

Peningkatan Pemahaman Konsep Penambahan dan Pengurangan Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B Tk Aba 26 Malang

Titis Uniati¹, Drs. Tumardi, S.Pd., M.Pd², Wuri Astuti, S.Pd., M.Pd³

PG-PAUD FIP, Universitas Negeri Malang no.5 Malang
e-mail: titisuniati@gmail.com

Abstract: The research objectives 1) describe the use of dakon games to improve understanding of the concept off adding and reducing in group B TK ABA 26 Malang, 2) describe an increase in understanding of the concept of adding and reducing in group B TK ABA 26 Malang. The data collection used observation, interviews, and documentation. The research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The result in the first cycle is 40%. The results of the assesment in the second cycle experienced an increase of 46,5%, the acquisition of the percentage value in the second value in the second cycle was 86,5% and include in very good category. The conclusion is that the understanding of the concept of addition and subtraction in group B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 26 Malang can be improved through dakon games.

Keywords: The Concept Of Addition and Subtraction; Dakon Game; Kindergarten Children

Abstrak: Tujuan penelitian 1) mendeskripsikan penggunaan permainan dakon untuk meningkatkan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak kelompok B di TK ABA 26 Malang, 2) mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak kelompok B di TK ABA 26 Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penilaian pada siklus I adalah 40%. Hasil pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 46,5%, perolehan presentase nilai pada siklus II sebesar 86,5% dengan kategori sangat baik. Kesimpulannya adalah pemahaman konsep penambahan dan pengurangan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 26 Malang dapat ditingkatkan melalui permainan dakon.

Kata Kunci: konsep penambahan dan pengurangan; permainan dakon; anak TK

Anak usia dini adalah anak yang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan. Aspek pribadi yang dapat dikembangkan antara lain perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir anak yang diperlukan dalam rangka mengembangkan pengetahuan yang diperoleh melalui panca inderanya (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap) (Yulianti, 2010).

Salah satu kapabilitas yang harus dicapai adalah anak dapat mengenal konsep berhitung sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator yang terdapat pada Kurikulum Taman Kanak-Kanak (TK) yaitu anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan. Kemampuan operasi hitung merupakan salah satu kemampuan matematis yang harus ditingkatkan anak dalam belajar. Operasi hitung dalam matematika diartikan sebagai pengerjaan hitung. Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di TK (2007) menjelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung permulaan, karena anak-anak di usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau

motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Tujuan dari pembelajaran berhitung di TK adalah anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat, memiliki ketelitian dan konsentrasi tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menerapkan sesuatu (Mudjito, 2007). Prinsip-prinsip pembelajaran berhitung di TK yaitu pembelajaran berhitung diberikan secara bertahap, anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, dengan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman pada anak, menggunakan bahasa sederhana (Mudjito, 2007). Konsep berhitung yang diperkenalkan untuk anak usia dini antara lain membilang, makna angka dan pengenalnya, penambahan dan pengurangan. Pengajaran berhitung dapat diajarkan ke anak dengan cara bermain.

Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar seraya bermain (unsur belajar lebih besar) (Sugiono, 2016). Hal ini sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk anak usia dini, terutama kurikulum untuk TK. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan menggunakan strategi metode, materi atau bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak (Priyanto, 2014:41).

Hasil pengamatan yang ditemukan selama observasi pada anak kelompok B di TK ABA 26 Malang pada bulan November menunjukkan bahwa hasil belajar mengenai konsep penambahan dan pengurangan masih belum terkuasai dengan baik. Anak sebatas hafal urutan bilangan tanpa mengetahui konsep dari bilangan itu sendiri, akibatnya kemampuan anak dalam penambahan dan pengurangan serta berpikir dengan menggunakan logika belum terkuasai dengan baik. Kegiatan berhitung dengan menggunakan permainan jarang dilakukan. Guru lebih sering menggunakan media papan tulis untuk mengajarkan berhitung kepada anak. Penugasan yang diberikan kepada anak hanya berfokus pada lembar kerja.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, terdapat beberapa alternatif yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah antara lain: 1) kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik, sehingga minat anak untuk belajar semakin meningkat; 2) anak melakukan kegiatan belajar melalui bermain dan permainan, sehingga anak tertarik dan semangat untuk mencobanya; 3) pembelajaran melibatkan anak secara aktif. Peneliti memilih permainan dakon sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan pada anak kelompok B.

