

---

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA

### DEVELOPING ARITHMETIC SKILLS THROUGH TRADITIONAL GAME DAKON AT RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA

Rinda<sup>1</sup>, Robingatin<sup>2</sup>, Wildan Saugi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Samarinda, rindakhonenk130@gmail.com

<sup>2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Samarinda, rindakhonenk130@gmail.com

<sup>3</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Samarinda, wildan.saugi87@gmail.com

#### ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masih ditemukan permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan anak, salah satunya adalah permainan tradisional Dakon. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran, Samarinda. Subjek penelitian adalah peserta didik yang berjumlah 12 orang dengan 6 orang anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Permainan tradisional Dakon difokuskan pada mengenal hitungan 1-20, menyebutkan urutan hitungan 1-20, dan mengurutkan banyak sedikit jumlah Dakon. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus dengan tiga pertemuan setiap siklusnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa sebelum dilakukan tindakan, kemampuan anak masih 0%. Setelah dilakukan tindakan, kemampuan anak mulai meningkat pada siklus 1 kemampuan berhitung anak menjadi 31% dengan kriteria mulai berkembang (MB), dan pada siklus 2 kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 77% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional Dakon, kemampuan berhitung anak di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran, Samarinda dapat ditingkatkan.

**Kata Kunci:** *Dakon, Kemampuan Berhitung, Permainan Traditional*

#### ABSTRACT

Along with the development of science and technology, traditional games that can develop children's skills still exist. One of them is Dakon. This research is a classroom research aimed to develop arithmetic skills at Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda. The research subjects were 12 students with 6 males and 6 females. The traditional game Dakon focuses on introducing number 1-20, mentioning the number order 1-20, and sorting numbers of Dakon. This research was carried out through two cycles with three meetings each cycle. The result of research shows that before the treatment the students' skill is 0%. After the treatment, the skill on the cycle 1 is 31% with developing criteria. On the cycle 2, the skill is 77% with well-developed criteria. Thus, it can be concluded that the traditional game Dakon can develop the students' arithmetic skills of Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran, Samarinda.

**Key words:** *arithmetic skill, Dakon, traditional game*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Kemendiknas, 2010).

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik (Suyadi, 2014). Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk anak adalah kognitif, yang tujuannya anak mampu mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilih dan mengelompokkan serta kemampuan dalam berhitung permulaan.

Berdasarkan peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang membahas tentang standar pendidikan anak usia dini maka ada beberapa indikator pencapaian perkembangan kognitif bagi anak diantaranya yaitu, 1). Mengurutkan banyak sedikit, 2). Mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, 3). Mengenal konsep lambang bilangan, 4). Menyebutkan lambang bilangan 1-20, 5). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (Tim Kurikulum, 2010). Berdasarkan indikator pada perkembangan kognitif diharapkan anak dapat mengenal konsep matematika sederhana. Salah satu bidang matematika adalah berhitung.

Pembelajaran berhitung pemula di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

mengikuti pendidikan dasar (Khadijah, 2016). Kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011).

Berdasarkan definisi berhitung di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak yang berkaitan dengan konsep matematika sederhana, yang meliputi kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang, dan mengenali jumlah, serta bertujuan untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika untuk pendidikan selanjutnya. sehingga pembelajaran berhitung yang baik pada anak usia dini diharapkan mampu mencapai hasil maksimal dan mampu mencapai indikator belajar yang ditentukan khususnya di sekolah Raudhatul Athfal.

Fakta di lapangan sebagaimana yang disampaikan oleh guru di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran masih rendahnya kemampuan berhitung anak dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh berbagai hal, metode, media, kesiapan guru dalam mengajar belum mendukung pembelajaran anak dikarenakan metode dan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak sehingga menyebabkan anak tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran serta strategi dan kesiapan guru dalam mengajar tidak terlalu baik, serta masih berpusat pada guru tanpa melibatkan anak sebagai peserta didik secara aktif.

