

Permainan Tradisional Dakon Dalam Kecerdasan Matematika Pada Anak Usia Dini di SD Negeri Ambon

¹ Javira Radiyanti Wulandari, ² Heni Pujiastuti

^{1,2} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

12225200066@untirta.ac.id, 2henipujiastuti@untirta.ac.id

Recieved: Revised: Accepted:

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan anak usia dini. Permainan tradisional yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan matematis anak adalah dengan menggunakan permainan tradisional dakon. Kegiatan ini merangsang sebagian perkembangan anak selain melestarikan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Dengan subjek yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Ambon Kota Serang dengan berjumlah 22 Orang yaitu 8 siswa dan 14 siswi. Dengan menggunakan permainan dakon peserta didik sangat semangat dan senang untuk belajar matematika. Sehingga mereka lebih mudah dalam menerapkan materi pembelajaran menggunakan permainan tradisional dakon dan hasil yang diperoleh yaitu peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan Permainan Tradisional Dakon hingga pada siklus ke dua yaitu 45,98%. Selain itu, karena pembelajaran menggunakan permainan tradisional ini pula fikiran mereka sedikit demi sedikit terbuka bahwa matematika itu menyenangkan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Dakon, Matematika.

ABSTRACT

Traditional games are one of the learning media used in the process of early childhood education. The right traditional game to improve children's mathematical intelligence is to use traditional dakon games. This activity stimulates some of the child's development besides preserving traditional games. This study uses a collaborative classroom action research approach. The subject is fifth grade students at SD Negeri Ambon Kota Serang with a total of 22 people, namely 8 students and 14 female students. By using dakon games, students are very enthusiastic and happy to learn mathematics. So that it is easier for them to apply learning materials using traditional Dakon games and the results obtained are that students increase after learning using Traditional Dakon Games up

to the second cycle, namely 45.98%. In addition, because learning uses traditional games, their minds are gradually opened that mathematics is fun.

Keywords: *Traditional Games, Dakon, Mathematics.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar yang berperan menentukan perkembangan anak di masa depan. Menurut Pasal 1 Ayat 14 Tahun 2003 Nomor 20 Undang-Undang Nomor 1 Republik Indonesia, pendidikan anak usia dini adalah pekerjaan bimbingan belajar bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohaninya dengan memberikan stimulasi pendidikan, sehingga Mereka mempersiapkan mereka untuk pendidikan lebih lanjut.

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. (Hasanah, 2016)

Bermain dalam bentuk apapun adalah hak anak, asalkan tidak berbahaya, bersifat sukarela, meningkatkan eksplorasi dan keterampilan sosial anak, mendukung kompetensi emosional, atau mending perkembangan anak. Dampak negatif ini seharusnya menyadarkan para pemerhati, pendidik, dan peneliti terhadap pengenalan berbagai bentuk permainan, seperti permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Anak usia dini tumbuh secara alami dan berkembang secara menyeluruh. Jika pertumbuhan dan perkembangan dirangsang, itu akan terjadi. Aspek perkembangan motorik merupakan aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan aspek perkembangan lainnya. (Hasanah, 2016) Menurut Somakim, permainan angka dakon merupakan salah satu bentuk penerapan teori belajar Dienes yang erat kaitannya dengan teori belajar Piaget dan Metode Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). (Supriadi et al., 2013)

Hal inilah yang menjadi dasar untuk memanfaatkan situasi tersebut dan menghidupkan kembali permainan tradisional dengan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghidupkan kembali permainan tradisional yang mulai dilupakan dengan menjadikannya sebagai media pembelajaran, padahal manfaat dari hal tersebut sangat membantu tumbuh kembang anak, namun banyak orang tua yang tidak menyadari manfaat tersebut. bahkan orang tua pun jarang mengingat cara bermainnya dan jarang menceritakan kepada anaknya tentang permainan tradisional yang pernah mereka mainkan sebelumnya(Wahid & Samta, 2022)

Kegiatan siswa dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang di lingkungan sekolah dengan tujuan menjadi orang yang berilmu, terampil, berpengalaman, berakhlak mulia dan mandiri. Matematika penting dipelajari oleh siswa di sekolah dasar karena merupakan mata pelajaran ilmiah yang berhubungan langsung dengan seluruh aktivitas manusia sehari-hari (Oktaviani, 2018).

