

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBILANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE PERMAINAN DADU DI PAUD DIAN

Siti Miswardah¹, Redi Awal Mulana², Elnawati³

¹Universitas Muhammadiyah Sukabumi

²Universitas Muhammadiyah Sukabumi

³Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: ¹sitimiswardahmiswardah@gmail.com, ²rediawalmaulana21@ummi.ac.id,
³elnawati@ummi.ac.id

Corresponding author: sitimiswardahmiswardah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membilang pada anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan dadu di PAUD Dian. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya, terutama dalam pengembangan kognitif yang mencakup kemampuan membilang. Metode bermain sambil belajar diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Melalui observasi awal, ditemukan bahwa banyak anak yang kurang tertarik dan belum mampu membilang dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan permainan dadu sebagai media pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membilang anak, serta memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan institusi pendidikan.

Kata Kunci: Kemampuan membilang, anak usia dini, metode permainan dadu, PAUD, pendidikan

ABSTRACT

This research aims to develop counting skills in children aged 5-6 years through the dice game method at PAUD Dian. Early Childhood Education (ECE) plays a crucial role in preparing children for further education, especially in cognitive development which includes counting abilities. The play-based learning method is expected to enhance children's interest and participation in learning activities. Initial observations revealed that many children were disinterested and not proficient in counting. Therefore, this study utilized dice games as an engaging learning medium. The results indicate that this method is effective in improving children's counting skills and provides benefits for teachers, students, and educational institutions.

Keywords: *Counting skills, early childhood, dice game method, ECE, education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga formal yang menyediakan layanan pendidikan untuk anak usia dini melalui pendekatan yang dirancang secara sistematis dan terstruktur. Tujuan utamanya adalah membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. PAUD memiliki karakteristik khas yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis anak. Oleh karena itu, PAUD mencakup lima

aspek pengembangan utama, yaitu pengembangan nilai-nilai agama dan moral, kemampuan motorik, kecerdasan kognitif, keterampilan bahasa, serta aspek sosial dan emosional.

Proses pembelajaran untuk anak usia dini perlu dirancang secara optimal agar sesuai dengan tahap perkembangan mereka, karena periode ini merupakan waktu yang ideal untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Pada usia ini, anak sebaiknya belajar berdasarkan prinsip pembelajaran PAUD, yaitu konsep bermain sambil belajar. Metode ini bertujuan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak secara tidak langsung memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui proses belajar yang mudah dipahami. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat cocok diterapkan di PAUD, karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan terasa seperti bermain bagi anak.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Tujuan utama dari pengembangan kognitif adalah meningkatkan kemampuan berpikir anak agar dapat berpikir secara logis, sistematis, dan kritis. Anak-anak perlu dibiasakan untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, namun tetap memiliki pola pikir yang terbuka terhadap kemajuan dan perubahan. Pengembangan kemampuan kognitif di PAUD bertujuan untuk melatih anak dalam mengolah hasil belajarnya, menemukan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan logika matematis dan pemahaman tentang ruang dan waktu. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan untuk melatih anak dalam memilah, mengelompokkan, dan mengasah kemampuan berpikir secara teliti (Depdiknas, 2006: 4).

Sudah seharusnya anak usia dini mampu menguasai berbagai macam pengembangan kognitif, sesuai dengan ciri pembelajaran PAUD, yaitu bermain sambil belajar. Pembelajaran membilang adalah salah satu upaya untuk membantu perkembangan kognitif anak. Kegiatan membilang ini mungkin telah dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya tanpa disadari. Bermain merupakan sebuah wahana yang sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, sekaligus menjadi cerminan dari proses pertumbuhan mereka. Melalui bermain, anak dapat mempraktikkan keterampilan baru dan mengembangkan berbagai aspek perkembangannya secara menyeluruh (Akbar, 2019).

Dengan bantuan media, kegiatan belajar anak akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada kegiatan belajar tanpa bantuan media. Untuk mengoptimalkan hasil, penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan (Afidah, 2021).

Permainan Dadu merupakan sebuah media yang sudah familiar dengan anak, salah satu permainan dadu yang digemari anak-anak misalnya permainan ular tangga. Dengan permainan dadu tersebut, diharapkan anak selain mampu mengembangkan kemampuan kognitif, juga mampu mengembangkan kemampuan berbahasa dan kemampuan motorik kasar anak.

