Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Assalam

Resvi Merliana [1)], Rika Partika Sari [2)], Ranny Fitria Imran [3)]
1,2,3)Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dehasen Bengkulu
a)Corresponding Author: resvimarliana7788@gmail.com

Abstract

This classroom action research aimed to improve numeracy literacy among children aged 5–6 years through the use of dakon media at PAUD Assalam, Bengkulu City. The study was motivated by children's limited ability to group and solve simple problems, compare and count, understand spatial relationships and positions, construct non-standard measurement concepts, and collect information and respond to numeracy-related questions. The research was implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 20 children aged 5–6 years. Data were collected mainly through structured observation and analyzed using qualitative-descriptive and quantitative percentage analysis. The results showed a progressive improvement in children's numeracy literacy. In Cycle I, the achievement percentage reached 57.25%, categorized as Developing as Expected (BSH). Following instructional improvements and more intensive guidance in Cycle II, the achievement increased to 80%, categorized as Developing Very Well (BSB). The increase of 22.75 percentage points indicates that the success criterion was achieved. Dakon provided a concrete and enjoyable play-based context in which children practiced counting, comparing quantities, recognizing numerical concepts, and solving simple numeracy tasks.

Keyword: Numeracy Literacy, Dakon Media, Early Childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media dakon di PAUD Assalam Kota Bengkulu. Permasalahan penelitian ditunjukkan oleh masih rendahnya kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memecahkan masalah, membandingkan dan menghitung, memahami hubungan spasial dan posisi, membangun konsep pengukuran tidak baku, serta mengumpulkan informasi dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan numerasi. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus; setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon meningkatkan literasi numerasi anak. Pada Siklus I diperoleh persentase 57,25% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan setelah perbaikan pembelajaran pada Siklus II meningkat menjadi 80% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan sebesar 22,75 poin persentase menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Kata Kunci: Literasi Numerasi, Media Dakon, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Literasi numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak pendidikan anak usia dini karena berkaitan dengan cara anak memahami angka, pola, ukuran, hubungan, dan informasi kuantitatif yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap usia dini, numerasi tidak dimaknai hanya sebagai

kemampuan melakukan operasi hitung, tetapi sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan matematika sederhana untuk memahami situasi konkret. Wardhani et al. (2021) menempatkan kemampuan awal numerasi sebagai bagian dari perkembangan yang membantu anak berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui pengenalan pola, simbol, data, serta pemecahan masalah sederhana. Dengan dasar tersebut, pengalaman numerasi pada usia 5–6 tahun perlu disajikan melalui kegiatan yang dekat dengan dunia anak dan memberi kesempatan bagi anak untuk terlibat secara langsung.

Pentingnya numerasi juga berkaitan dengan tuntutan perkembangan pendidikan pada abad ke-21. Literasi numerasi menjadi bekal bagi anak untuk mengolah informasi, menalar, menghubungkan ide, serta membangun pemahaman yang dapat digunakan pada tahap pendidikan berikutnya. Wahyuni (2022) menjelaskan bahwa kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh cara belajar dan pengalaman yang diperoleh anak. Maryani (2022) memandang literasi numerasi sebagai kemampuan mengakses, menafsirkan, dan menghubungkan informasi matematika untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan matematika. Karena itu, stimulasi numerasi seharusnya tidak berhenti pada hafalan angka, tetapi memberi pengalaman yang memungkinkan anak memahami makna jumlah dan hubungan antarkonsep secara konkret.

Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang masih membutuhkan benda nyata dan pengalaman langsung. Marinda (2020) menjelaskan tahap praoperasional sebagai periode ketika anak mulai melakukan kegiatan kognitif seperti mengelompokkan benda, menyusun urutan, serta membilang. Karakteristik ini memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat disentuh, dipindahkan, dihitung, dan diamati oleh anak. Apabila konsep numerasi disajikan secara abstrak dan hanya melalui penjelasan verbal, anak dapat mengalami kesulitan untuk menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda atau memahami konsep banyak-sedikit, urutan, ukuran, dan posisi.

