

MENINGKATKAN KONSEP MENGENAL BILANGAN ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI PAUD AL – FIRDAUS KABUPATEN PROBOLINGGO

Umi Kulsum, Indriana Warih Windasari

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

umi140492@gmail.com, indrianawarih@gmail.com

Abstract

The aims of this research is to improve the concept of recognizing numbers to children using appropriate and fun games. The dakon game is one of the traditional tools that can stimulate the development of the concept of number in early childhood. The game is designed according to the child's age development stage. The research was conducted at PAUD AL-FIRDAUS from May to June 2023. In the research, researchers used Classroom Action Research which is often known as Classroom Action Research. PTK research is carried out through stages 1. Planning 2. Implementation 3. Observation 4. Reflection. The subject of this research was group A which amounted to 23 children. Data collection techniques using observation sheets and documentation, The results of data analysis obtained an average number concept before pre-action of 21.7%. Cycle 1 meeting 1 amounted to 37.9%, meeting 2 amounted to 50% resulting in an average of 44.5% This indicates that this class action was not successful because the target exceeded 75%, .therefore the research was continued in cycle 2. In cycle 2 session 1 reached 77% session 2 reached 95% and an average of 85%. Based on the data analysis of Cycle 2 session 1 and 2, the anticipated goal was declared achieved. From the above statement, it is concluded that using the traditional dakon game media, the ability to recognize the concept of number has improved well.

Key words: Number concept; Dakon Traditional Game; Children aged 3-4 years

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan konsep mengenal bilangan kepada anak menggunakan permainan yang tepat dan menyenangkan. Dakon adalah jenis permainan tradisional yang bisa mendorong perkembangan pemahaman bilangan pada anak-anak usia dini. Permainan dakon disusun sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Penelitian dilaksanakan di PAUD AL – FIRDAUS pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023. Dalam Penelitian peneliti menggunakan *Classroom Action Reserch* yang sering kita kenal dengan penelitian Tindakan Kelas. Penelitian PTK dilakukan melalui tahapan 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Observasi 4. Refleksi. Kelompok A terdiri dari 23 anak dan menjadi subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Setelah menganalisis data, didapatkan bahwa rata-rata konsep bilangan sebelum pra tindakan adalah 21,7%. Pada siklus pertama, tingkat kehadiran mencapai 37,9%, meningkat menjadi 50% pada siklus kedua, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 44,5%. Hasil ini menandakan bahwa kelas ini tidak mencapai keberhasilan karena tingkat kehadirannya jauh di bawah target yang seharusnya melebihi 75%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan di siklus 2. Pada siklus 2 sesi 1 mencapai 77 % sesi 2 mencapai 95 % dan rata – rata 85%. Berdasarkan analisis data Siklus 2 sesi 1 dan 2, tujuan diantisipasi dinyatakan tercapai. Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa menggunakan media

permainan tradisional dakon kemampuan mengenal konsep bilangannya meningkat dengan baik .

Kata kunci :Konsep bilangan;Permainan Tradisional Dakon;Anak usia 3-4 Tahun

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa dimana pada fase ini memerlukan upaya pendidikan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. Aspek pribadi yang dapat dikembangkan meliputi pengembangan fisik, nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, linguistik dan seni .(Uniati, 2019) Pendidikan PAUD sangatlah penting dan mendasar karena perkembangan selanjutnya seorang anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan sejak dini (Windasari & Dheasari, 2023). Anak usia dini merupakan masa dimana anak peka terhadap rangsangan dari luar. Oleh sebab itu fase anak usia dini. Antara 0 sampai 6 tahun disebut dengan Golden Age atau masa Keemasan. Aspek penting dalam tumbuh kembang anak adalah perkembangan kognitif. Salah satu elemen yang mendukung pemahaman konsep bilangan pada anak usia 3 sampai 4 tahun yaitu kognitif bagaimana anak agar dapat memecahkan masalah. Belajar melalui interaksi antara pertumbuhan dan pembelajaran, yang menghasilkan perubahan jangka panjang dalam pemikiran dan perilaku mereka. Untuk mencapai tingkat keberhasilan belajar anak perlu adanya dukungan dari guru yaitu dengan cara membuat teknik penyampaian materi pembelajaran, media ajar, dan metode ajar sebagai bahan dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan usia anak.(Inggrida & Christiana, 2014).

