

# PENGARUH PERMAINAN DAKON TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Ahmad Afandi**

PG-PAUD FIP, IKIP PGRI Jember

Jl. Jawa No. 10, Jember

e-mail: [a\\_afandi41@yahoo.com](mailto:a_afandi41@yahoo.com)

**Abstract:** The research subjects were 10 aged 5-6 years children at early childhood group B Lab. School IKIP PGRI Jember. Data collection technique is observation and documentation. The results showed that the product moment correlation was 0,790. It is included in the strong category. So there is a strong relationship between the game dakon and numeracy skills. Furthermore, the correlation result compared with  $r$  table.  $r$  of the table can be seen that for  $n = 10$  with a standard error of 5%, then the price of table  $r = 0,632$ . Turns  $r$  count larger than  $r$  table, then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. This means that there was a significant influence on the dakon game into aged 5-6 years numeracy skills children.

**Abstrak:** Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelompok B PAUD Lab. School IKIP PGRI Jember sebanyak 10. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar korelasi product moment adalah 0,790. Hal ini termasuk pada kategori kuat. Jadi terdapat hubungan yang kuat antara permainan dakon dan kemampuan berhitung. Selanjutnya hasil korelasi dibandingkan dengan  $r$  tabel. Dari  $r$  tabel dapat dilihat bahwa untuk  $n = 10$  dengan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar  $= 0,632$ . Ternyata  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan permainan dakon terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** *Permainan Dakon, Kemampuan Berhitung*

Bermain pada hakekatnya adalah ketika seseorang melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Seorang anak yang sedang bermain menandakan bahwa ia sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya sendiri ataupun teman kelompok bermainnya. Bermain itu menyenangkan, karena dalam bermain anak dapat bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide, ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selaras dengan kenyataan yang sebenarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat, dkk (2013) yang mengatakan bahwa “bermain merupakan dorongan dari dalam anak. Semua dorongan dari dalam ini harus disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh sebab itu bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan”.

Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan mengenal kehidupan lingkungannya dengan lebih baik. Berawal dari mengenal nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mengetahui sifat-sifat dari benda tersebut. Misalnya kayu itu keras, gula itu manis, dan melihat adanya persamaan/perbedaan tertentu pada suatu benda tersebut seperti ukuran, bentuk, warna dan sebagainya.

Menurut Priyanto (2014) bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat

merangsang kreativitas serta daya pikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa terpaksa untuk melakukannya.

Kegiatan bermain bagi anak dapat memberikan pelajaran atau pengalaman untuk beradaptasi dengan lingkungan, orang lain, maupun dengan dirinya sendiri. Dalam suatu kegiatan bermain anak akan bertindak sesuai perannya dan hal tersebut merupakan suatu hal yang serius bagi mereka.

Dari hasil observasi di lapangan anak usia 5-6 tahun kelompok B di Paud Lab School IKIP PGRI Jember masih banyak yang kurang memahami tentang konsep berhitung. Hal itu terlihat saat anak usia 5-6 tahun kelompok B mengikuti kegiatan kognitif yang menerangkan konsep berhitung. Menurut pemaparan salah satu guru yaitu anak usia 5-6 yang berada di kelompok B, ketika kegiatan kognitif anak-anak kesulitan untuk berhitung dan juga kesulitan untuk mengenal angka 1-20, meskipun sebagian dari anak usia 5-6 tahun sudah mengenal angka, tetapi masih kesulitan dalam berhitung. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu media yang dapat menarik minat anak untuk berhitung. Salah satu media yang cocok untuk berhitung adalah permainan Dakon yaitu suatu permainan tradisional yang terdiri dari empat belas lubang kecil dan dua

lubang besar. Empat belas lubang kecil tersebut diisi biji-bijian yang nantinya dapat membantu anak untuk berhitung dan dua lubang besar sebagai tempat hasil biji-bijian yang diambil dari lawan,

Permainan adalah suatu aktifitas dengan tujuan untuk mengisi waktu luang, atau melakukan olahraga. Permainan dapat dilakukan secara mandiri atau bersama-sama (kelompok).

