

Penerapan Permainan *Dakon* dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A

Nur Fikriyatul khasanah
Sri Setyowati

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Teratai No. 4 Surabaya (60136). (nufishah01@gmail.com) (trinilbrow@hotmail.com)

Abstract: *this research is a qualitative descriptive study type. This study was conducted to describe the application of dakon game in introducing the concept of numbers to A group children. The subject were taken are 15 A group children's in TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik. The results of research in introducing the concept of numbers in counting activities with pointed objects 1-10 and make the sequence numbers 1-10 are very good.*

Keyword: *Introducing the concept of numbers, dakon game*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak kelompok A. Subjek yang diambil 15 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik. Hasil penelitian dalam mengenalkan konsep bilangan pada kegiatan membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda sangat baik

Kata kunci: mengenalkan konsep bilangan, permainan *dakon*

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan yang disebut dengan *the golden age* atau periode keemasan (Wiyani dan Barnawi, 2012:32). Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang untuk mengembangkan setiap aspek perkembangannya. Untuk membantu mengembangkan setiap aspek perkembangan sesuai dengan tahapan bukan hanya orang tua saja yang berperan penting tetapi guru juga mempunyai peran untuk mengarahkan anak didiknya sebagai generasi yang unggul, karena kemampuan anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan guru. Suasana penuh kasih sayang, menerima anak apa adanya, menghargai potensi anak, memberi rangsangan untuk segala aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotrik, hal tersebut

merupakan jawaban yang nyata bagi tumbuhnya generasi unggul.

Dalam dunia anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting karena salah satu pendekatan pembelajaran di TK adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Bermain merupakan dunia yang penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan (Susanto, 2011:4). Dalam bermain anak-anak tidak hanya sekedar mendapat kegembiraan. Tetapi, anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

Banyak jenis permainan yang ada di masyarakat dari permainan yang murah

sampai dengan yang mahal, yang modern sampai dengan yang tradisional.

Media pembelajaran atau biasa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE), bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Alat permainan dapat membuat pembelajaran anak lebih efektif dan menyenangkan sehingga berbagai potensi. Menurut Suyadi (2010:290) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan, ataupun instruksi, dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Permainan merupakan suatu pengalaman yang penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 untuk usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan *dakon* atau congklak, karena dalam permainan congklak anak harus memasukkan kerang satu persatu kedalam lubang *dakon* yang ada dan situ anak diminta untuk menghitung berapa banyak kerang/biji yang ada disetiap lubang *dakon*.

Cara bermain untuk menerapkan permainan *dakon* yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan adalah setiap anak mendapatkan satu alat permainan *dakon*, mangkuk yang berisi 53 biji *dakon*. Lalu anak mengisi setiap lubang *dakon* sesuai dengan urutan bilangan. Apabila di dalam mangkuk masih tersisa biji *dakon*, maka anak membilang kembali biji *dakon* disetiap urutan lubang.

Dalam penggunaan metode bermain khususnya permainan *dakon* pada anak usia 4-5 tahun guru harus memasukkan unsur-unsur pengetahuan yang harus diketahui anak sejak dini. Salah satunya adalah pemahaman tentang konsep bilangan, karena dalam kehidupan sehari-hari anak pasti akan bertemu dengan bilangan yang terdapat

dalam jam dinding, kalender dan lain-lain. Oleh karena itu, dibutuhkan konsep bilangan dalam pengenalan bilangan terhadap anak.

Pendekatan dengan menggunakan media yang nyata harus secara intensif dilakukan ditingkat awal pada anak, sebelum anak memasuki tingkat pengenalan konsep bilangan.

Berdasarkan pengamatan di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik Kelompok A khususnya kelompok A3 selama kegiatan observasi yang dilaksanakan tanggal 21 November sampai 12 Desember 2014 khususnya dalam kegiatan membilang bilangan 1-10 anak sudah baik untuk melakukannya. Namun pada kegiatan mengenal konsep bilangan hanya terdapat 75% dari 23 anak yang kurang mampu, ini terbukti pada saat guru memberikan sebuah media yang diharuskan anak membilang sesuai dengan urutan anak masih belum mampu melakukannya. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media yang kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Penerapan Permainan *Dakon* Dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik.