Media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran sangatlah penting, karena dapat menstimulasi perkembangan anak. Akan tetapi ada beberapa media yang tersedia di sekolah, diantaranya seperti *playdough*, *puzzle*, bola, kelerang, Dakon dan alat permainan edukatif lainnya yang hanya digunakan untuk bermain dan tidak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran baik sebagai alat bantu maupun sebagai pendukung agar materi atau isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dikuasai dari proses pembelajaran dikelas untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal seorang pendidik harus mempunyai

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

pengetahuan tentang pengelolaan media, tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai semua pembelajaran (Mursid, 2015).

Bagi penulis solusi yang tepat dalam mengatasi masalah di sekolah pada kemampuan berhitung anak adalah mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah sebagai bentuk kreativitas. Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Dakon. Dakon adalah sebuah permainan tradisional yang mana telah diwariskan turun temurun. Permainan Tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai- nilai kebaikan dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Tahapan usia anak yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah anak usia sekolah (Iswinarti, 2017).

Beberapa peneltian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Duwi Fatmawati pada tahun 2016 bahwa kemampuan berhitung dapat meningkat melalui metode bermain dengan media kartu angka. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Wulandari Retraningrum bahwa kemampuan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui media bermain memancing. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada metode bermain yang digunakan.

Menurut Sumintarsih, menjelaskan bahwa kata Dakon berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran-an dhakon berarti mengaku bahwa suatu itu miliknya. Permainan Dakon dikenal sebagai permainan tradisonal masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga didaerah lain. Bermain Dakon dapat juga melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Permainan ini menggunakan papan Dakon ukuran papan Dakon terdiri dari atas 16 lubang untuk menyimpan biji-bijian Dakon. Ke 16 lubang tersebut saling berdapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak membutuhkan 98 biji Dakon.dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji yang telah dikumpulkannya. Dua lubang tersebut kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji Dakon (Mulyani, 2016). Manfaat yang telah dijelaskan di atas dapat dipahami bahwa permainan Dakon bukan hanya untuk mengenal nilai-nilai budaya terhadap

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

anak namun Dakon juga mempunyai manfaat terhadap aspek perkembangan anak seperti kognitif, motorik halus, sosial emosional dan memiliki jiwa sportifitas.

## METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak di Raudhatul Athfal Al- Kamal 1 Palaran yang berjumlah 12 orang anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan berhitung dan lembar observasi aktivitas guru. Setelah hasil yang diperoleh, data tersebut ditampilkan dengan rentang nilai dan diklasifikasikan ke dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan perkembangan yang diperoleh anak. Keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya perubahan kemampuan berhitung anak meningkat melalui bermain Dakon. Setelah data diperoleh maka langkah berikutnya yaitu menganalisa data dengan menggunakan rumus sederhana yaitu sebagai berikut:

### 1. Nilai Rata- Rata

Menghitung nilai rata- rata menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M (\text{mean atau rata - rata}) = \frac{X (\text{Jumlah Semua Nilai Anak})}{N (\text{Jumlah anak})} \text{ (Sujono, 2011)}$$

### 2. Ketentuan Belajar dan Evaluasi Keberhasilan

Menghitung persentase keberhasilan digunakan rumus sebagai berikut :

$$P (\text{Persentasi}) = \frac{F (\text{Jumlah skor yang tuntas})}{N (\text{Jumlah Responden})} \times 100\% \text{ (Sujono, 2011)}$$

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

Persentase kesesuaian hasil belajar

1. 0% - 25% = BB = Belum Berkembang
2. 26% - 50% = MB = Mulai Berkembang
3. 51% - 75% = BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. 76% - 100% = BSB = Berkembang Sangat Baik

Sumber Data : Persentase Ketuntasan belajar (Haq, 2017)

