangkang kerang, atau kelereng. Biji *dakon* harus berjumlah 98 buah. Semua biji *dakon* ini dimasukkan kedalam 14 lubang kecil pada papan *congklak*, sedangkan kedua lubang besar tetap kosong. Jadi, pada masing-masing lubang terdapat 7 biji *congklak* dan masing-masing pemain memiliki 49 biji *dakon*. Setiap 7 lubang kecil sejajar yang posisinya di sisi pemain dan 1 lubang besar di ujung kanan di anggap sebagai milik pemain. Permainan ini dimainkan oleh dua anak yang duduk berhadapan, dan papan *dakon* ditempatkan di hadapan mereka.

Cara bermain dakon adalah sebagai berikut

- a. Kedua pemain melakukan *suit* untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama bermain
- b. Pemain yang mendapat giliran bermain mengambil biji *dakon* dari arah satu lubang yang menjadi miliknya.
- c. Biji *dakon* diletakkan satu per satu pada lubang di sebelah kanannya sampai habis, termasuk ke lubang milik lawan.
- d. Jika melewati lubang besar yang menjadi miliknya, pemain meletakkan satu biji *dakon* di sana. Namun, jika melewati lubang besar milik lawan, pemain tidak boleh meletakkan biji *dakon* di dalamnya.
- e. Jika biji *dakon* terakhir jatuh di lubang miliknya, pemain mengambil kembali biji *dakon* dari lubang miliknya dan meletakkan satu per satu di lubang di sebelah kanannya hingga habis. Namun, jika biji *dakon* terakhir jatuh pada lubang milik lawan, pemain mengambil biji *dakon* dalam lubang tempat biji *dakon* terakhir jatuh, begitu seterusnya.
- f. Jika biji *dakon* terakhir jatuh di lubang kosong, baik lubang kosong miliknya maupun milik lawan, giliran bermain seorang pemain berakhir dan permainan dilanjutkan oleh lawan. Jika biji *dakon* terakhir jatuh di lubang kosong miliknya, pemain dapat mengambil biji-biji *dakon* yang ada di dalam lubang milik lawan yang berada di seberang lubang kosong tersebut. Biji-biji *dakon* tersebut diambil dan dimasukkan ke dalam lubang besar miliknya. Jika biji

dakon terakhir jatuh di lubang kosong milik lawan, pemain tidak mendapatkan apa-apa.

- g. Permainan di lanjutkan seperti itu terus-menerus hingga lubang-lubang kecil kosong seluruhnya dan semua biji *dakon* masuk ke dalam lubang besar milik masing-masing pemain.
- h. Pemain yang mendapatkan biji *dakon* paling banyak adalah pemain yang keluar sebagai pemenang.
- i. Setelah selesai satu putaran, permainan dapat diulang kembali.

Manfaat *dakon* untuk anak antara lain sebagai berikut

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Melatih kemampuan motorik halus
- c. Melatih kesabaran anak untuk menunggu giliran untuk bermain
- d. Melatih kemampuan anak untuk menyusun strategi untuk memenangkan permainan.
- e. Mengembangkan kemampuan berhitung anak
- f. Melatih ketelitian anak, anak yang sedang bermain harus teliti untuk memasukan biji-biji *dakon* satu demi satu hingga habis. Sementara itu anak yang sedang menunggu giliran bermain harus cermat mengamati lawannya memasukan biji-biji *dakon* satu persatu secara berurutan sesuai aturan main. Kecermatan ini akan memastikan permainan dilakukan secara jujur
- g. Melatih kejujuran pada anak.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Harapan Bunda Palangka Raya pada anak kelompok B2 yang berjumlah 20 orang. Untuk memperoleh data terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan dilakukan pengambilan data *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* yaitu tes awal untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional *dakon* dan *Post-Test* yaitu tes akhir untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep sesudah diberi perlakuan dengan permainan tradisional *dakon*.