Berdasarkan Menurut Yuliyati (2014:63) *Dakon* dikenal juga dengan sebutan congklak. Permainan tradisional ini identik dengan permainan anak perempuan karena anak-anak perempuanlah yang banyak memainkannya.

Belajar terdiri dari pembentukan konsep bilangan yang merupakan perwujudan gagasan abstrak dalam bentuk fisik yang berbeda. Anak-anak membentuk

konsep bilangan melalui tiga tahap berdasarkan Bruner (dalam Runtukahu & Kandou, 2014:69), yaitu Tahap *enaktif* (belajar melalui benda konkret memberikan anak material yang nyata untuk disentuh dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak), Tahap *ikonik* (belajar menggunakan gambar yang memperlihatkan anak pada gambar-gambar yang mewakili konsep bilangan). Tahap *simbolik* (belajar belajar dengan lambang atau simbol yaitu memperkenalkan simbol-simbol yang mewakili konsep berhitung menggunakan simbol jika pembelajaran yang dilakukan tidak memungkinkan untuk menggunakan benda konkret).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi deskriptif kualitatif yaitu penelitian kualitatif hasilnya bersifat obyektif yaitu suatu gambar atau kata-kata yang akan memberikan gambaran penyajian laporan penelitian (Sukandarrumidi, 2002:113). Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A tersebut.

Subyek penelitian adalah kelompok A yang berjumlah 23 anak. Peneliti hanya mengambil 15 anak, dimana 15 anak ini dipilih berdasarkan pertimbangan dan perkembangan di kelas yaitu anak yang termasuk sangat mampu, mampu, cukup mampu, dan anak yang termasuk kurang mampu mengenal konsep bilangan. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipasi pasif. Observasi yang dilakukan pada minggu kedua awal semester 2.

Teknik pengumpulan selanjutnya adalah wawancara dengan jenis wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan kepada kepala TK dan guru kelas kelompok A

khususnya A3 untuk mengetahui penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok A khususnya A3. Selain itu, pengumpulan data juga menggunakan teknik dokumentasi.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan juga *conclusion drawing or verivication* (penarikan kesimpulan atau verivikasi) (Sugiyono, 2013:247).

HASIL

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian yaitu pada saat guru sebelum menerapkan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan guru memberikan stimulasi kemampuan membilang dengan menggunakan permainan *dakon* dengan indikator membilang dengan menunjuk benda sampai 10 yaitu pada kriteria sangat mampu terdapat 5 anak dipertemuan pertama, lalu dipertemuan kedua terdapat 8 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat terdapat 14 anak. Lalu pada kriteria mampu dipertemuan pertama 6 anak, dipertemuan kedua 4 anak, dipertemuan ketiga 3 anak, dipertemuan keempat tidak ada. Selanjutnya Pada kriteria cukup mampu terdapat 4 anak dipertemuan pertama, 2 anak dipertemuan kedua, dipertemuan ketiga tidak ada, dan 1 anak dipertemuan keempat. Dan pada kriteria kurang mampu tidak ada dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 1 anak, dipertemuan ketiga terdapat 1 anak, dan dipertemuan keempat tidak ada.

Penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan dengan indikator pertama menggunakan membilang dengan menunjuk benda sampai 10 yaitu pada kriteria sangat mampu terdapat 4 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 6 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat terdapat 14

anak. Lalu pada kriteria mampu terdapat 5 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 6 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat tidak ada. Selanjutnya pada kriteria cukup mampu terdapat 3 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 5 anak, dipertemuan ketiga terdapat 1 anak, dipertemuan keempat terdapat 1 anak. Dan pada kriteria kurang mampu terdapat 3 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 1 anak, dipertemuan ketiga dan keempat tidak ada.

Penerapan permainan *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan dengan indikator kedua menggunakan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda yaitu pada kriteria sangat mampu terdapat 4 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 6 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat terdapat 14 anak. Lalu pada kriteria mampu terdapat 7 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 8 anak, dipertemuan ketiga terdapat 5 anak, dipertemuan keempat tidak ada. Selanjutnya pada kriteria cukup mampu terdapat 3 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat tidak ada, dipertemuan ketiga dan keempat terdapat 1 anak. Dan pada kriteria kurang mampu terdapat 1 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 1 anak, dan dipertemuan ketiga dan keempat tidak ada.