Pendidikan anak usia dini di Indonesia sedang mengalami masa dilema. Para pendidik hingga saat ini masih menerapkan pendekatan akademis yang sarat dengan hafalan. Praktik-praktik yang sesuai dengan kebutuhan/perkembangan anak belum sepenuhnya diterapkan (Rosita et al., 2018). Kegiatan pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan benda kongkrit, sehingga dapat memahami konsep bilangan dengan cara berlatih langsung. Hal ini sejalan dengan konsep dengan Tri Education Center yang diusung Ki Hajar Dewantara. Tri Education Center berperan penting dalam memberikan pengalaman nyata pembelajaran konsep kepada anak. Pengenalan simbol bilangan pada anak disesuaikan dengan perkembangan tahap anak. Pertama yaitu tahap konseptual, dimana pada tahap ini anak belum mengenal simbol – simbol .

Tahap kedua adalah tingkat/tingkat komunikasi yang menghubungkan konsep-konsep kongkrit dengan simbol-simbol numerik. Pada tahap ini anak mulai mengerti suatu konsep dengan baik, sudah terbiasa mengetahui jumlah sedikit banyak nya benda sesuai dengan

lambang yang melambangkannya. Untuk tahap yang ketiga yaitu tahap simbolik yang mana pada tahap ini merupakan tahap yang terakhir dimana anak sudah melalui proses pada tahap – tahap sebelumnya.(Syafitri et al., 2018) .

Secara faktual, proses pengajaran bagi anak TK di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam beberapa tahun terakhir (Aisyah et al., 2019; Risnawati & Nuraeni, 2019). Pola pembelajaran yang dominan berfokus pada aspek akademis, menganggap bahwa konsep-konsep anak tidak maju dengan alami, karena perlu menciptakan interaksi dengan orang dewasa, di mana guru berperan sebagai subjek dan anak sebagai objek dalam proses belajar (Wulansari & Dwiyantri, 2021) . Seorang pendidik perlu melakukan metode pembelajaran bermain untuk mengembangkan kemampuan anak, khususnya sains dan matematika. Pembelajaran dengan metode bermain akan mendorong anak sehingga memunculkan dan meningkatkan kreativitas tertentu, terutama kemampuan sains dan matematika. Pendidikan awal anak seharusnya mengadopsi alat atau media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka saat belajar. Dalam membuat media sebaiknya pendidik harus menyesuaikan terlebih dengan perkembangan anak, sebab di usia mereka yang masih dini terkadang banyak perbedaan karakter pada diri anak. Media yang akan dibuat untuk bahan ajar sebaiknya disesuaikan dengan dunia anak karena pada hakikatnya anak usia 3- 4 tahun itu tidak difokuskan untuk belajar terlalu ketat yang mana jika hal itu terjadi pada anak seusia mereka akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu anak belajar sambil bermain merupakan salah satu fungsi satuan PAUD dalam mengembangkan kemampuan anak didik supaya berkembang secara baik sesuai usia mereka. (Salsabila Samsyah & Dheasari, 2022). Lima aspek penting dalam bermain yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melibatkan peningkatan motivasi, kebebasan memilih (tanpa paksaan), pendekatan non-linier, pengalaman yang menyenangkan, dan keterlibatan aktif dalam perilaku. (Lestari & Prima, 2018) . Mainan anak sebaiknya berasal dari alam atau benda konkret, karena melalui interaksi dengan benda-benda nyata tersebut, anak dapat memperoleh dan mengolah informasi dengan lebih baik (Musdalifah et al., 2016)

Permainan tradisional dakon adalah permainan yang mana permainan ini merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh anak di sekolah.. Media dakon sebagai permainan unik bagi anak telah mengalami perubahan dengan memperbarui bentuknya dari yang awalnya hanya berbentuk lonjong menjadi berbentuk

ikan. Hal ini dilakukan untuk menarik minat dan minat belajar anak, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal konsep bilangan pada usia dini. Permainan ini terdiri dari biji dakon, 16 lubang yang mana setiap lubang memiliki diameter yang sama kecuali 2 lubang pada setiap ujung yang mana lubang ini merupakan rumah bagi pemain dalam mengumpulkan hasil dari biji dakon. Biji dakon yang kita gunakan bermacam – macam jenis bisa kita peroleh dari bahan alam seperti, kerikil, biji sawo maupun dari bahan dasar laut yaitu cangkang kerang.

