

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN DADU DI PPT MEKAR INDAH KECAMATAN PAKAL SURABAYA

Mamik Ratnawati¹, Nurhenti Dorlina Simatupang²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya

Email : ratnamamik7@gmail.com

Abstract

The ability to recognize and mention numbers among early childhood students at PPT Mekar Indah is still not optimal. Therefore, activities involving playing with dice were conducted to improve this skill. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Arikunto cycle model, which includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of the teacher (also acting as the researcher) and 9 students, 4 girls and 5 boys at PPT Mekar Indah, Pakal District, Surabaya City. The results of the study showed that the use of dice media significantly improved the ability to recognize numbers in children aged 3-4 years.

Keywords: *Playing, Dice, Cognitive, Recognizing Numbers.*

Abstrak

Kemampuan mengenali dan menyebutkan angka pada anak usia dini di PPT Mekar Indah masih belum optimal, sehingga dilakukan kegiatan bermain menggunakan media dadu untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model siklus Arikunto, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari guru (sekaligus peneliti) dan 9 anak didik 4 perempuan dan 5 laki-laki di PPT Mekar Indah, Kecamatan Pakal, Kota Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dadu secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan mengenali angka pada anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: *Bermain, Dadu, Kognitif, Mengenal Angka.*

Article History

Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/CAUSA.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



PENDAHULUAN

Anak merupakan manusia kecil dengan potensi yang harus dikembangkan dan memiliki karakteristik khas yang selalu aktif, dinamis, antusias serta memiliki keinginan yang tinggi akan hal yang mereka lihat, dengar, dan rasakan untuk terus mengeksplorasi. (Ratna,2014). Fase anak usia dini (0-6 tahun) merupakan fase yang tepat dalam pengembangan dan pertumbuhan di kehidupan selanjutnya dimana hal tersebut terjadi sejak prenatal yaitu sejak anak masih berada dalam kandungan (Hendra,2015). Dalam fase tersebut, diperlukan pembentukan karakter yang memiliki tujuan dalam mengembangkan bakat serta memberikan pengetahuan yang berguna yang disebut dengan proses pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukkan untuk anak usia dini dengan berfokus pada pengembangan kesadaran, kecerdasan, dan pengetahuan untuk pembentukan kepribadian yang baik (Ainiyah,2013).

Pendidikan nasional memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan masyarakat. Pendidikan harus mampu mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan mandiri. Ainiyah (2013) menyatakan bahwa pendidikan harus membentuk individu yang sehat, kreatif, serta bertanggung jawab sebagai warga negara.

Potensi anak berkembang secara optimal dalam batas waktu tertentu, terutama di usia dini. Oleh karena itu, pengenalan konsep matematika sejak usia batita sangat penting untuk mendukung kecerdasan anak di masa sekolah. Mediyastuti (2006) menyebutkan bahwa pengenalan matematika sejak dini dapat memperkuat intelektualitas anak, sementara Rahman (2005) menekankan bahwa lima tahun pertama kehidupan merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak karena pada masa ini anak menyerap informasi dengan sangat baik.

Pembelajaran konsep bilangan harus disampaikan secara menarik dan konkret agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Al Jupri (2008) menyarankan agar penyampaian konsep bilangan tidak hanya dilakukan secara verbal, tetapi juga melalui objek konkret. Berdasarkan pengamatan di PPT Mekar Indah, ditemukan bahwa kemampuan mengenal angka anak usia 3-4 tahun masih rendah, sebagian besar disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan dalam memperbaiki kegiatan belajar mengajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau "*classroom action research*" menjadi penelitian yang dilakukan dalam sebuah kelas untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian dalam kelas tersebut (Akbar, 2008). Dalam penelitian tindakan, peneliti menggunakan pendekatan kolaboratif, di mana pendidik berfungsi sebagai mitra kerja peneliti. Penelitian kolaboratif dilakukan melalui kerja sama antara pendidik dan peneliti, di mana pendidik bertanggung jawab sebagai pengendali dalam proses belajar mengajar, sementara peneliti bertugas mengamati proses tersebut.

Proses penelitian jenis ini menggunakan konsep Lewin dengan mengambil konsep Arikunto yang terdiri dari II siklus dengan masing-masing terdiri dari 4 komponen yang meliputi; perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian ini memiliki subyek anak-anak Paud yang berusia 3-4 tahun di Paud Mekar Indah Surabaya tahun pelajaran 2024-2025 dengan jumlah 9 anak dengan lamanya waktu penelitian selama I semester mengacy pada kalender akademik 2024-2025.