Kemampuan penguasaan konsep bilangan dinilai pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan lembar observasi/pengamatan yang memuat 3 indikator yakni: (1) menunjukkan sekelompok benda sesuai dengan lambang bilangan, (2) menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, dan (3) mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan. Adapun penilaian setiap indikator ini menggunakan tanda ceklis dengan criteria penilaian :

- Skor 3 : Baik, bila anak melakukan sesuai indikator tanpa bantuan
- Skor 2 : Cukup, bila anak melakukan sesuai indikator dengan bantuan
- Skor 1 : kurang, bila anak tidak mampu melakukan sesuai indikator walaupun dengan bantuan guru

Jadi sebelum pelaksanaan *treatment*, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* atau tes awal. *Pre-test* dilakukan dalam 1 hari untuk mengetahui kemampuan penguasaan anak terhadap konsep bilangan sebelum diberikan *treatment*.. Selanjutnya, anak diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisioanal dakon selama 8 kali pertemuan, setelah diberikan *treatment*, akan diberikan jeda selama 2 hari. Setelah waktu jeda berakhir, kemudian peneliti melakukan *post-test* yang dilakukan dalam 1 hari untuk mengetahui kemampuan penguasaan anak terhadap konsep bilangan sesudah diberikan *treatment*. Data *pre-test* dan *post-test* ini akan dihitung dengan uji-t untuk melihat pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan pada anak Kerlompok B2 Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Palangka Raya.

PEMBAHASAN

Sebelumnya peneliti melakukan observasi awal guna mengidentifikasi permasalahan anak dalam kemampuan penguasaan konsep bilangan. Peneliti melakukan *pre-test* atau tes awal pada anak untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep bilangan anak. Adapun indikator dalam penelitian ini ada 3 (tiga), yaitu : menunjukkan sekelompok benda sesuai dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan.

Setelah melakukan *pre-test* dan memberi perlakuan *treatment* menggunakan permainan tradisional dakon, setelah selesai perlakuan *treatment*

peneliti kemudian melakukan tes akhir *post-test*. Pada saat pelaksanaan *treatment* yaitu anak melakukan permainan *dakon*, terlihat bahwa anak sangat senang, bersemangat, dan tidak bosan. Dalam kegiatan bermain *dakon*, anak diajarkan berhitung, yaitu menghitung biji dakon setiap anak mengambilnya dari lobang *dakon* ketika anak mendapat giliran bermain, dan juga menghitung perolehannya pada akhir permainan sekaligus menentukan yang menjadi pemenang permainan *dakon* tersebut..

Terlihat anak aktif dan sangat antusias pada pelaksanaan kegiatan bermain *dakon* ini. Selain anak-anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu anak di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Harapan Bunda, anak kelas lain pun datang untuk bermain dakon juga di kelas tersebut. Jadi permainan dakon cukup efektif untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak. Dan ternyata permainan *dakon* ini pertama kalinya dilaksanakan di taman kanak-kanak ini,

Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 9,58 sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan db ($N-1=20-1=19$) adalah 2,093. Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,58 > 2,093$. Jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan pada anak kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019, yaitu meningkatnya penguasaan konsep bilangan pada anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat James Danandjaja (1987) menyatakan bahwa “sejumlah permainan tradisional anak bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan dakon”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan dakon merupakan kegiatan yang efektif dalam melatih penguasaan konsep bilangan pada anak, karena

permainan ini sangat menarik dan menyenangkan bagi anak. Uji hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 9,58 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05% dan db ($N-1=20-1=19$) adalah sebesar 2,093. Jadi t_{hitung} (9,58) $>t_{tabel}$ (2,093). Jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan penguasaan konsep bilangan pada anak kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Java Litera: Jogjakarta
- Restya, Dinda. 2016 *Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan di TK Aftihu Jannah Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: Bandar Lampung
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta
- Seefeld, Carol & Barbara A wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. PUSTAKA SEBELAS: Bandung
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT REMAJA ROSDAKARIA: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA: Bandung
- Suyanto, R Bakir dan Sigit suryanto. 2006. *Kamus lengkap bahasa Indonesia*. Karisma publishing group: Batam Centre
- Suharto dan Tata Iryanto. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Terbaru*. Penerbit indah: Surabaya
- Tarigan, Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan: Jakarta