Berdasarkan pengamatan di PAUD AL – FIRDAUS Kecamatan Wonomerto Kelompok A. Selama proses pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 Mei - 1 Juni 2023 terutama dalam menghitung bilangan 1-10 anak bisa melakukannya dengan baik. Tetapi dalam kegiatan mengenal konsep bilangan hasilnya hanya mencapai nilai 21,6 % dari 23 anak.. Hal ini disebabkan karena penggunaan media yang kurang maksimal oleh guru. Oleh sebab itu peneliti ingin mengambil judul: “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Tradisional Dakon Kelompok A PAUD AL – FIRDAUS Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.”

1. Kemampuan konsep mengenal bilangan

Konsep berasal dari kata “concept” yang berarti “a general notion or idea” atau suatu rancangan yang ideal, pendapat atau pemahaman yang sudah ada dalam pikiran (John M. Echolas dan Shadily Hasan, dalam Syofian, 2016:28). Pemahaman konsep bilangan diajarkan di PAUD sebagai keterampilan dasar yang krusial, karena menjadi landasan bagi pengembangan pemahaman matematika pada tingkat dasar yang lebih lanjut (Simanjuntak et al., 2020). Konsep bilangan ini tak jarang dikaitkan dengan aktivitas yang menghubungkan benda dengan bilangan yang melambangkannya. (Niland et al., 2020). Konsep numerik nonverbal yang mendasar ini bertahan hingga masa kanak-kanak dan bahkan dewasa. Sebagai contoh, orang dewasa dan anak-anak prasekolah dapat dengan cepat mengidentifikasi mana dari dua set yang berisi lebih banyak objek tanpa menghitung secara verbal objek-objek di setiap set. Implikasinya adalah bahwa sistem representasi numerik nonverbal, yang berasal dari masa bayi, terus berfungsi selama masa kanak-kanak hingga dewasa untuk penilaian cepat terhadap jumlah numerik nonsimbolik. (Cantlon et al., 2009)

2. Tahapan mengenal konsep bilangan

pengembangan pembelajaran konsep bilangan dapat mewujudkan konsep abstrak yang berhubungan dengan bentuk fisik. Lestari KW (2011) menyatakan bahwa mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga langkah, termasuk mengucapkan urutan angka, mengaitkan setiap angka dengan objek yang dihitung, dan membandingkan jumlah objek antara kelompok untuk menetapkan perbandingan lebih banyak, lebih sedikit, atau sama. Melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari akan membantu mereka memahami dan mengembangkan konsep angka secara bertahap, seperti menyanyikan lagu dengan angka atau melibatkan mereka dalam tugas menggunakan media seperti menata gelas minum sesuai dengan lambang yang mewakilinya..

3. Kecerdasan Dalam Matematika Dipengaruhi Oleh Faktor-Faktor Sebagai Berikut.

Pertama objek yang dipelajari dalam matematika bersifat abstrak. Faktor internal yang melekat dalam diri siswa antara lain; 1. Faktor fisik seperti; kesehatan dan kecacatan, 2. Faktor psikologis meliputi; kecerdasan, , minat, bakat, perhatian motivasi, kedewasaan, serta dorongan, 3.faktor krusial yang terdapat penyesuaian anak terhadap dirinya antara lain; 1. Faktor famili seperti; versi orang tua dalam hal mendidik, perbedaan pendapat, ekonomi, dan kepedulian orang tua, 2.Faktor sekolah meliputi; metode pengajaran rentan waktu masuk sekolah , hubungan siswa dengan guru kurikulum, bahan ajar disiplin sekolah, faktor gedung ,waktu sekolah, standar pengajaran lintas skala, metode pembelajaran, tugas rumah. 3. Faktor komunitas yaitu aktivitas anak di lingkungan sekitar, media massa, teman bersosialisasi dan bentuk kehidupan bermasyarakat.