## HASIL PENELITIAN

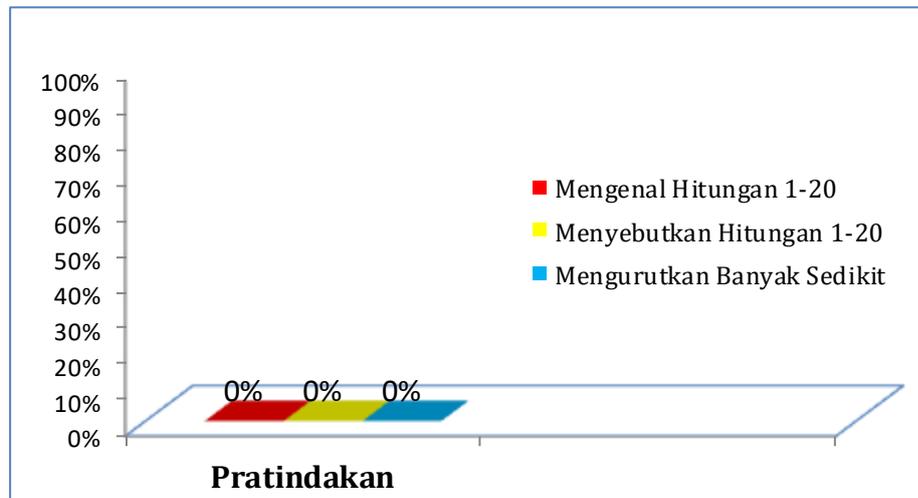
### a. Pratindakan

**Tabel 1. Rekapitulasi Pratindakan**

No	Indikator Penilaian	Hasil Rekapitulasi					Jumlah	Nilai rata-rata	(%)
		BSB	BSH	MB	BB				
		4	3	2	1				
1.	Mengenal hitungan 1-20	0	0	3	9	15	1,25	0%	
2.	Menyebutkan hitungan 1-20	0	0	5	7	17	1,42	0%	
3.	Mengurutkan banyak sedikit	0	0	2	10	14	1,17	0%	
Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar							1,28	0%	

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pratindakan memperoleh data kemampuan berhitung pada permainan tradisional Dakon mendapatkan hasil dengan nilai persentase 0% dengan kriteria belum berkembang.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**



**Gambar 1. Grafik Pratindakan**

Berdasarkan grafik hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada prasiklus diperoleh data pada seluruh indikator adalah 0% dengan kriteria Belum Berkembang (BB).

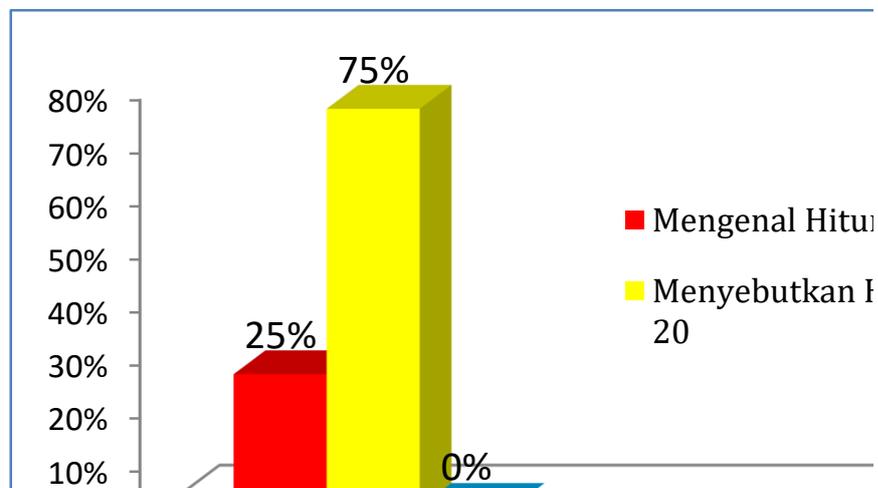
#### b. Siklus I

**Tabel 2. Rekapitulasi Siklus I**

No	Indikator Penilaian	Hasil Rekapitulasi												Skor	Rata-rata	%
		P 1				P 2				P 3						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	Mengenal hitungan 1-20	0	1	6	5	0	2	9	1	1	4	7	0	23	1,91	25%
2.	Menyebutkan hitungan 1-20	0	5	7	0	2	9	1	0	6	5	1	0	36	3	75%
3.	Mengurutkan banyak sedikit	0	0	3	9	0	0	5	7	0	1	6	5	17	1,41	0%
Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan													2,10	33%		

Hasil observasi kemampuan berhitung pada siklus I memperoleh hasil nilai persentase ketuntasan 33% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB)

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**



**Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Siklus I**

Berdasarkan grafik hasil observasi diperoleh data pada indikator mengenal hitungan 1-20 hasil persentase 25% dengan kriteria Belum, Berkembang (BB), indikator mengurutkan hitungan 1-20 hasil persentase 75% dengan kriteria Berkembang Sesuaiharapan (BSH), mengurutkan banyak sedikit dengan hasil persentase 0%.