Media pembelajaran berperan sebagai perantara agar pengalaman belajar menjadi lebih mudah dipahami. Media yang konkret memungkinkan anak membangun pengetahuan dari aktivitas, bukan hanya menerima informasi dari guru. Dalam konteks literasi numerasi, media yang menarik juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak. Hasanah et al. (2022) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran literasi dan numerasi dengan media yang menarik dapat meningkatkan minat belajar. Bagi anak usia dini, penggunaan media sekaligus perlu mempertahankan karakter bermain sebagai ciri utama kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran tetap menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu media konkret yang dapat digunakan adalah dakon. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lain. Aktivitas tersebut secara alami melibatkan kegiatan menghitung, mengelompokkan, membandingkan jumlah, memperkirakan, mengikuti urutan, dan mengambil keputusan sederhana. Dengan demikian, dakon tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana stimulasi konsep bilangan. Wahid dan Samta (2022) melaporkan bahwa permainan tradisional dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini melalui kegiatan menghitung biji yang dikumpulkan selama permainan.

Temuan lain menunjukkan bahwa manfaat dakon dapat dikembangkan untuk berbagai aspek kemampuan matematika dan kognitif. Chusna dan Ningrum (2019) mengembangkan media dakon geometri untuk membantu anak usia 4–5 tahun mengenal bentuk geometri. Hestyaningsih dan Dinar Pratisti (2021) juga menempatkan permainan dakon sebagai media yang dapat mendukung kemampuan berhitung. Sementara itu, Saugi (2020) menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional dakon pada anak usia dini. Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan bahwa karakter konkret, berulang, dan berbasis permainan pada dakon memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar matematika awal.

Hasil observasi awal di PAUD Assalam Kota Bengkulu menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengembangan numerasi dengan kemampuan anak di kelas. Sebanyak 18 dari 20 anak masih terlihat kesulitan ketika melakukan aktivitas literasi numerasi. Kesulitan tampak ketika anak mengelompokkan dan memecahkan masalah sederhana, membandingkan dan menghitung,

memahami hubungan spasial dan posisi, membangun konsep pengukuran tidak baku, serta mengumpulkan informasi dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan numerasi. Pembelajaran yang berlangsung juga masih banyak menggunakan metode bercerita tanpa dukungan media konkret yang memadai, sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui manipulasi benda dan permainan masih terbatas.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang lebih konkret, aktif, dan berulang. Dakon dipilih karena aktivitas permainan dapat mengintegrasikan proses memindahkan dan menghitung biji, membandingkan jumlah, memperhatikan posisi lubang, serta merespons pertanyaan guru. Anak juga belajar mengikuti aturan, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan teman. Jumiatmoko et al. (2022) menyebutkan bahwa permainan tradisional pada anak usia dini tidak hanya berkontribusi pada keterampilan abad ke-21, tetapi juga pada perkembangan moral. Oleh sebab itu, penggunaan dakon berpotensi mendukung numerasi sekaligus membangun pengalaman belajar yang lebih utuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan literasi numerasi melalui media dakon pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Assalam Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas agar perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak melalui penggunaan media dakon dan mendeskripsikan perubahan capaian anak dari Siklus I ke Siklus II.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Desain tindakan dipilih untuk memberikan perbaikan secara langsung terhadap proses pembelajaran literasi numerasi dan memungkinkan hasil setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menyusun tindakan berikutnya. Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Siklus II merupakan pengembangan dari hasil refleksi Siklus I dengan penekanan pada penyederhanaan aturan permainan, peningkatan pendampingan, variasi kegiatan, pemberian contoh yang lebih konkret, dan penguatan positif kepada anak.