Oleh karena itu, sangat penting bagi anak sekolah dasar untuk mengajarkan matematika agar mampu memecahkan masalah yang mungkin mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai hasil belajar matematika yang baik, siswa perlu mengetahui dan memahami konsep serta pengembangan keterampilan matematika.

Berdasarkan observasi, penyebab rendahnya prestasi belajar matematika siswa adalah: 1. Guru kurang proaktif dalam melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran; 2. Siswa bosan dan tidak fokus pada kegiatan pembelajaran; 3. Siswa sulit memahami materi pelajaran. materi yang sedang dipelajari. Dengan kata lain, guru tetap menjadi sumber segala ilmu yang diterima dan dipahami oleh siswa, artinya guru melakukan pembelajaran dengan berpusat pada guru. Pembelajaran yang menarik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ciptakan lingkungan yang bebas stres (santai), di mana kesalahan aman dilakukan tetapi peluang keberhasilannya tetap tinggi
- b. Mendorong siswa untuk berpikir lebih jauh dan mengungkapkan apa yang telah dipelajarinya di masa yang akan datang, mengasah kemampuan berpikirnya, dan mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dipahaminya, sehingga dapat menambah pengetahuan yang telah dipelajarinya.

- c. Pastikan materi relevan dan berguna untuk materi. Melibatkan peserta didik untuk berpikir otak kanan dan kiri.
- d. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membosankan.

B. METODE PENELITIAN

Sugiono (2018:2) berpendapat bahwa metode penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif untuk menghasilkan hasil yang relevan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pemeriksaan kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja diajukan dan berlangsung di dalam kelas (Arikunto, 2009). Subjek penelitian ini adalah siswa/i SD Negeri Ambon Kota Serang kelas V berjumlah 22 orang yang terdiri dari 8 siswa dan 14 siswi.

Sebagai penelitian kolaboratif, peran dan tanggung jawab antara peneliti dan fakultas saling diperlukan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuannya. Untuk memperoleh hasil dan informasi yang lebih baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Alat penelitian diberikan dalam bentuk pertanyaan proyek untuk mengukur tingkat pemahaman dan kompetensi siswa. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran. Data tentang hasil belajar matematika akan dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang dilakukan dalam bentuk ulangan tiap siklus yang diberikan dalam bentuk tes tertulis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan sebenarnya adalah berbagai kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan anak meningkatkan kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah aritmatika bagi siswa. Permainan dakon dapat dimainkan dalam beberapa tahapan, antara lain permainan bebas, permainan aturan, permainan mencari kesamaan alam, permainan representasional, permainan simbolik, dan permainan formal. Penggunaan media pembelajaran harus tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik itu matematika maupun mata pelajaran lainnya, dan media pembelajaran dapat membantu siswa mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam

menganalisis setiap pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil penelitian 22 orang siswa/i SD Negeri Ambon Kota Serang. Pada fase pertama kegiatan yang harus dilakukan yaitu: a) menyampaikan eksplorasi kepada siswa; b) menyampaikan tujuan pembelajaran; c) memberi penjelasan kegiatan yang akan dilakukan; d) menyampaikan materi yang akan diajarkan; e) memotivasi siswa.