4. Jenis-jenis konsep bilangan

Psikologi perkembangan, terdapat kesenjangan antara konsep angka yang dipelajari pada anak-anak dan konsep angka alamiah yang mereka gunakan di kemudian hari (Rips et al., 2011). Penggunaan bilangan dan angka sering disamakan, padahal sebenarnya keduanya memiliki makna yang berbeda. Bilangan merujuk pada konsep matematika untuk pengukuran dan pencacahan (Theodoridis & Kraemer, n.d.). Angka atau notasi bilangan yaitu simbol yang digunakan untuk merepresentasikan suatu nilai numerik (Wahyuningtyas, 2015). Setiap angka, seperti contohnya angka 1, sebenarnya merupakan ide abstrak yang tidak dapat dirasakan oleh panca indera manusia, namun

memiliki sifat yang universal. Sebagai contoh, simbol 1 yang terlihat di papan tulis dan saat ini kita baca bukanlah angka 1 itu sendiri, melainkan hasil dari tinta spidol yang membentuk representasi dari angka tersebut. Terdapat beberapa jenis bilangan dalam matematika yang dapat kita kenalkan kepada anak usia dini, di antaranya :

- 1) Bilangan positif atau bilang yang lebih dari nol, contohnya 1 sampai 10
- 2) Bilangan negatif atau kurang dari nol seperti -1 sampai -10
- 3) Bilangan genap seperti 2,4 dan 6 dan bilangan ganjil seperti 1, 3, dan 5
- 4) Bilangan asli seperti 1, 2, 3, 4, dan 5
- 5) Bilangan cacat atau yang dimulai dari angka nol, yaitu: 0, 1, 2, 3, 4.

5. Pengertian Permainan Dakon

Permainan tradisional merupakan jenis permainan turun temurun dan juga di sebut permainan lintas umur.(Li'anah & Setyowati, 2014). Dalam bukunya, Lombard menulis bahwa dakon berasal dari kata daku yang berarti "aku", dan menunjukkan penonjolan ego(Chandra et al., 2023). Permainan ini menggunakan cangkang kerang sebagai biji dakon, atau biji dari tumbuhan. Dakon tidak hanya bersifat menghibur, melainkan juga berfungsi sebagai instrumen dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logika matematika pada siswa. Alat bermain dakon dapat merangsang perkembangan kognitif anak pada tahap awal, khususnya dalam memahami konsep bilangan. Permainan ini akan berdampak baik bagi perkembangan anak karena dengan rangkaian media pembuatan yang menarik sehingga dapat melatih anak dalam mengembangkan pemahaman dalam mengungkapkan gagasan dari bahasa mereka. Dengan bermain anak dapat mencari solusi dari permasalahan yang mereka hadapi secara eksplorasi.(Setyawati, 2020)

6. Manfaat Permainan Tradisional dakon

Permainan tradisional dapat meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dan budaya sekitar. Respon positif dan karakteristik permainan tradisional yang baik terhadap penguatan karakter anak sejalan dengan menurunnya perilaku agresif anak melalui permainan dakon. Hal ini berkaitan dengan pendidikan karakter yang sedang dikembangkan untuk melindungi karakter generasi muda Indonesia. Salah satu contohnya adalah menggabungkan permainan yang tepat untuk meningkatkan karakter mereka..(Sri et al., 2021)

7. Langkah-langkah Permainan Dakon

Permainan dakon mempunyai aturan dan tata cara yang harus dipatuhi. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang pemain secara bergantian dengan cara meletakkan biji dakon ke dalam lubang dakon yang ada secara bergilir dari lubang pertama hingga lubang terakhir.(Hasiana, 2021). Dalam permainan ini pemenang dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya biji yang sudah diambil dari kotak lubang berukuran besar. Biji paling banyak, maka akan memenangkan permainan dakon tersebut.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman anak di umur 3 sampai umur 4 tahun terhadap materi konsep angka bilangan 1 hingga 10 dengan cara menerapkan permainan tradisional dakon di Kabupaten Probolinggo Kecamatan Wonomerto PAUD AL – FIRDAUS. Penelitian ini peneliti menggunakan *Classroom Action Reserch* atau PTK. Penelitian ini menggunakan Model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat unsur utama, yaitu penelitian, planing kemudian tindakan serta mengamati dan refleksi (Lilawati, 2020) . Subjek penelitian tindakan kelas ini melibatkan anak-anak umur 3 hingga 4 tahun dari Kelompok A PAUD AL – FIRDAUS di Kecamatan Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, sebanyak 23 anak (laki-laki sebanyak 8 dan perempuan sebanyak 15). Bahan pendukung penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi sebagai pengumpulan data, melihat peningkatan anak dalam menggunakan permainan dakon ini dapat di indukasikan melalui penjabaran rumus dari nilai rata – rata selama proses belajar dapat di lihat melalui rumus sebagai berikut:

$$P = F \times 100\%$$

Ket:

N

P = Persen

F = Perolehan nilai keseluruhan anak

N = Skor dikali total keseluruhan anak

Kreteria ketuntasan daya serap yang digunakan adalah sebagai berikut Dengan memberikan skor kepada setiap siswa pada setiap indikator ,maka apabila tingkat daya serap Individu di atas 75%, maka siswa tersebut telah menyelesaikan pembelajarannya secara individu.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan konsep mengenal bilangan melalui permainan tradisional dakon anak usia 3-4 tahun di PAUD AL –

FIRDAUS Kabupaten Probolinggo" menerapkan metode observasi dan dokumentasi. Pemilihan metode ini bertujuan untuk memastikan hasil yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

a) Observasi

Pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada pemantauan kegiatan siswa saat memahami konsep bilangan dan perhatian terhadap tindakan pendidik dalam menggunakan media dakon. Untuk memastikan keberhasilan observasi yaitu menggunakan instrumen observasi, berupa check list atau daftar cek. Daftar cek ini berfungsi sebagai panduan observasi yang mencakup semua indikator yang akan diamati, dengan memberikan tanda centang (v) pada lembar observasi.

b) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data berupa gambar, catatan anekdot selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung di PAUD AL – FIRDAUS Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo melalui permainan tradisional dakon .

No	Persentase	Kreteria
1	90 % -100 %	Memuaskan
2	75 % - 89 %	Bagus
3	60 % - 74 %	Baik
4	40 % -59 %	Cukup
5	0 -39%	Kurang

Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengetahui kehebatan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 ,maka peneliti menggunakan Instrumen pengumpulan data. Adapun instrumen penelitian mengenal konsep bilangan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1

Kisi –kisi Pedoman Instrumen Penelitian

Faktor	Tingkat Perkembangan	Sebuah Pernyataan
		Pembilang angka 1-10 harus menunjuk benda, angka dua perkumpulan menunjuk

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	Mengenal bilangan 1-10	konsep lebih kecil berjumlah lima kali.	jumlah lebih tinggi serta lebih kecil berjumlah lima kali.
			Menggabungkan jumlah benda angka 1-10 pada suatu bilangan yang menunjuk lambang tersebut.

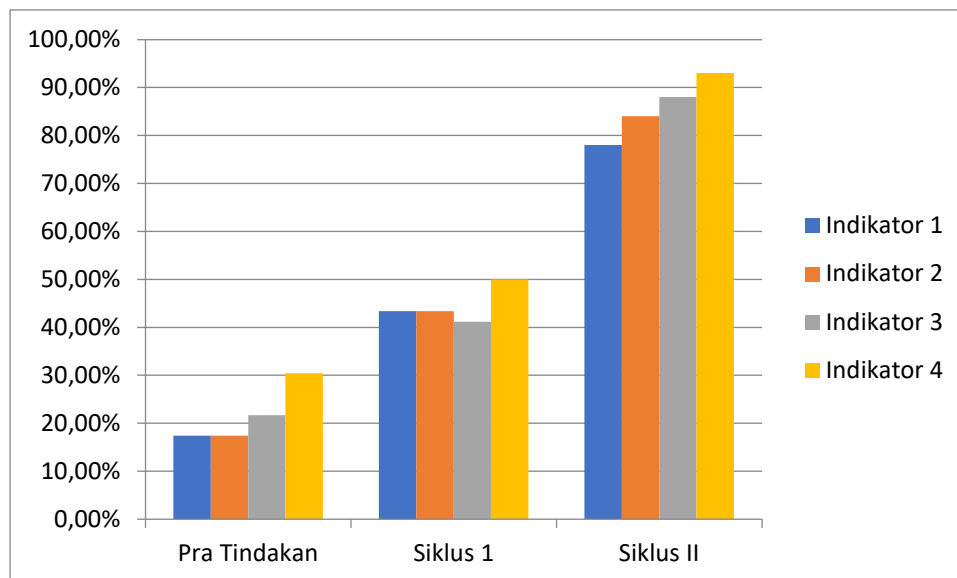
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Langkah pertama yaitu melakukan observasi pra perilaku untuk mencari tau sedalam apa anak menguasai konsep bilangan melalui penilaian yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Tidak hanya itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran terhadap anak. Sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan ,maka dapat di lihat dari hasil observasi berikut:

Tabel.1 Observasi Pra Tindakan, Siklus I ,Siklus II dalam mengenal konsep bilangan.