Subjek penelitian adalah 20 anak kelompok B PAUD Assalam Kota Bengkulu berusia 5–6 tahun, yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan di PAUD Assalam Kota Bengkulu pada periode Mei sampai Juni 2026. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan sebagian besar anak masih membutuhkan stimulasi dalam kegiatan literasi numerasi. Guru kelas terlibat dalam proses pelaksanaan tindakan dan observasi sebagai bagian dari kolaborasi penelitian tindakan kelas.

Indikator dan Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian adalah lembar observasi kemampuan literasi numerasi anak. Indikator yang diamati mengacu pada aspek yang digunakan dalam skripsi, yaitu kemampuan mengelompokkan dan memecahkan masalah, membandingkan dan menghitung, memahami hubungan spasial dan posisi, membangun konsep pengukuran tidak baku, serta mengumpulkan informasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan informasi yang dikumpulkan. Kelima indikator tersebut digunakan secara konsisten pada Siklus I dan Siklus II sehingga perubahan capaian dapat dibandingkan secara langsung.

Tabel 1. Indikator Observasi Literasi Numerasi Anak Usia 5–6 Tahun

No	Indikator
1	Mengelompokkan dan memecahkan masalah
2	Membandingkan dan menghitung
3	Memahami hubungan spasial dan posisi
4	Membangun konsep pengukuran tidak baku
5	Mengumpulkan informasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan sehubungan dengan informasi yang dikumpulkan

Prosedur Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun RPPH atau skenario pembelajaran, menentukan tema, menyiapkan papan dakon, biji dakon, kartu angka, lembar kegiatan pendukung, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan salam, doa, apersepsi mengenai angka dan kegiatan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, penyampaian tujuan pembelajaran, serta

pengenalan media dakon. Guru menjelaskan aturan permainan dengan bahasa sederhana dan memberi contoh langsung cara mengambil, memindahkan, serta menghitung biji dakon.

Pada kegiatan inti, anak dibagi dalam kelompok kecil dan memperoleh kesempatan bermain secara bergiliran. Anak diminta menghitung jumlah biji yang dimasukkan ke setiap lubang, menyebutkan angka, membandingkan banyak-sedikit, mengenal urutan, dan menjawab pertanyaan sederhana. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan. Kegiatan juga mengembangkan pembiasaan mengikuti aturan, menunggu giliran, bekerja sama, dan berani menyampaikan jawaban. Pada kegiatan penutup, anak merapikan media, melakukan refleksi sederhana bersama guru, memperoleh penguatan, dan menegaskan kembali konsep bilangan yang telah dipelajari.

Observasi dilakukan sejak kegiatan awal sampai penutup. Pengamatan diarahkan pada pencapaian indikator numerasi dan keterlibatan anak, sekaligus mengamati cara guru menjelaskan permainan, memberikan contoh, mendampingi anak, dan memberi motivasi. Hasil pengamatan dicatat secara sistematis untuk bahan refleksi. Pada akhir Siklus I, refleksi menunjukkan bahwa sebagian anak masih memerlukan bimbingan dalam menghitung secara tepat, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, mempertahankan konsentrasi, dan memahami aturan permainan. Temuan tersebut menjadi dasar perbaikan pada Siklus II.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai perkembangan literasi numerasi sesuai indikator, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan dan foto kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses, aktivitas, kendala, dan perbaikan tindakan; analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase pencapaian dari skor observasi.

Persentase capaian dihitung dengan membandingkan skor mentah yang diperoleh dengan skor maksimum ideal kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase diinterpretasikan ke dalam empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB) 0–24,99%, Mulai Berkembang (MB) 25–49,99%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 50–74,99%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 75–100%. Penelitian dinyatakan berhasil apabila capaian kemampuan anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu sekurang-kurangnya 75%.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada 18 Mei 2026. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran dan media dakon, kemudian melaksanakan kegiatan awal, inti, dan penutup sesuai rencana. Selama kegiatan inti, anak berlatih menghitung biji dakon, menyebutkan angka, membandingkan jumlah, memahami posisi lubang, serta mengikuti aturan permainan. Observasi menunjukkan anak mulai tertarik menggunakan media konkret dan lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal.