Menurut Zamroni, dkk (2013) Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya. Apa yang dipelajari akan disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang pengalaman-pengalaman tersebut didapat tanpa mereka disadari.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dikembangkan. Langkah ini dilakukan dengan cara memberikan suatu kegiatan yang dapat mengasah kecerdasan logika-matematika anak.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi anak, maka kemampuan berhitung perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media atau metode yang tepat, sehingga dapat memaksimalkan kemampuan berhitung anak.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif, yaitu *pre-experimental* dengan model *One-Shot Case Study*. Paradigma model ini dapat diartikan sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B PAUD Lab. School IKIP PGRI Jember sebanyak 10 anak dari 38 anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu observasi dan dokumentasi. Berikut penjelasannya.

### 1. Observasi

Observasi mempunyai ciri yang spesifik yaitu observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

### 2. Dokumentasi

Dalam hal ini data yang diperoleh adalah struktur organisasi, visi, misi, jumlah siswa, sarana dan prasana di sekolah.

Berikut skor data kegiatan permainan dakon.

★ Jika anak belum mau melakukan

★★ Jika anak mampu melakukan tetapi dengan bantuan

★★★ Jika anak mampu melakukan sendiri tetapi kurang tepat

★★★★ Jika anak mampu melakukan sendiri dengan benar dan tanpa bantuan

Untuk skor data kemampuan berhitung sebagai berikut.

★ Jika anak tidak mampu berhitung

★★ Jika anak mampu berhitung tetapi dengan bantuan

★★★ Jika anak mampu berhitung sendiri tetapi kurang tepat

★★★★ Jika anak mampu berhitung dengan benar dan tanpa bantuan

Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut di analisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungannya statistik yaitu dengan rumus korelasi product moment. Rumusan korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(x^2)(y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi Product Moment

$x$  = Perlakuan

$y$  = Hasil

(Sugiyono, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pelaksanaan Proses Kegiatan

Dalam kegiatan ini, terdapat satu kelas yaitu kelompok B yang diberi perlakuan dengan jumlah anak sebanyak 38. Tetapi dalam penelitian ini yang di skor/nilai hanya 10 anak saja. Perlakuan tersebut berupa kegiatan permainan dakon. Syarat utama dalam memainkan dakon adalah jumlah pemain sebanyak dua anak. Dakon tersebut terdiri dari empat belas lubang kecil dan dua lubang besar yang masing-masing pemain mendapatkan delapan lubang terdiri dari tujuh lubang kecil dan satu lubang besar. Empat belas lubang tersebut diisi biji-bijian sebanyak tujuh biji dan dua lubang besar sebagai tempat hasil kemenangan dari masing-masing pemain. Sebelum permainan dakon dimulai, terlebih dahulu harus mengerti peraturan dalam bermain dakon. Kedua pemain duduk saling berhadapan dengan posisi dakon ditengah-tengah pemain.

Jika mau memulai permainan harus melakukan suite dan yang menang berhak untuk memulai terlebih dahulu. Langkah pertama, ambil biji-bijian tersebut diantara tujuh lubang yang tersedia, langkah kedua, sebarkan biji-bijian yang diambil tersebut ke lubang yang lain sampai habis. Jika biji terakhir berhenti pada lubang yang ada bijinya, maka ulangi langkah tersebut sampai biji terakhir berhenti pada lubang yang kosong. Artinya giliran pemain pertama sudah berakhir. Untuk pemain kedua langkah-langkah permainannya sama dengan pemain pertama yaitu mengambil biji-bijian pada salah satu lubang kecil diantara tujuh lubang kecil yang tersedia. Selanjutnya sebarkan biji yang telah diambil pada lubang-lubang yang ada kecuali satu lubang besar di wilayah lawan. Giliran pemain kedua selesai, jika biji terakhir yang disebar oleh pemain kedua jatuh pada lubang yang kosong. Untuk skor data ada dua yang dilihat dari masing-masing pemain yaitu skor data kegiatan permainan dakon dan skor data kemampuan berhitung. Untuk menskor masing-masing kegiatan tersebut, peneliti melihat setiap langkah pada anak.

Dari sepuluh anak yang di observasi, terdapat tujuh anak yang melakukan per-

mainan dakon sendiri dengan benar dan tanpa bantuan. Dari ke tujuh anak tersebut hanya terdapat satu anak yang mampu berhitung tetapi dengan bantuan, untuk ke enam anak lainnya sudah mampu berhitung dengan benar dan tanpa bantuan.