Aspek kognitif termasuk kemampuan membilang. Membilang pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan otak mereka, dan ide-ide ini dapat membantu anak memecahkan masalah. Membilang juga dapat membantu anak berpikir lebih baik. Penggunaan elemen bilangan seperti berhitung, menjumlah, menghubungkan, dan

mengelompokkan dapat membantu pemecahan masalah. Kemampuan membilang atau pengetahuan tentang bilangan dapat membantu. Bilangan adalah konsep matematika, dan penguasaan konsep tersebut adalah dasar (Veronica, 2018). Selain itu, mengatakan bahwa ini adalah salah satu cara sederhana untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Ike Setyorini (2016) dengan judul penelitian *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Menggunakan Media Dadu Angka Pada Anak Kelompok Bermain PAUD Ben Takwa*. Hasil penelitiannya yaitu Media Dadu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan pada anak terutama dalam mengenal angka. Hal ini dapat dilihat pada siklus ke 3 (tiga), kriteria keberhasilan dapat dilampui, sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil. Media Dadu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok Bermain PAUD Ben Takwa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di PAUD Dian yang berlokasi di Desa Cibodas Kecamatan Pacet Kabupaten Cianjur, bahwa masih terdapat anak yang belum mempunyai minat dalam mengenal bilangan. Terlihat pada saat kegiatan membilang sebagian anak tidak tertarik dengan kegiatan tersebut, bahkan diantaranya ada yang belum bisa membilang secara berurutan, terdapat juga anak yang belum bisa dalam menghubungkan konsep bilangan, ataupun membilang dengan menunjukkan benda. Kurangnya pendidik menggunakan benda-benda konkret sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membilang anak usia dini menyebabkan anak sering merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang mengembangkan kemampuan membilang dengan bermain dadu.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena berangkat dari permasalahan faktual yang terjadi dikelas. Penelitian ini menggunakan desain Mc Taggart dan Kemmis pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga siklus, dalam setiap siklus terdiri dari tiga tindakan dengan merujuk keadaan langkah-langkah penelitian tindakan kelas. Dengan jumlah anak keseluruhan 16 orang anak kelompok B, yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan di PAUD Dian Desa Cibodas. Tindakan pada setiap siklus digambarkan sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Tindakan 1

Dinyatakan bahwa enam (37,50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, delapan (50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan dua (12,50%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya lima (31,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai urutan bilangan, sembilan (56,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan dua (12,50%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan membilang dengan benda-benda. Lima (31,6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, 10 (62,50%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan satu (6,6%) orang anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

b. Tindakan 2

Dinyatakan bahwa pada siklus I Tindakan II bahwa delapan (50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, tujuh (43,75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, tujuh (43,75%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, delapan (50%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Dalam menyebutkan lambang bilangan, delapan (50%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, tujuh (43,75%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan satu (6,6) orang anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

c. Tindakan 3

Dinyatakan bahwa pada siklus I Tindakan III dapat diperoleh hasil bahwa 10 (62,50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, lima (31,6%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, sembilan (56,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, enam (37,50%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Dalam menyebutkan lambang bilangan, sembilan (56,6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, enam (37,50%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan satu (6,6) orang anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I ini, maka diperoleh nilai dalam kegiatan membilang melalui permainan dadu di PAUD Dian Pacet dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Indikator	Tindakan 1			Tindakan 2			Tindakan 3		
	(%)			(%)			(%)		
	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan	37,50	50	12,50	50	43,75	6,6	62,50	31,6	6,6
Anak dapat membilang dengan benda-benda	31,6	56,6	12,50	43,75	50	6,6	56,6	37,50	6,6
Anak dapat menyebutkan lambang bilangan	31,6	62,50	6,6	50	43,75	6,6	56,6	37,50	6,6
Jumlah	33,33	56,6	10,41	47,91	16,83	6,6	58,33	35,41	6,6

Tabel I

Hasil Kemampuan Membilang Melalui Permainan Dadu di PAUD Dian Pacet pada Siklus I

2. Siklus II

Pembelajaran yang direncanakan pada siklus II ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membilang anak, yang mana aspek yang dinilainya yaitu kemampuan dalam menyebutkan urutan bilangan secara berurutan, membilang dengan benda-benda, dan menyebutkan lambang bilangan

a. Tindakan 1

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan membilang pada anak melalui permainan dadu pada siklus II tindakan 1 ini, dapat diperoleh hasil bahwa 11 (68,75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, empat (6%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, 10 (62,50%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, lima (31,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Dalam menyebutkan lambang bilangan, 10 (62,50%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan

dengan benar, lima (31,6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan satu (6,6) orang anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

b. Tindakan 2

Hasil penelitian pada siklus II Tindakan 2 ini adalah bahwa 12 (75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, tiga (18,75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, 11 (68,75%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, empat (6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan satu (6,6%) orang anak tidak mau mengikuti kegiatan. Dalam menyebutkan lambang bilangan, 11 (68,75%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, empat (6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan satu (6,6) orang anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan. Berdasarkan hasil aktivitas anak diatas maka aktivitas anak selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup memuaskan.