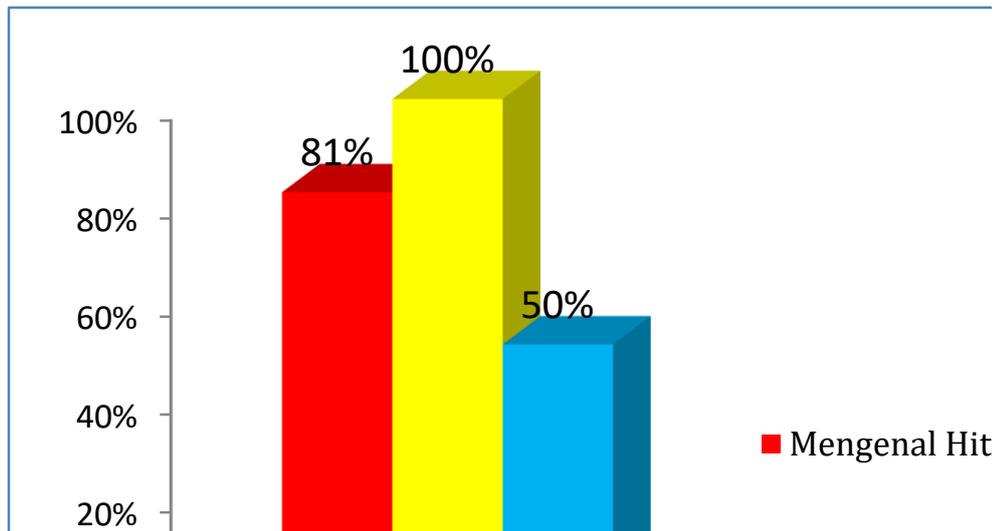
### c. Siklus II

**Tabel 3. Rekapitulasi Siklus II Dalam 3 Pertemuan**

No	Indikator Penilaian	Pertemuan												Skor	Rata rata	%
		P 1				P 2				P 3						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	Mengenal hitungan 1-20	1	7	4	0	5	4	3	0	9	3	0	0	38	3,17	81%
2.	Menyebutkan hitungan 1-20	6	5	1	0	10	2	0	0	10	2	0	0	45	3,75	100%
3.	Mengurutkan banyak sedikit	0	5	6	1	0	5	7	0	5	4	3	0	32	2,67	50%
Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan															3,20	77%

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

Hasil observasi kemampuan berhitung pada siklus I memperoleh hasil nilai persentase ketuntasan 77% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)



**Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Siklus II**

Berdasarkan grafik hasil observasi diperoleh data pada indikator mengenal hitungan 1-20 hasil persentase 81% dengan kriteria Belum Berkembang (BB), indikator mengurutkan hitungan 1-20 hasil persentase 100% dengan kriteria Berkembang Sesuaiharapan (BSH), mengurutkan banyak sedikit dengan hasil persentase 50%.

## PEMBAHASAN

Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran adalah salah satu sekolah pendidikan anak usia dini yang berada di bawah Yayasan Al Kamal. Pembelajaran di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran terkait kemampuan berhitung adalah dengan menggunakan jari-jari tangan, belum menggunakan media lain. Alasan penggunaan jari-jari tangan adalah lebih simpel dan tidak mengeluarkan biaya. Hal ini menjadikan siswa bosan dan kurang bersemangat.