Pada Siklus I diperoleh jumlah skor 229. Persentase pencapaian kemampuan literasi numerasi sebesar 57,25% dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sebagian besar anak memperoleh skor antara 10 sampai 13 atau setara dengan 50%–65%. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan, tetapi capaian belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Refleksi menemukan bahwa beberapa anak masih kesulitan menghitung secara tepat, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, menjaga fokus, dan menyelesaikan kegiatan tanpa bantuan.

Perbaikan dilakukan pada Siklus II melalui penjelasan aturan permainan yang lebih sederhana, contoh yang lebih konkret, pendampingan lebih intensif, peningkatan motivasi, variasi aktivitas bermain, dan pemberian kesempatan latihan yang lebih luas. Siklus II dilaksanakan pada 26 Mei 2026 dengan tahapan yang sama, tetapi pelaksanaan menekankan perbaikan hasil refleksi Siklus I. Anak terlihat lebih terbiasa menggunakan dakon dan lebih percaya diri ketika menghitung maupun menjawab pertanyaan guru.

Hasil Siklus II menunjukkan jumlah skor meningkat menjadi 320 dari skor maksimum keseluruhan 400. Persentase pencapaian mencapai 80% dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Seluruh anak berada pada rentang 75%–90%, sehingga kriteria keberhasilan penelitian tercapai. Perubahan tersebut memperlihatkan peningkatan 22,75 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Literasi Numerasi pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Skor	Persentase	Kategori	Status
Siklus I	229	57,25 %	BSH	Belum tercapai
Siklus II	320	80%	BSB	Tercapai
Selisih	91	22,75 poin	-	Meningkat

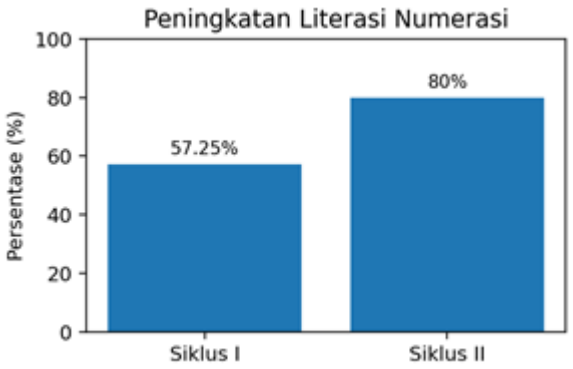
Perubahan capaian juga terlihat pada data setiap anak. Pada Siklus I seluruh anak berada pada kategori BSH dengan persentase 50%–70%. Pada Siklus II seluruh anak masuk kategori BSB dengan persentase 75%–90%. Data per anak disajikan pada Tabel 3 untuk menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada nilai rata-rata kelompok, tetapi juga pada seluruh peserta tindakan.

Tabel 3. Perbandingan Capaian Setiap Anak pada Siklus I dan Siklus II

No	Inisial	Siklus I	Siklus II	Perubahan
1	AO	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
2	AA	50% (BSH)	75% (BSB)	+25 poin
3	AT	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
4	AS	50% (BSH)	75% (BSB)	+25 poin
5	AF	50% (BSH)	75% (BSB)	+25 poin
6	BK	60% (BSH)	80% (BSB)	+20 poin
7	NT	60% (BSH)	80% (BSB)	+20 poin
8	MA	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
9	MR	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
10	RO	60% (BSH)	80% (BSB)	+20 poin
11	RD	65% (BSH)	85% (BSB)	+20 poin
12	YD	65% (BSH)	85% (BSB)	+20 poin
13	PM	60% (BSH)	80% (BSB)	+20 poin
14	LE	70% (BSH)	90% (BSB)	+20 poin
15	AB	65% (BSH)	85% (BSB)	+20 poin
16	DD	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
17	HP	60% (BSH)	80% (BSB)	+20 poin
18	LR	55% (BSH)	80% (BSB)	+25 poin
19	MZ	50% (BSH)	75% (BSB)	+25 poin
20	MF	50% (BSH)	75% (BSB)	+25 poin