Semiawan (2008) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kemampuan berhitung anak. Hal tersebut dinyatakan pada buku Pedoman Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (dalam Sulastri, 2012) bahwa permainan tradisional yang dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan adalah permainan dakon. Permainan dakon dapat dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Hudojo (1988) dalam teori Dienes yang terdiri dari permainan bebas, permainan dengan aturan, permainan mencari kesamaan sifat, permainan dengan representasi, permainan dengan simbolisasi, dan formalisasi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto, dkk (2014) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan mencermati proses belajar mengajar dalam sebuah kelas yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan tertentu. Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk memperbaiki masalah yang ada di dalam kelas dan meningkatkan suatu kualitas pembelajaran yang berada dalam satu kelas. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini bersifat kolaboratif. Peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana kegiatan mengajar. Penelitian dilaksanakan pada kelompok B TK ABA 26 Malang beralamat di Jalan Danau Sentani E3 No 1 Kota Malang. Subjek penelitian terdiri

dari anak-anak kelompok B TK ABA 26 Malang yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Kegiatan penelitian dilakukan di dalam kelas dengan melibatkan anak kelompok B2 dengan jumlah 30 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 17 anak laki-laki.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar anak tentang pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon. Data yang diambil berupa data pengamatan hasil unjuk kerja anak selama penelitian berlangsung. Sumber data penelitian ini adalah anak dan guru. Anak sebagai individu yang akan menampilkan perubahan terhadap tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Guru sebagai praktikan mengajar dan pemberi informasi yang dibutuhkan. Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan guna memperoleh hasil data yang akurat dan valid sebagai penunjang dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi berupa skala pencapaian perkembangan peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan, instrumen observasi tindak pembelajaran guru, instrumen efisiensi strategi dalam mencapai tujuan, catatan lapangan, serta dokumentasi foto. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN

Pratindakan

Berdasarkan hasil observasi sebelum melakukan penelitian pada kelompok B2 TK ABA 26 Malang untuk mengidentifikasi masalah. Hasil observasi pra tindakan adalah hasil pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak sebelum dilakukan tindakan penelitian siklus I dan siklus II pada kelompok B2 yang berjumlah 30 anak. Observasi pra tindakan digunakan untuk mengetahui kondisi awal pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak. Kegiatan tanya jawab yang dilakukan adalah kemampuan untuk menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan. Aspek penilaian yang digunakan adalah ketepatan dalam melakukan proses penambahan dan pengurangan sekaligus ketepatan dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru kelas menunjukkan bahwa anak kelompok B2 TK ABA 26 Malang dalam pemahaman konsep penambahan dan pengurangan masih dalam kategori kurang, anak kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya pemahaman konsep penambahan dan pengurangan pada pra tindakan disebabkan anak belum menguasai konsep penambahan dan pengurangan. Presentase yang didapat dari pra tindakan adalah 15% anak yang sudah memahami konsep penambahan dan pengurangan. Dari data yang diperoleh pada pra tindakan ini digunakan dasar untuk melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II melalui permainan dakon.

Siklus I

Langkah-langkah perencanaan pada siklus I pertemuan I yaitu: (1) pembuatan RPPH, tema yang digunakan dalam penyusunan RPPH mengacu pada tema yang sudah ditentukan di TK ABA 26 Malang; (2) menyiapkan alat dan bahan sebagai media pembelajaran; (3) menyiapkan instrumen penilaian dan instrumen pengumpulan data.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Februari 2019. Pembelajaran diawali dengan berbaris di depan kelas, kemudian menyiapkan barisan lalu masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar di karpet untuk melakukan materi pagi yang meliputi berdoa sebelum belajar, salam, presensi, menanyakan kabar anak, mengucapkan syahadat, ayat Qursi, menyebutkan rukun islam dan rukun iman, tugas malaikat Allah, melafalkan pancasila, nama-nama hari, nama-nama bulan nasional, dan menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah.

Pembelajaran menggunakan tema kendaraan laut dengan subtema perahu. Kegiatan ada 3 yaitu *puzzle* gambar perahu, melipat bentuk perahu, dan bermain dakon. Guru memberikan contoh dalam mengerjakannya, dan menjelaskan cara bermain dakon dengan benar. Pengenalan