Teori yang diungkapkan oleh Ahmad Susanto telah menjelaskan bagaimana dalam mengajarkan berhitung yaitu membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA

---

secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, menghargai kesalahan anak dan bukan memberi hukuman, serta fokus pada apa yang anak capai. Pembelajaran berhitung yang menyenangkan jika aktivitas yang dilakukan menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari. dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri (Susanto, 2011).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran kurang sesuai dengan tahapan berhitung anak, yaitu pada tahap pengertian. Karena kurang memanfaatkan benda-benda nyata yang ada disekitarnya. Hal ini yang menjadikan siswa kurang maksimal dalam belajar berhitung.

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini lebih mudah jika menggunakan media yang menarik dan membuat anak bersemangat yang memudahkan anak dalam memahami atau menguasai suatu materi pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar yang membawa informasi pelajaran yang bertujuan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, hal ini berbeda pada proses pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran yang mengatakan bahwa kurang maksimal bila menggunakan media, dulunya guru di sini mengajar dengan menggunakan media, karena banyak waktu yang dibutuhkan dan pengkondisian kelas yang kurang maksimal.

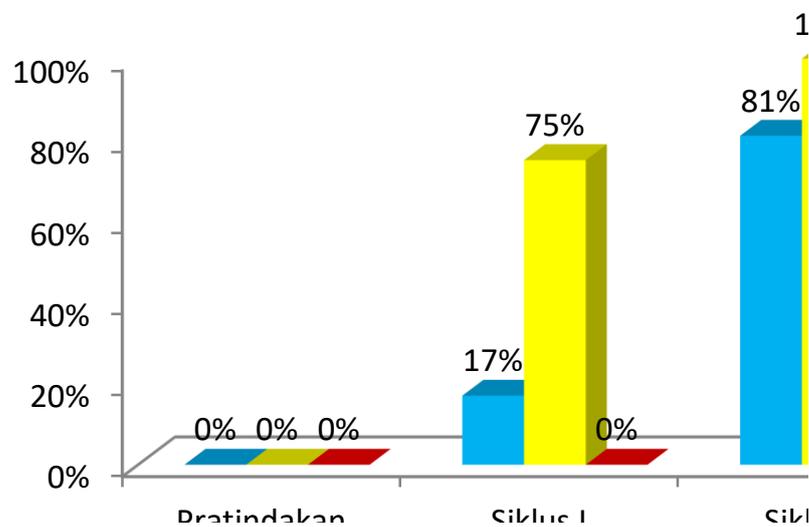
Berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, salah satunya media Dakon. Dakon adalah permainan tradisional masyarakat Jawa dapat juga melatih anak-anak pandai dalam berhitung (Mulyani, 2016). Dakon salah satu jenis media yang konkret atau nyata, yang dapat dipegang langsung oleh siswa. Media Dakon bertujuan untuk memudahkan dalam menguasai kemampuan berhitung.

Penggunaan Dakon memiliki banyak manfaat, disamping anak bersemangat dalam belajar, media Dakon juga mampu melatih anak dalam melatih motorik halus yaitu saat memegang dan memainkan biji Dakon yaitu dengan mengkoordinasikan jari jemari agar dapat menggenggam dan memegang biji Dakon dengan baik, melatih emosional anak dalam hal kesabaran, dimana anak harus sabar menunggu giliran bermain, karena biasanya anak-anak

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

cepat bosan apabila bermain lama serta melatih kontak sosialisasi, adanya sosialisasi antara anak yang bermain, misalkan bersendau gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung (Mulyani, 2016).

Hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yang dapat dilihat pada grafik diagram batang di bawah ini :



**Gambar 4. Grafik Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Dakon Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II**

Diagram batang yang berwarna biru menunjukkan perolehan hasil dari mengenal hitungan 1-20, yang diawali dari pratindakan persentase diperoleh 0% setelah dilakukan tindakan siklus I perolehan peserta menjadi 17%, agar hasilnya dapat mencapai ketuntasan yang diharapkan peneliti maka tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan perolehan peserta didik naik 81%. Sehingga kegiatan bermain Dakon pada indikator mengenal hitungan 1-20 disetiap pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

---

Diagram batang yang berwarna kuning menunjukkan perolehan hasil dari menyebutkan hitungan 1-20, yang diawali dari pratindakan persentase perolehan peserta didik dalam menyebutkan urutan hitungan 1-20 diperoleh 0% setelah dilakukan tindakan siklus I perolehan peserta didik naik menjadi 75%, agar hasilnya dapat mencapai ketuntasan yang diharapkan peneliti maka tindakan dilanjutkan pada siklus II dan mengalami peningkatan menjadi 100%. Sehingga kegiatan bermain Dakon pada indikator menyebutkan urutan hitungan 1-20 disetiap pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan.