No	Indikator kemampuan memahami konsep bilangan	2Persentase		
		Pra tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1	Dapat mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik	17,4%	43,4%	78%
2	Dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan benar	17,4%	43,4%	84%
3	Mampu menghitung jumlah kerikil yang ada di dalam dakon	21,7%	41,2%	88%
4	Mampu membuat lambang bilangan 1-10 dari kerikil	30.4%	50%	93%
		21,7%	44,5%	885%



Gambar Grafik.1

Selama pembelajaran mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon, Peneliti dan guru melihat dengan seksama jalannya kegiatan tersebut. Pengamatan terhadap proses pembelajaran mencakup sejauh mana anak-anak terlibat dan tertarik saat belajar melalui bermain. Mengenal konsep bilangan melalui bermain dakon anak sangat antusias, mengurutkan bilangan tersebut dengan benar. Ketika saat menghubungkan bilangan dengan benda, dan membentuk lambang bilangan dengan kerikil anak masih semangat. Akan tetapi, terdapat anak yang bergurau, ngobrol sendiri dengan temannya dan mengganggu teman yang lain saat belajar. Maka dari itu guru serta peneliti mendesain suatu kegiatan yang lebih menarik perhatian dan minat anak dari diadakannya tindakan sebelumnya agar anak lebih meningkatkan keaktifan serta fokus belajar, karena hal ini dirancang oleh peneliti untuk mencapai keberhasilan belajar anak.

Indikator yang menghitung jumlah kerikil di dalam dakon 1-10 dengan lambang bilangan yang melambangkannya Hasil yang diperoleh anak dengan kriteria sangat baik ada 93%. Hal ini terbukti bahwa dalam pelaksanaan Siklus 2 peneliti sudah berhasil mencapai pada titik keberhasilan belajar siswa. Terlihat jelas pada saat anak bersemangat serta antusias dalam melakukan aktivitas bermain dakon.. Hampir seluruh anak sudah dapat menggunakan kerikil dalam membentuk lambang bilangan 1-10. Dimana Guru menanyakan tentang perasaan anak selama mengikuti proses pembelajaran. Pemberian reward kepada anak agar anak semakin antusias dan berlomba – lomba untuk mencapai hasil yang terbaik, bagi anak yang kemampuannya masih kurang memperhatikan saat

proses pembelajaran maka peneliti dan guru tidak memberikan reward kepada anak tersebut..

Dari tabel 1 dan grafik 1 di atas sebelum dan sesudah dilakukannya proses Siklus I dan Siklus II kemampuan anak dalam membilang mengalami peningkatan . Indeks pertama adalah kemampuan mengenal lambang bilangan angka 1-10 secara berurutan. Proporsi yang memenuhi anak dengan kriteria kurang sebelum Tindakan sebesar 17,4%, Siklus I 43,4%, Siklus II sebesar 78%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 26%. Terjadi peningkatan sebesar 34,6 % setelah dilakukan tindakan Siklus II.

Dari grafik 1, Dari pemaparan hasil analisis yang dilakukan peneliti dari tahap Pra Tindakan, Siklus I hingga Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat meningkat, hal ini jelas bahwa pembelajaran lambang bilangan dengan bermain tradisional dakon memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Dengan hal tersebut dalam disimpulkan bahwa dalam penggunaan permainan tradisional dakon belajar akan menjadi lebih mudah, mampu menarik perhatian anak serta dapat menumbuhkan kesenangan belajar terhadap anak sehingga anak tidak merasa jenuh terhadap media yang hanya belajar tanpa diselingi dengan bermain. Pada hakikatnya anak seusia mereka sangat jeli sekali untuk menerima stimulus yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang daya fikir anak secara imajinatif .

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan konsep mengenal bilangan kepada anak menggunakan permainan yang tepat dan menyenangkan salah satunya yaitu permainan dakon. Dakon adalah jenis permainan tradisional yang bisa mendorong perkembangan pemahaman bilangan pada anak-anak usia dini. Permainan dakon disusun sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Penelitian dilaksanakan di PAUD AL – FIRDAUS pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023 . Kelompok A terdiri dari 23 anak dan menjadi subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Setelah menganalisis data, didapatkan bahwa rata-rata konsep bilangan sebelum pra tindakan adalah 21,7%. Pada siklus pertama, tingkat kehadiran mencapai 37,9%, meningkat menjadi 50% pada siklus kedua, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 44,5%. Hasil ini menandakan bahwa kelas ini tidak mencapai keberhasilan karena tingkat kehadirannya jauh di bawah target yang seharusnya melebihi 75%. Oleh karena itu

penelitian dilanjutkan di siklus 2. Pada siklus 2 sesi 1 mencapai 77 % sesi 2 mencapai 95 % dan rata – rata 85%. Berdasarkan analisis data Siklus 2 sesi 1 dan 2,tujuan diantisipasi dinyatakan tercapai.Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa menggunakan media permainan tradisional dakon kemampuan mengenal konsep bilangannya meningkat dengan baik