Tabel 3 menunjukkan bahwa setiap anak mengalami peningkatan antara 20 sampai 25 poin persentase. Capaian tertinggi pada Siklus II adalah 90%, sedangkan capaian terendah adalah 75%. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II tidak hanya meningkatkan persentase kelompok, tetapi juga membawa anak yang pada Siklus I berada pada capaian lebih rendah menuju kategori Berkembang Sangat Baik.

Gambar 1. Peningkatan Persentase Literasi Numerasi dari Siklus I ke Siklus II



Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media dakon dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun di PAUD Assalam Kota Bengkulu. Peningkatan dari 57,25% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan konkret memberi kesempatan lebih luas kepada anak untuk memahami konsep numerasi melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya mendengar penjelasan mengenai

angka, tetapi memegang biji, memindahkan benda, menghitung satu per satu, memperhatikan posisi, membandingkan jumlah, dan merespons pertanyaan yang diberikan guru. Aktivitas tersebut membuat konsep bilangan lebih dekat dengan pengalaman anak.

Pada Siklus I, capaian 57,25% menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Kondisi ini dapat dipahami karena anak masih berada pada tahap adaptasi terhadap aturan permainan dan cara menggunakan dakon sebagai media belajar. Beberapa anak belum konsisten menghitung, masih membutuhkan bantuan ketika mencocokkan jumlah dengan angka, dan mudah kehilangan konsentrasi. Hasil refleksi memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan alat, tetapi juga oleh cara guru menyederhanakan instruksi, memberi contoh, mengatur kesempatan bermain, dan mendampingi anak.

Perbaikan pada Siklus II memberikan perubahan yang jelas. Penjelasan aturan yang lebih sederhana dan contoh yang lebih konkret membantu anak memahami tahapan permainan. Pendampingan yang lebih intensif membuat anak yang sebelumnya ragu menjadi lebih berani mencoba, sedangkan kesempatan latihan yang lebih sering memberi ruang bagi terbentuknya kebiasaan menghitung dan membandingkan. Pemberian penguatan positif juga menjaga antusiasme anak. Hasil akhirnya adalah peningkatan menjadi 80% dengan kategori Berkembang Sangat Baik dan seluruh anak mencapai sekurang-kurangnya 75%.

Peningkatan tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang membutuhkan objek konkret. Marinda (2020) menjelaskan bahwa pada tahap praoperasional anak berkembang melalui kegiatan seperti mengelompokkan benda, menyusun urutan, dan membilang. Dakon menyediakan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik tersebut karena anak melakukan manipulasi benda secara nyata. Ketika anak memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lain, proses menghitung tidak berdiri sendiri, tetapi terhubung dengan posisi, urutan, banyak-sedikit, dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, satu aktivitas bermain dapat memunculkan beberapa indikator literasi numerasi secara bersamaan.

Hasil penelitian juga mendukung pandangan Wardhani et al. (2021) bahwa numerasi pada anak usia 5–6 tahun berkembang melalui kemampuan menggunakan konsep matematika dalam pemecahan masalah, mengenali hubungan pola, simbol, dan data, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan dakon, anak menghadapi masalah sederhana seperti menentukan jumlah biji, membandingkan lubang yang memiliki lebih banyak atau lebih sedikit biji, serta memahami urutan pemindahan. Pengalaman tersebut memberi ruang bagi anak untuk melakukan penalaran sederhana tanpa mengubah pembelajaran menjadi latihan matematika yang kaku.