Diagram batang yang berwarna merah menunjukkan perolehan hasil dari mengurutkan banyak sedikit, yang diawali dari pratindakan persentase perolehan peserta didik dalam mengurutkan banyak sedikit diperoleh 0% setelah dilakukan tindakan siklus I perolehan peserta didik menunjukkan hasil yang sama yaitu 0%. Agar hasilnya dapat mencapai ketuntasan yang diharapkan peneliti maka tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan perolehan peserta didik 50%. Sehingga kegiatan bermain Dakon pada indikator mengurutkan banyak sedikit disetiap pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama dua siklus dengan tiga kali pertemuan sehingga mencapai enam kali pertemuan yang berkolaborasi dengan guru Raudhatul Athfal Al Kamal I Palaran. Stimulasi dan bimbingan dari guru dibutuhkan saat anak melakukan kegiatan bermain Dakon pada siklus I. Dibutuhkan bimbingan untuk anak karena masih memainkan media, anak masih kesulitan dalam memainkan Dakon sehingga hasil yang diperoleh belum maksimal, maka dari penilaian siklus I masih 31% mendapat kriteria Mulai Berkembang (MB) kemudian kegiatan dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II anak sudah mulai mandiri dalam melaksanakan kegiatan ketiga aspek tersebut, walaupun masih dalam bimbingan guru. Perolehan hasil yang sangat memuaskan, sehingga diperoleh hasil meningkat dengan persentase 77% dengan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) pada keseluruhan indikator dan sudah mengalami peningkatan, maka peneliti bersama teman sejawat atau kolaborator tidak melakukan tindakan selanjutnya. Penggunaan media permainan tradisional Dakon disimpulkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

## SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain Dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini khususnya Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil observasi pembelajaran pada tiap siklus pada tiga indikator penilaian dalam kemampuan berhitung yaitu menyebutkan hitungan 1-20, menyebutkan hitungan 1-20, dan mengurutkan banyak sedikit.

Sebelum tindakan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain Dakon dikatakan berhasil apabila tiap siswa memperoleh ketuntasan belajar minimal mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada penelitian pra siklus sesuai data yang sudah ada sebelum menerapkan kegiatan melalui permainan Dakon 0% dari 12 siswa, kemudian dilakukan tindakan diperoleh hasil pada siklus I dalam 3 kali pertemuan dengan persentase 31% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan belum memperoleh hasil yang maksimal, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II dalam 3 kali pertemuan memperoleh hasil dengan persentase 77% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan telah mencapai kriteria yang ditetapkan oleh nilai ketuntasan di sekolah. Jadi penelitian yang dilakukan dengan media permainan tradisional Dakon di Raudhatul Athfal oleh 12 orang peserta didik mengalami peningkatan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fatmawati, Duwi. 2016. *Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Melalui Media Kartu Angka pada Kelompok B Di Pesantren Anak Sholeh Ibaburahman Desa Bangun Rejo Tenggarong Sebrang Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi, Tidak di Publikasikan. Samarinda: IAIN Samarinda.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kemendiknas. 2010. *Acaun Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**

- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Retraningrum, Wulandari. 2016. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing Pada Anak Kelompok B Di TK Miftahul Huda. Kabupaten Cilacap. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol.3 No.2 Universitas Nahdlatul Ulama Ghonzali.
- Saiful, Haq. 2017. *Jurus-jurus Praktis kurikulum 2013 PAUD*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi.
- Sujono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Bina Insan Mulia.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DI RAUDHATUL ATHFAL AL KAMAL 1 PALARAN SAMARINDA**