permainan dakon yang dilakukan oleh guru dilakukan secara klasikal di awal pembelajaran. Waktu istirahat digunakan untuk makan dan bermain di luar kelas setelah kegiatan inti selesai. Kegiatan akhir adalah *recalling*, anak diberi penguatan atas apa yang telah dipelajari hari ini. Anak berbaris untuk mengambil air wudhu dan persiapan sholat dhuhur bersama di dalam kelas setelah proses *recalling* selesai. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan penutup yang meliputi bernyanyi dan berdoa. Anak kemudian berbaris di depan kelas dan berbaris menuju gerbang sekolah lalu pulang.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Februari 2019. Pembelajaran diawali dengan berbaris di depan kelas, kemudian menyiapkan barisan lalu masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar di karpet untuk melakukan materi pagi yang meliputi berdoa sebelum belajar, salam, presensi, menanyakan kabar anak, mengucapkan syahadat, ayat Qursi, menyebutkan rukun islam dan rukun iman, tugas malaikat Allah, melafalkan pancasila, nama-nama hari, nama-nama bulan nasional, dan menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah.

Pembelajaran menggunakan tema kendaraan laut dengan subtema perahu. Kegiatan ada 3 yaitu kolase gambar kapal laut, menempel gambar kapal laut sesuai jumlahnya dan bermain dakon. Waktu istirahat digunakan untuk makan dan bermain di luar kelas setelah kegiatan inti selesai. Kegiatan akhir adalah *recalling*, anak diberi penguatan atas apa yang telah dipelajari hari ini. Anak berbaris untuk mengambil air wudhu dan persiapan sholat dhuhur bersama di dalam kelas setelah proses *recalling* selesai. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan penutup yang meliputi bernyanyi dan berdoa. Anak kemudian berbaris di depan kelas dan berbaris menuju gerbang sekolah lalu pulang.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon di siklus I di Kelompok B TK ABA 26 Malang diperoleh hasil capaian belajar anak bahwa pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon masih mencapai 19%. Terdapat 5 anak yang sudah mencapai kompetensi yang diharapkan, dan 21 anak yang belum mencapai kompetensi. Penjabaran pencapaian kompetensi pemahaman konsep penambahan dan pengurangan dengan jumlah 4 anak pada kriteria BSH dan 1 anak pada kriteria BSB. Penjabaran yang belum mencapai kompetensi pemahaman konsep penambahan dan pengurangan dengan jumlah 20 anak pada kriteria MB dan 1 anak pada kriteria BB.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan yang meliputi menunjukkan proses penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon serta menyebutkan hasilnya pada anak kelompok B TK ABA 26 Malang pada siklus I pertemuan pertama, peneliti menemukan hasil bahwa penerapan permainan dakon pada pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan belum maksimal. Anak mengalami kesulitan saat bermain dakon dikarenakan masih asing dengan permainan dakon, dari keseluruhan jumlah anak pada kelompok B2 TK ABA 26 Malang hanya terdapat 4 anak yang sudah mengerti tentang permainan dakon. Hambatan yang terjadi saat proses penelitian adalah anak tidak bisa cara bermain dakon yang benar. Hambatan untuk hasilnya adalah sebagian anak kurang jujur dalam menyebutkan hasil biji *kecik* yang didapat di akhir permainan. Peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang akan digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Langkah-langkah perencanaan pada siklus II pertemuan I yaitu: (1) pembuatan RPPH, tema yang digunakan dalam penyusunan RPPH mengacu pada tema yang sudah ditentukan di TK ABA 26 Malang; (2) menyiapkan alat dan bahan sebagai media pembelajaran; (3) menyiapkan instrumen penilaian dan instrumen pengumpulan data.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Februari 2019. Pembelajaran diawali dengan berbaris di depan kelas, kemudian menyiapkan barisan lalu masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar di karpet untuk melakukan materi pagi yang meliputi berdoa sebelum belajar, salam, presensi, menanyakan kabar anak, mengucapkan syahadat, ayat Qursi,

menyebutkan rukun islam dan rukun iman, tugas malaikat Allah, melafalkan pancasila, nama-nama hari, nama-nama bulan nasional, dan menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah.

Pembelajaran menggunakan tema kendaraan di darat dengan subtema angkutan. Kegiatan ada 3 yaitu *puzzle* gambar angkutan, kolase gambar angkutan, dan bermain dakon. Guru memberikan contoh dalam mengerjakannya. Pengenalan permainan dakon yang dilakukan oleh guru dilakukan secara klasikal di awal pembelajaran. Waktu istirahat digunakan untuk makan dan bermain di luar kelas setelah kegiatan inti selesai. Kegiatan akhir adalah *recalling*, anak diberi penguatan atas apa yang telah dipelajari hari ini. Anak berbaris untuk mengambil air wudhu dan persiapan sholat dhuhr bersama di dalam kelas setelah proses *recalling* selesai. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan penutup yang meliputi bernyanyi dan berdoa. Anak kemudian berbaris di depan kelas dan berbaris menuju gerbang sekolah lalu pulang.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Februari 2019. Pembelajaran diawali dengan berbaris di depan kelas, kemudian menyiapkan barisan lalu masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar di karpet untuk melakukan materi pagi yang meliputi berdoa sebelum belajar, salam, presensi, menanyakan kabar anak, mengucapkan syahadat, ayat Qursi, menyebutkan rukun islam dan rukun iman, tugas malaikat Allah, melafalkan pancasila, nama-nama hari, nama-nama bulan nasional, dan menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah.