Temuan ini sejalan dengan Wahid dan Samta (2022) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dakon dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini melalui aktivitas menghitung biji. Kesamaan hasil terletak pada penggunaan aktivitas bermain sebagai konteks belajar matematika. Penelitian ini memperluas penerapan tersebut dengan menilai lima indikator literasi numerasi yang meliputi pengelompokan dan pemecahan masalah, perbandingan dan perhitungan, hubungan spasial, pengukuran tidak baku, serta pengumpulan informasi dan respons terhadap pertanyaan. Dengan demikian, dakon tidak hanya digunakan untuk berhitung, tetapi menjadi media yang mengintegrasikan beberapa pengalaman numerasi.

Hasil penelitian juga memiliki keterkaitan dengan Chusna dan Ningrum (2019) yang menunjukkan bahwa pengembangan dakon geometri dapat membantu pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4–5 tahun. Walaupun fokus kemampuan berbeda, kedua penelitian memperlihatkan bahwa struktur permainan dakon dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran konkret. Pada penelitian ini, dakon digunakan bukan untuk pengenalan bentuk, melainkan sebagai sarana untuk menstimulasi literasi numerasi anak usia 5–6 tahun. Perbedaan tersebut menunjukkan fleksibilitas dakon sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tujuan perkembangan anak.

Kesesuaian hasil juga tampak dengan Saugi (2020) yang melaporkan peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional dakon. Hestyaningsih dan Dinar Pratisti (2021) turut menunjukkan efektivitas permainan dakon dalam mendukung kemampuan berhitung pada konteks anak dengan kebutuhan

khusus. Meskipun subjek dan konteks penelitian berbeda, temuan-temuan tersebut memperkuat gagasan bahwa aktivitas memindahkan dan menghitung biji secara berulang memberi pengalaman yang dapat membantu pembentukan konsep jumlah. Dalam penelitian ini, pengulangan terjadi melalui dua siklus dengan perbaikan pembelajaran yang dirancang berdasarkan refleksi.

Media dakon juga meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran. Pada Siklus II anak tampak lebih aktif, mampu menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, dan berani menjawab pertanyaan. Hal ini penting karena literasi numerasi pada usia dini berkembang dalam konteks interaksi dan komunikasi, bukan hanya melalui jawaban benar atau salah. Anak belajar menyebutkan angka, menjelaskan jumlah, memperhatikan instruksi, serta mengoreksi tindakan ketika jumlah biji yang dipindahkan tidak sesuai. Pengalaman ini menunjukkan hubungan antara perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional yang terjadi secara terpadu selama bermain.

Kontribusi permainan tradisional terhadap aspek perkembangan yang lebih luas sejalan dengan Jumiatmoko et al. (2022), yang mengemukakan bahwa permainan tradisional pada anak usia dini dapat berkontribusi pada keterampilan abad ke-21 dan perkembangan moral. Dalam aktivitas dakon, kemampuan mengikuti aturan, menunggu giliran, bersikap tertib, dan menerima hasil permainan muncul bersamaan dengan proses berhitung. Dengan demikian, penggunaan dakon memungkinkan guru mempertahankan karakteristik pembelajaran PAUD yang holistik sambil tetap memberi stimulasi numerasi yang terarah.