PEMBAHASAN

Dalam kegiatan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A khususnya kelompok A3 dalam kegiatan membilang ini membutuhkan perhatian khusus. Banyak anak yang bisa mengucapkan bilangan 1-10 bahkan lebih dengan benar, namun pada saat anak guru mengaplikasikan untuk membilang dengan menunjuk benda 1-10 menggunakan benda konkrit belum tentu mampu karena pada saat proses pembelajaran khususnya dalam mengenal

konsep bilangan anak-anak menggunakan LKA untuk menulis angka 1-10, membilang benda dan mengurutkan bilangan. Namun pada akhir semester 1 dan awal semester 2 guru menggunakan metode bermain dengan permainan *dakon* untuk mengenalkan konsep bilangan 1-10 sekaligus memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Dengan menggunakan metode bermain ini proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, anak tidak cepat bosan dan antusias anak kepada permainan *dakon* ini tinggi.

Hasil penelitian dari kemampuan membilang yang dipilih oleh guru secara acak pada pertemuan 1 sampai 4 dimana anak-anak sudah mampu beradaptasi dengan baik dengan permainan *dakon* yang setiap pertemuannya menunjukkan perubahan.

Pada saat sebelum guru menerapkan permainan *dakon* untuk mengenalkan konsep bilangan pada kelompok A3, guru kelas memperkenalkan permainan tradisional yaitu *dakon* kepada anak kelompok A khususnya A3. Guru kelas menjelaskan bagian-bagian papan *dakon*, biji *dakon* dan cara bermain *dakon* yang dibuat lebih mudah untuk anak. Setelah itu guru menerapkan permainan *dakon* untuk mengetahui kemampuan anak khususnya dalam bidang kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda karena kemampuan mengingat, kemandirian, dan suasana hati yang menyebabkan anak kurang memahami konsep bilangan, namun pada saat guru menggunakan media lain dengan metode yang berbeda seperti permainan *dakon* perkembangan anak sangat cepat khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10 bahkan ada yang lebih dari 10.

Hasil penelitian pada Penerapan Permainan *Dakon* dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada anak kelompok A

membuktikan kebenaran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 untuk kelompok A dalam mengenalkan konsep bilangan anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Achroni (2012:65) yang mengatakan bahwa manfaat *dakon* adalah bukan hanya sebagai memberikan kegembiraan anak, melatih kemampuan motorik halus anak tetapi dalam permainan *dakon* ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yang belum bisa mengenal konsep bilangan. Dengan begitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat bosan perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak yang selama ini hanya menggunakan media belum konkrit.

Alat permainan *dakon* yang diberikan oleh TK untuk proses pembelajaran adalah setiap kelas menyediakan 5 alat permainan *dakon*, selain itu TK juga memberikan kebebasan kepada setiap guru untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan alat permainan *dakon* tersebut sesuai dengan aspek perkembangan yang akan dinilai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Penerapan Permainan *Dakon* di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Kebomas Gresik, untuk pengenalan konsep bilangan dalam kegiatan membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda sangat baik. Terbukti dari jumlah 23 anak pada kelompok A3, subjek yang diambil 15 anak dengan kriteria penelitian sangat mampu, mampu, cukup mampu, dan kurang mampu dalam membilang dan membuat urutan bilangan mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan yang diberikan oleh guru.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan, saran yang dapat diberikan adalah untuk guru TK dan peneliti selanjutnya dapat menerapkan permainan *dakon* sebagai salah satu alat bantu penyampaian materi pada saat proses pembelajaran, guru dan peneliti dapat memodifikasi cara bermain sesuai dengan aspek perkembangan yang akan dinilai.

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Runtukahu, J Tombokan dan Kandou, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukandarrumidi. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: PrenadaMedia
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Farida, Yuliyati. 2014. *Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan pada anak tunarungu melalui permainan dhakon*, (online), vol 9.No.2.(<http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/123456789/4827>), diakses 07 Juli 2014.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ARR-Ruzz Media.