Pembelajaran menggunakan tema kendaraan di darat dengan subtema truk. Kegiatan ada 3 yaitu kolase gambar truk, penambahan dan pengurangan menggunakan gambar, dan bermain dakon. Waktu istirahat digunakan untuk makan dan bermain di luar kelas setelah kegiatan inti selesai. Kegiatan akhir adalah *recalling*, anak diberi penguatan atas apa yang telah dipelajari hari ini. Anak berbaris untuk mengambil air wudhu dan persiapan sholat dhuhr bersama di dalam kelas setelah proses *recalling* selesai. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan penutup yang meliputi bernyanyi dan berdoa. Anak kemudian berbaris di depan kelas dan berbaris menuju gerbang sekolah lalu pulang.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran di siklus diperoleh hasil capaian belajar anak bahwa pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon masih mencapai 85%. Terdapat 23 anak yang sudah mencapai kompetensi yang diharapkan, dan 4 anak yang belum mencapai kriteria. Penjabaran pencapaian kompetensi pemahaman konsep penambahan dan pengurangan dengan jumlah 13 anak pada kriteria BSH dan 10 anak pada kriteria BSB. Penjabaran yang belum mencapai kompetensi pemahaman konsep penambahan dan pengurangan dengan jumlah 4 anak pada kriteria MB.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan yang meliputi menunjukkan proses penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon serta menyebutkan hasilnya pada anak kelompok B TK ABA 26 Malang pada siklus II, peneliti menemukan hasil penerapan kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik daripada siklus I. Semua indikator dan tujuan pembelajaran tercapai pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon mampu dimaksimalkan dengan baik. Permainan dakon memudahkan anak untuk memahami konsep penambahan dan pengurangan dikarenakan menggunakan benda nyata untuk proses penghitungannya. Semangat belajar dan antusias anak juga terlihat lebih baik pada siklus II.

PEMBAHASAN

a. Penggunaan Permainan Dakon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penambahan dan Pengurangan Anak Kelompok B TK ABA 26 Malang

Pembelajaran menggunakan permainan dakon dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu siklus I dan siklus II. Pada penerapan kegiatan pembelajaran peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak melalui permainan dakon sudah dirancang dengan pembelajaran yang memuat beberapa indikator tentang aspek berhitung anak. Peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan (2008) bahwa permainan adalah berbagai

kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.

Pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon memiliki prinsip kemampuan berhitung permulaan yang disebutkan oleh Mudjito (2007) antara lain menghitung benda secara bertahap dengan benda konkret dan menurut tingkat kesukarannya, anak diberi kesempatan untuk bermain dakon secara bergantian dan suasana dibuat menyenangkan. Kegiatan pembelajaran ini menjadi salah satu cara untuk membantu anak dalam memahami konsep penambahan dan pengurangan dikarenakan menggunakan permainan dakon anak dapat menghitung dengan tahap menghitung maju. Anak mulai menghitung dari benda pertama sampai benda terakhir.

Penerapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan dakon untuk meningkatkan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak kelompok B TK ABA 26 Malang ini diawali dengan menunjukkan permainan dakon kepada anak, sehingga anak tertarik dan mengamati permainan dakon yang telah ditunjukkan oleh guru. Pada pembelajaran menggunakan permainan dakon, peneliti sebagai observer atau pengamat anak ketika bermain dakon. Guru sebagai pelaksana pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan disesuaikan dengan teori Dienes yang dikemukakan oleh Hudojo (1988) yang terdiri dari permainan bebas, permainan yang menggunakan aturan, permainan mencari kesamaan sifat, permainan dengan representasi, permainan dengan simbolisasi, dan formalisasi. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah peneliti susun sebelumnya. Pada siklus I peneliti mengawali penelitian kegiatan pembelajaran menggunakan biji *kecik* sebanyak 3 buah disetiap lubangnya. Peneliti memberikan kegiatan membentuk *puzzle* perahu dan melipat bentuk perahu. Pada siklus I pertemuan 2, peneliti memberikan kegiatan menempel gambar kapal laut sesuai dengan jumlahnya dan kolase gambar kapal laut.