c. Tindakan 3

Hasil penelitian pada siklus II Tindakan 3 dapat dilihat bahwa 12 (75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, empat (6%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan pada tindakan 3 ini tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, 11 (68,75%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, lima (31,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan membilang dengan benda-benda. Dalam menyebutkan lambang bilangan, 11 (68,75%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, lima (31,6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan tidak ada anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan. Berdasarkan hasil aktivitas anak diatas maka aktivitas anak selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup memuaskan.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus II ini, maka diperoleh nilai dalam kegiatan membilang melalui permainan dadu di PAUD Dian Pacet dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Indikator	Tindakan 1 (%)			Tindakan 2 (%)			Tindakan 3 (%)		
	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan	68,75	6	6,6	75	18,75	6,6	75	6	-
Anak dapat membilang dengan benda-benda	62,50	31,6	6,6	68,75	6	6,6	68,75	31,6	-
Anak dapat menyebutkan lambang bilangan	62,50	31,6	6,6	68,75	6	6,6	68,75	31,6	-
Jumlah	64,58	29,16	6,6	70,83	22,91	6,6	70,83	29,16	-

Tabel 2.

Hasil Kemampuan Membilang Melalui Permainan Dadu di PAUD Dian pada Siklus II

3. Siklus III

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus III ini yaitu agar kemampuan membilang pada siswa, dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat lebih baik lagi dari siklus-siklus sebelumnya. Guru melakukan apersepsi dengan bercerita yang dikemas semenarik mungkin dan berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

a. Tindakan 1

Berdasarkan hasil observasi kegiatan membilang pada anak, maka diperoleh bahwa 13 (81,6%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, tiga (18,75%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan pada tindakan 1 ini tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, 12 (75%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, empat (6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan membilang dengan benda-benda. Dalam menyebutkan lambang bilangan, 12 (75%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, empat (6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan tidak ada anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

b. Tindakan 2

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas anak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata anak pada siklus III tindakan 2, bahwa 14 (87,50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan sesuai jumlah mata dadu yang keluar, dua (12,50%) orang anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan namun tidak sampai selesai, dan pada tindakan 2 ini tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan. Selanjutnya, 13 (81,6%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda sesuai dengan urutan bilangan, tiga (18,75%) orang anak dapat membilang dengan benda-benda namun tidak sampai selesai, dan tidak ada anak tidak mau mengikuti kegiatan membilang dengan benda-benda. Dalam menyebutkan lambang bilangan, 13 (81,6%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar, tiga (18,75%) orang anak dapat menyebutkan lambang bilangan dengan benar setelah beberapa kali salah menyebutkan, dan tidak ada anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan.

c. Tindakan 3

Berdasarkan hasil analisis diatas menunjukkan bahwa langkah-langkah permainan dadu dalam mengembangkan kemampuan membilang pada anak sudah terlaksana dengan baik. Aktivitas anak dalam menyelesaikan permainan sudah mencapai kriteria yang diharapkan, namun beberapa persen saja yang tidak mencapai kriteria yang diharapkan. Walaupun belum dapat 100% tercapai pada setiap indikator dan aspek penilaiannya, namun terdapat peningkatan secara bertahap dari siklus I sampai siklus III dan meningkatnya aktivitas anak dalam setiap kegiatan permainan.

Berikut ini adalah perbandingan lebih jelasnya hasil dari penilaian proses kemampuan membilang pada anak melalui permainan dadu siklus III tiap tindakannya di PAUD Dian,

Indikator	Tindakan 1 (%)			Tindakan 2 (%)			Tindakan 3 (%)		
	☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara berurutan	81,6	18,75	-	87,50	12,50	-	93,75	6,6	-
Anak dapat membilang dengan benda-benda	75	6	-	81,6	18,75	-	87,50	12,50	-
Anak dapat menyebutkan lambang bilangan	75	6	-	81,6	18,75	-	93,75	6,6	-
Jumlah	77,08	22,91	-	83,33	16,66	-	91,66	8,33	-

Tabel 3.
**Hasil Penilaian Membilang Melalui Permainan Dadu
di PAUD Dian pada Siklus III**

4. Perbandingan Nilai Hasil Kemampuan Membilang

Berdasarkan hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahwa permainan dadu mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membilang pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan membilang anak yang mendapat kriteria bintang tiga mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Begitupun dalam aktivitas anak pada saat mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yang baik pada tiap siklusnya.