Dalam dua siklus ini melalui hasil penelitian dan tindakan kelas yang diambil dari pembahasan dan analisis, peneliti menarik kesimpulan bahwa : Dengan menggunakan media dakon untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak diharapkan akan menarik minat belajar anak yang mana anak lebih menyukai pembelajaran yang dikemas dalam permainan,karena pada dasarnya anak anak suka belajar sambil bermain.pertandingan dengan media dakon ini walaupun awalnya sedikit sulit karena peraturannya terhadap anak,tetapi melalui bimbingan yang baik dan benar,pendidik pada akhirnya dapat melaksanakannya permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran permainan media dakon yang mana awalnya anak belajar mengenal konsep bilangan sekedar menghafal dan hanya melihat angka 1 di papan tulis akan tetapi yang mereka lihat bukan konsep bilangan namun angka yang bertulis dari spidol yang bisa di lihat oleh panca indera manusia .Maka dari itu peneliti tertarik dengan mengenal kan anak konsep bilangan melalui permainan dakon ,ditambah pendidik memberikan reward bagi anak yang berhasil dalam melakukan proses pembelajaran dengan media dakon.Degan hasil akhir penelitian ini dapat dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Cantlon, J. F., Libertus, M. E., Pinel, P., Dehaene, S., Brannon, E. M., & Pelphrey, K. A. (2009). *NIH Public Access*. 21(11), 2217–2229. <https://doi.org/10.1162/jocn.2008.21159>.The
- Chandra, R. I., Boiliu, N. I., & Widjaja, B. (2023). *The Indonesian Dakon Game : A Learning Method to Link Spiritual Values to Economic Praxis*. 4(1), 91–101.
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 47–60. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5425>
- Inggrida, P., & Christiana, E. (2014). Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok a Tk Islam Insan Al-Firdaus. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–7.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November*,

539–546.

- Li'anah, & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B Tk Sabilas Salamah Surabaya. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 1 of 6.
- Lilawati, R. A. (2020). Permainan Tradisional Dakon Anak Tk a Ra Team Cendekia Kecamatan Dukuh Pakis. *JIEEC.Umg.Ac.Id*, 1, 3.
- Musdalifah, M., Antara, P. A., & Magta, M. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B RA Baitul Mutaallim. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–10.
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Rips, L. J., Bloomfield, A., & Asmuth, J. (2008). *From numerical concepts to concepts of number*. 623–687.
- Rosita, I., Nur, D., Herman, T., & Mariyana, R. (2018). *Logical-Mathematics Intelligence in Early Childhood Students*. 8(4). <https://doi.org/10.18178/ijssh.2018.8.4.944>
- Salsabila Samsyah, N. K., & Dheasari, A. E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Tebak Warna Gambar Di Tk It Abatatsa Pasuruan. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 47–55. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6544>
- Setyawati, R. (2020). *Pengaruh permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini* (.).
- Simanjuntak, T. M., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2020). Pengaruh Permainan Roulette Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*,

- 3(1), 24–35. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.829>
- Sri, R., Dyan, H., & Santi, E. (2021). *Reducing Child Aggressivity Through Dakon Traditional Games : Literature Review*. 191–197.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), 193. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title.
- Uniati, T. (2019). Penerapan Permainan Dakon Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penambahan dan Pengurangan Pada Anak TK Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 132–140.
- Wahyuningtyas, D. T. (2015). Pembelajaran Bilangan untuk PGSD. In *Malang: Penerbit Ediiide Infografika* (Vol. 3).
- Windsari, I. W., & Dheasari, A. E. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i1.752>
- Wulansari, W., & Dwiyaniti, L. (2021). *Building Mathematical Concepts Through Traditional Games to Develop Counting Skills for Early Childhood*. 5(4), 574–583.