Siklus	Rata-Rata	Persentase Peningkatan	
		Siklus 1	Siklus 2
Skor Dasar	58,35	39,12%	45,98 %
Siklus 1	85,03		
Siklus 2	93,71		

Tabel Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik SD Negeri Ambon Kota Serang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran dengan alat peraga dakon matematika adalah 58,35. Kemudian meningkat pada siklus 1 yaitu 85,03 dengan persentase yaitu 39,12%. Nilai matematika peserta didik juga mengalami peningkatan pada siklus ke 2 yaitu 93,71 dengan persentase 45,98%.

Hambatan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah: (a) guru belum maksimal menggali pengetahuan siswa, (b) guru kurang memotivasi siswa, (c) guru kurang maksimal dalam menjelaskan hal-hal yang sulit, (d) guru kurang memberikan umpan balik yang optimal kepada siswa; (e) Siswa terganggu dan bermain sendiri ketika guru memberikan materi dan instruksi.

Solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah: (a) guru memaksimalkan eksplorasi siswa dengan mengaitkan materi dengan benda-benda di sekitarnya; (b) guru menjadi lebih terlibat dengan siswa melalui tepuk tangan dan nyanyian; (c) guru dapat lebih efektif menjelaskan apa yang dianggap sulit oleh siswa. dengan menjelaskan secara detail apa yang dianggap sulit oleh siswa (d) guru memaksimalkan umpan balik kepada siswa dengan memberikan pujian dan pujian yang menyentuh (e) guru lebih maksimal dalam membimbing peserta didik dalam menggunakan media permainan

tradisional dakon dengan cara mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal secara berpasangan.

Secara garis besar dengan melihat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik SD Negeri Ambon Kota Serang sangat senang untuk belajar dan bermain menggunakan permainan tradisional Dakon. Dilain sisi ternyata permainan dakon ini yang sudah jarang di mainkan oleh anak-anak bahkan hampir punah, jikalau diterapkan kedalam permainan sangat menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar matematika.

D. KESIMPULAN

Anak-anak sangat menyukai permainan ini dan terus melakukannya kapan pun mereka mendapat kesempatan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan/kepuasan bagi seseorang.

Kegiatan bermain membantu anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri, dengan siapa mereka tinggal dan keadaan di mana mereka tinggal. Permainan tradisional sebenarnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan biaya yang banyak dan dapat menyehatkan tubuh, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai olahraga, karena semua permainan membutuhkan tambahan latihan fisik. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih jiwa dan raga anak. Melalui permainan tradisional, kreatifitas, ketangkasan, kepemimpinan, kecerdasan, dan wawasan anak secara tidak langsung akan terstimulasi. Psikolog percaya bahwa mainan tradisional ternyata dapat membangun keterampilan motorik kasar dan halus anak.

Selain itu, melalui pembelajaran menggunakan permainan tradisional dakon membuat peserta didik tidak membuatnya merasa takut akan pembelajaran matematika. Karena pembelajaran menggunakan permainan tradisional ini pula fikiran mereka sedikit demi sedikit terbuka bahwa matematika itu menyenangkan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional dakon oleh peserta didik SD Negeri Ambon Kota Serang kelas V dapat meningkat karena peserta didik belajar dengan menyenangkan

dan menyimaknya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai matematika peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran dengan alat peraga dakon matematika adalah 58,35. Kemudian meningkat pada siklus 1 yaitu 85,03 dengan persentase yaitu 39,12%. Nilai matematika peserta didik juga mengalami peningkatan pada siklus ke 2 yaitu 93,71 dengan persentase 45,98%.

DAFTAR PUSTAKA

- Af'aliyah, A., & Hilmiyati, F. (2021). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR OPERASI PERKALIAN DENGAN MEDIA DAKON The Effort to Improve Learning Outcomes of Multiplication Operations Using Dakon. *Juni*, 8(1), 57–72.
- Airlanda, P. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Marli'ah, S. (2019). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(1). <https://doi.org/10.30736/jce.v1i2.15>
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Supriadi, A., Warneri, & Utami, S. (2013). *Meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika tentang membilang dengan pemanfaatan permainan dakon artikel penelitian.*
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>