Perbandingan lebih jelasnya mengenai perolehan nilai hasil aktivitas anak pada tiap siklusnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	50%	71,87%	84,37%
2	59,37%	71,87%	84,37%
3	65,62%	78,12%	90,62%
Jumlah	58,33%	73,95%	86,16%

Tabel 4.
**Hasil Penilaian Aktivitas Anak
Pada Kegiatan Membilang Melalui Permainan Dadu pada Tiap Siklus
Kelompok B PAUD Dian**

KESIMPULAN

Metode Pembelajaran yang Menarik Proses pembelajaran kemampuan membilang pada anak menggunakan permainan dadu sangat disukai dan menghasilkan nilai yang memuaskan. Pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, memanfaatkan media dadu yang akrab bagi anak-anak. Peneliti merancang pembelajaran yang menarik dengan berbagai media, sehingga anak-anak lebih aktif dalam kegiatan bermain. Beberapa permainan yang digunakan antara lain "Hitunglah Aku" (membilang gambar sesuai jumlah mata dadu), perlombaan membuat telur kupu-kupu dari plastisin, dan "Lompat Katak" (melompat sesuai jumlah mata dadu). **Aktivitas dan Respon Anak** Selama kegiatan, anak-anak menunjukkan perhatian terhadap guru saat apersepsi, aktif dalam tanya jawab, serta menunjukkan ketekunan dan kerja sama saat bermain. Peningkatan aktivitas anak terlihat dari nilai yang diperoleh: pada siklus I mencapai 58,33%, siklus II meningkat menjadi 73,95%, dan siklus III mencapai 86,45%.

Pengaruh Permainan Dadu Permainan dadu secara signifikan meningkatkan kemampuan membilang anak usia dini. Semua anak menunjukkan peningkatan nilai kemampuan membilang

secara bertahap: siklus I mencapai 46,52% anak yang berkembang, siklus II meningkat menjadi 68,74%, dan siklus III mencapai 84,02%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2009. *Bermain Pengantar bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.
- Adah, S. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Muslimat Nu 001 Ponorogo*.
- Afidah. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Matematika Melalui Permainan Dadu Angka. Prosiding Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika Iain Pekalongan*.
- Ahmad, D. 1995/ 1996. *Metodik Khusus Pengajaran Berhitung di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Akbar. (2019). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. .
- Andriyani, A. 2009. *Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bilangan Anak di TK Bunda Balita*. Skripsi Sarjana pada FIP PGPAUD UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Aqib, Z. (2017). *PTK Penelitian Tindakan Kelas TK/RA- SLB/SDLB*. Yogyakarta:.
- Ardiati, L. (2021). *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Ariyanti. (2016). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 55. .
- Bekti. (2015). *Pengembangan Permainan Misteri Dadu Dalam Pembelajaran Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Tk Bhima Putra Malang Oleh Intan Kusuma Bekti*. .
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas .
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Elisa, M. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 1 (2019).
- Fadlill. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (1st Ed.)*. Kecana. .
- Gustina, F. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak 4-5 Tahun Di TK Gustina, F & Khadijah, K. (2020)*. 2019/2020. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 35-49.

- Haryani, C. (2014). *Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini (Unpublished bacherol thesis). Universitas Bengkulu, Indonesia. .*
- Hermawan, dkk. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita, 3(1).*
- Indrawaty, F.L. 2011. *Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak Melalui Metode Bermain Dadu*. Skripsi Sarjana pada FKIP PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta: tidak diterbitkan.
- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Istiqomah, S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2018/ 2019. Uin Raden Intan Lampung.*
- Joni. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu Tk Mutiara Pekanbaru. L Paud Stkip Ptt, 2(1), 4. .*
- Juariah, J. 2011. *Mengembangkan Kemampuan Dasar Membilang Melalui Penggunaan Media Dadu*. Skripsi Sarjana pada FIP PGPAUD UPI Kampus Cibiru: tidak diterbitkan.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. .*
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Nova., O. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak- Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang. Jurnal pendidikan anak usia dini. UniversitasNegeri Padang. Vol 1, No 1 2017.*
- Sirwijayanti. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Dadu Dance dan Bola Blast di RA Tarbiyatul Ihsan Lemah Kembar.*
- Siti Partini S. (2003). *Metode pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP UNY.
- Solehuddin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: UPI.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset. ”.*
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsudin, A. 2000. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Veronica. (2018). *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 52.*
- Wardhani, I. dan Wihardit, K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

CALAKAN: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya

Published by: Alahyan Publisher Sukabumi

ISSN: 2987-9639

Vol: 3 No. 1 (Maret, 2025), hal: 75-86

Informasi Artikel: Diterima: 10-01-2025 Revisi: 20-01-2025 Disetujui: 31-01-2025

- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wiraatmadja, R. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wirasto, dan Hardjan. 1983. *Matematika I*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yudha, dan Rudyanto. 2004. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Bandung: Depdiknas.
- Yulianti, R. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/Ceria.V2i6.P354-358>.