Dari sisi pembelajaran, temuan penelitian menegaskan pentingnya peran guru dalam mengubah media permainan menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Media dakon tidak otomatis meningkatkan literasi numerasi apabila anak hanya dibiarkan bermain tanpa tujuan. Peningkatan muncul ketika guru mengarahkan perhatian anak pada konsep bilangan, memberikan pertanyaan, meminta anak membandingkan jumlah, menunjukkan posisi, memberi contoh, serta melakukan penguatan. Refleksi Siklus I dan perbaikan pada Siklus II memperlihatkan bahwa kualitas fasilitasi guru merupakan bagian penting dari keberhasilan tindakan.Secara keseluruhan, peningkatan 22,75 poin persentase menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan efektif dalam konteks kelompok B PAUD Assalam. Semua anak mengalami peningkatan pada data individual, dari rentang 50%–70% pada Siklus I menjadi 75%–90% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media dakon dapat dijadikan alternatif pembelajaran literasi numerasi yang murah, konkret, dekat dengan budaya permainan tradisional, dan mudah diintegrasikan dalam kegiatan bermain. Temuan penelitian tetap perlu dipahami sesuai konteks PTK dengan subjek 20 anak pada satu lembaga, sehingga hasil terutama menggambarkan efektivitas tindakan pembelajaran pada kelas yang diteliti.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus, penggunaan media dakon dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun di PAUD Assalam Kota Bengkulu. Capaian Siklus I sebesar 57,25% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian meningkat menjadi 80% pada Siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan sebesar 22,75 poin persentase menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Media dakon membantu anak memahami konsep numerasi melalui aktivitas bermain yang konkret berupa menghitung, memindahkan, mengelompokkan, membandingkan jumlah, memahami posisi, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas numerasi. Perbaikan tindakan pada Siklus II berupa penjelasan yang lebih sederhana, contoh konkret, pendampingan intensif, penguatan positif, dan kesempatan latihan yang lebih sering berkontribusi terhadap peningkatan capaian seluruh anak.

Saran

Sekolah disarankan mendukung penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menyediakan sarana yang membantu pembelajaran aktif serta menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan dakon sebagai salah satu alternatif stimulasi numerasi dengan tetap menyesuaikan aturan permainan, tingkat kesulitan, dan pendampingan dengan kemampuan anak. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan jumlah subjek yang lebih luas, media atau variasi permainan yang berbeda, serta mengkaji keterkaitan penggunaan dakon dengan aspek perkembangan anak lainnya.

Daftar Pustaka

Agustina, R. (2023). Pengenalan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok A di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2022/2023. Aleph, 87(1,2), 149–200.

Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. Jurnal Barik, 2(3), 60–72.

Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2), 237–247. https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299

Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4–5 Tahun. Jurnal PAUD Teratai, 08(2), 1–6.

Fransisca, T. (2022). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. Seminar Nasional Sosial, Sains, 1, 875–879.

Hasanah, U., Hidayat, M. J., Khotimah, H., Almadina, I., Azkiah, N., & Aulia, P. (2022). Strategi pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media papan membaca dan papan pintar untuk meningkatkan minat belajar Siswa SDN 012 Rambah Hilir. Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat, 4, 198–203.

Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hasibuan, R. H., Cahyani, I. N., & Fadillah, R. (2022). Pelatihan Bagi Orang Tua Dalam Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi AUD Melalui Permainan Media Ular Tangga di Sirapit Desa Aman Damai Kabupaten Langkat. Journal of Sriwijaya Community Services on Education, 1(2), 44–49.

Hestyaningsih, L., & Dinar Pratisti, W. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. Jurnal Intervensi Psikologi (JIP), 13(2).

Jumiatmoko, Nafiah, S. S., & Rohmah, F. (2022). Traditional Games in Early Childhood: Contribution for 21st Century Skills and Moral Development. Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PUD, 7(1), 8–22.

Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116–152.

Maryani, S. (2022). Literasi Bahasa dan Numerasi Pada Pembelajaran di PAUD. Indocamp.

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. Absis: Mathematics Education Journal, 3(1), 9. https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385

Santoso, S. T. P., & Jaya, T. J. (2023). Peran Orangtua untuk Menstimulasi Literasi Permulaan pada Anak Usia Pra Sekolah. Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 7(1), 82–89. https://doi.org/10.29407/ja.v7i1.18707

Saugi, W. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Dakon di Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda. Jurnal Ilmiah PESONA PAUD, 7(1), 1–14.

Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi dan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora, 1(3), 55–73.

Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. Sentra Cendekia, 3(2), 61.

Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 5840–5849. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202

Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5–6 Tahun. 1–70.