Untuk ketiga anak lainnya, anak tersebut hanya mampu melakukan sendiri permainan dakon tetapi kurang tepat, masih salah dalam menyebarkan biji-bijian yang diambil dari lubang yang tersedia ke lubang lainnya. anak memasukkan juga biji-bijian yang diambil ke dalam lubang besar milik lawan. Dari ketiga anak tersebut dua diantaranya mampu berhitung tetapi dengan bantuan dan satu anak mampu berhitung sendiri tetapi masih kurang tepat. Masih salah dalam menyebutkan angka.

Data hasil tersebut kemudian di jumlah untuk mengetahui rata-ratanya yang nantinya digunakan untuk perhitungan korelasi product moment yang nantinya digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan dakon terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun kelompok B.

### Deskripsi Hasil Penghitungan Korelasi Product Moment

Sebelum menghitung korelasi product moment, dimisalkan terlebih dahulu. Misalkan permainan  $x$  adalah perlakuan/ permainan dakon dan  $y$  adalah hasil/ kemampuan berhitung. Maka langkah pertama adalah mencari jumlah dari perkalian antara  $x$  dan  $y$ . Untuk langkah kedua adalah mencari jumlah kuadrat dari  $x$  dan jumlah kuadrat dari  $y$ . Langkah terakhir adalah menghitung seberapa besar korelasinya dan membandingkan hasil korelasi tersebut dengan  $r$  tabel. Dengan ketentuan jika  $r$  hitung lebih kecil dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Tetapi sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jumlah dari perkalian  $x$  dan  $y$  sebesar 6, jumlah kuadrat dari  $x$  sebesar 6 dan jumlah kuadrat dari  $y$  sebesar 14,4. Maka besar korelasi product moment-nya adalah 0,790. Hasil ini termasuk pada kategori kuat. Jadi

dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara permainan dakon dan kemampuan berhitung. Selanjutnya untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan berhitung dilakukan uji signifikansi korelasi product moment dengan cara membandingkan hasil korelasi product moment dengan  $r$  tabel.

Untuk mengetahui besaran  $r$  tabel dapat dilihat dari banyaknya responden. Dalam penelitian ini jumlah respondennya adalah 10 dan menggunakan taraf kesalahan 5%, maka harga  $r$  tabel sebesar  $= 0,632$ . Selanjutnya membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Ternyata setelah dibandingkan  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, maka akibatnya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima.

### Diskusi

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi product moment di atas, dapat diketahui bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara permainan dakon terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin sering bermain dakon, maka semakin baik pula kemampuan anak dalam berhitung. Dalam mengembangkan kemampuan khususnya permainan dakon pada anak diperlukan adanya media pembelajaran atau alat permainan Edukatif. Karena alat permainan Edukatif atau media pembelajaran khususnya permainan dakon lebih konkrit dan lebih jelas pengaruhnya pada proses pelaksanaan pendidikan atau proses pembelajaran dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam Mengenal permainan dakon pada anak.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang,

dimana relatif tidak berdaya dan tergantung dengan orang lain. Menurut Hurlock (1980) masa anak-anak dimulai sejak bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa kanak-kanak dibagi menjadi dua periode berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak, periode awal berlangsung dari umur 2 – 6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 tahun sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain atau tidak. Dengan demikian, bermain dapat membantu mengembangkan kemampuan intelektual anak, anak melatih diri menggunakan nalarnya pada waktu belajar dan bermain.

### SIMPULAN

Bermain tidak selalu bernilai negatif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan ide-ide, menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan sekitar dengan lebih baik. Misalnya anak dapat mengetahui nama-nama benda yang ada dilingkungan sekitar.

Dalam pembelajaran dikelas permainan sangatlah penting untuk menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal. Hal ini terbukti dengan adanya hasil perhitungan korelasi product moment di atas yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan dakon dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Untuk itu permainan sangatlah penting untuk anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Wahyu & dkk. (2013). Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol. 3. No. 2. pp 281-284.
- Hurlock, E.B. (1980). Psikologi Perkembangan: *Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth ed.)*. Alih bahasa oleh Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.

- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. No. 02. pp. 41-47.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D. Bandung: Alfabeda.
- Zamroni, M. Rosidi & dkk. (2013). Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. *Jurnal Teknika*. Vol. 5. No. 2. pp 489-494.