Pada siklus II kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan penelitian pada siklus I. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan dakon dengan meningkatkan jumlah *kecik* menjadi 4 biji *kecik* disetiap lubangnya. Anak lebih bersemangat karena anak sudah mengerti cara bermain dakon dengan benar. Pada siklus II pertemuan 1, guru memberikan motivasi kepada anak untuk menghitung jumlah biji *kecik* yang didapat dengan benar dan jujur. Peneliti memberikan kegiatan lembar kerja anak yang berupa menyusun *puzzle* gambar angkutan dan kolase gambar angkutan. Pada siklus II pertemuan 2, guru tetap mengingatkan anak untuk menghitung jumlah biji *kecik* yang didapat dengan benar. Pada pertemuan ini peneliti memberikan kegiatan berupa kolase gambar truk, dan penambahan dan pengurangan menggunakan gambar.

b. Penggunaan Permainan Dakon dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Penambahan dan Pengurangan Anak Kelompok B TK ABA 26 Malang

Berdasarkan data nilai kegiatan belajar anak yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa sudah mengalami peningkatan belajar pada anak dalam pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon. Proses pembelajaran pada siklus I terlihat hasil presentase peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan mencapai 40% dengan presentase peningkatan 25%. Hasil dalam pemahaman konsep penambahan dan pengurangan tersebut belum mencapai kategori ketercapaian yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melanjutkan penelitian pada tahap siklus II.

Hasil pada siklus II mencapai presentase 86,5% dengan presentase peningkatan sebesar 71,5%. Peningkatan terjadi pada semua indikator yang telah ditentukan. Pada siklus I anak-anak masih kurang antusias dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan anak asing dan bingung dengan permainan dakon. Anak masih membutuhkan bimbingan dari guru ketika pembelajaran penambahan dan pengurangan melalui bermain dakon. Pada siklus II anak lebih antusias dan lebih berkonsentrasi karena anak sudah bisa dalam melakukan permainan dakon. Penggunaan permainan dakon membuat anak menjadi senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dapat dilihat bahwa peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak melalui permainan dakon pada siklus I sebesar 40% dan meningkat menjadi 86,5% pada siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan ketercapaian kelas.

SIMPULAN

Penerapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan dakon untuk meningkatkan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak kelompok B TK ABA 26 Malang ini diawali dengan menunjukkan permainan dakon kepada anak. Pada pembelajaran menggunakan permainan dakon, peneliti sebagai observer atau pengamat anak ketika bermain dakon. Guru sebagai pelaksana pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan melalui permainan dakon dari awal hingga akhir. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah peneliti susun sebelumnya. Peneliti menyiapkan media dan kegiatan yang mudah dipahami oleh anak.

Pada siklus I peneliti mengawali penelitian kegiatan pembelajaran menggunakan biji *kecik* sebanyak 3 buah disetiap lubangnya, sedangkan pada siklus II peneliti menggunakan biji *kecik* sebanyak 4 buah disetiap lubangnya. Penerapan kegiatan pembelajaran pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak menggunakan permainan dakon dilaksanakan dengan menunjukkan permainan dakon dan cara bermain dakon dengan benar. Anak secara bergantian dan berpasangan bermain dakon di dalam kelas. Keunggulan dari permainan dakon untuk meningkatkan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan yaitu anak dapat melakukan proses menghitung dengan benda yang nyata dan berhitung satu-satu. Permainan dakon disukai oleh anak sehingga anak antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Pemahaman konsep penambahan dan pengurangan pada anak kelompok B TK ABA 26 Malang dapat ditingkatkan melalui permainan dakon. Peningkatan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan anak dapat dilihat dari data ketercapaian pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Data pada siklus I mencapai presentase 40%, dan data pada siklus II mencapai presentase 86,5%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hudojo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Kartini. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together “Kepala Bernomor” untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK ABA 24 Malang. *Jurnal PAUD*, 1 (1), 26-30.
- Mudjito. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Priyanto, A. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah “COPE”*, (Online), 18 (2): 41-47, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>), diakses 24 Februari 2018.
- Semiawan, C.R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sugiono. 2016. Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, (Online), 10 (2): 255-276, (pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/242/220), diakses 24 Februari 2018.
- Sulastri. 2012. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudlotul Athfal Amal Mulya Tawangmangu Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yulianti, D. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.