Penelitian diawali dengan melakukan pengumpulan data dengan metode observasi kegiatan anak berdasarkan indikator yang ingin dicapai dari angka 1 hingga 4 dengan dikategorikan sangat baik, baik, cukup dan kurang. Setelah itu, peneliti mengumpulkan data dengan wawancara untuk memperoleh data melalui tanya jawab seperti biodata responden, nama, alamat, hobi, sekolah dan lain lain. Metode lain yang digunakan ialah dokumentasi kepada subjek penelitian yaitu dengan mengumpulkan foto, Rencana Pembelajaran Harian (RPH) pada PAUD di PPT Mekar Indah dengan media dadu.

Data yang telah terkumpul akan dilakukan teknik analisis data untuk melihat keberhasilan tindakan untuk perbaikan belajar anak (Suyadi, 2012). Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus distribusi frekuensi tunggal (Winasunu,2002:22).

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

p = Angka persentase
f = Jumlah anak yang memperoleh skor (1-4)
N = Total jumlah anak dalam satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini terdiri dari dua siklus, karena pada siklus kedua kriteria tindakan yang diharapkan telah tercapai.

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan dalam Siklus I, peneliti mempersiapkan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-4 melalui media permainan dadu. Persiapan meliputi penyusunan RPPM dan RPPH, pembuatan lembar observasi dan instrumen penilaian, serta penyediaan media pembelajaran. Kegiatan dilakukan dua kali pertemuan di PPT Mekar Indah Pakal Surabaya dengan sembilan anak sebagai subjek penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan selama dua hari. Pertemuan pertama fokus pada pengenalan angka menggunakan media dadu melalui kegiatan menyenangkan seperti bernyanyi dan permainan berkelompok. Peneliti menjelaskan cara bermain, lalu anak-anak secara bergiliran melempar dadu dan menyebutkan angka yang muncul. Pertemuan kedua melanjutkan kegiatan serupa, namun dengan anak-anak diminta mengambil kartu angka sesuai hasil lemparan dadu. Kegiatan ditutup dengan recalling, tanya jawab, dan lagu "Satu Satu".

Pada tahap pengamatan, teman sejawat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak. Hasil menunjukkan beberapa kendala, seperti suara guru yang kurang jelas dan suasana kelas yang tidak kondusif, sehingga hanya sebagian anak yang aktif mengikuti kegiatan. Banyak anak belum merespon secara maksimal karena kurangnya ekspresi dan ketegasan dari guru saat menyampaikan instruksi, serta kondisi ruang kelas yang berisik. Hal ini memengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

2. Siklus II

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi siklus I yang belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan anak menyebutkan angka melalui permainan dadu. Peneliti bersama rekan sejawat menyusun ulang RPPM dan RPPH dengan menekankan pada langkah-langkah kegiatan yang menarik, penggunaan media yang sesuai, serta strategi menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua hari, yaitu Senin dan Selasa, 13-14 Januari 2025, melibatkan sembilan anak di PPT Mekar Indah, dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan konsentrasi anak saat bermain dadu.

Tahap pelaksanaan tindakan mencakup dua pertemuan, dengan struktur kegiatan yang meliputi pra-kegiatan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada masing-masing pertemuan, anak diajak berbaris dan senam irama, dilanjutkan dengan bermain dadu secara bergiliran dalam dua kelompok. Guru menjelaskan aturan main dengan jelas, mengawasi anak melempar dadu, dan meminta mereka menyebutkan angka hasil lemparan. Kegiatan berlangsung selama ±60 menit, diakhiri dengan istirahat dan sesi evaluasi, menyanyi, serta recalling tentang kegiatan yang telah dilakukan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap angka.

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan, difokuskan pada aktivitas guru, anak, dan pencapaian kemampuan anak dalam menyebutkan angka. Hasil pengamatan pada pertemuan pertama menunjukkan peningkatan antusiasme dan perhatian anak terhadap instruksi guru. Guru berhasil menyampaikan materi dengan suara yang jelas dan menyenangkan, sehingga anak lebih mudah memahami langkah-langkah

permainan. Anak tampak fokus, tertarik pada media yang digunakan, dan aktif dalam kegiatan, menandakan bahwa pembelajaran pada siklus II mengalami perkembangan positif dibandingkan siklus sebelumnya.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan II dapat digambarkan pada Tabel 1 dimana dapat diperoleh bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan 12,5%, sedangkan aktivitas anak mengalami peningkatan 12,45%, kemampuan melempar dadu dan kemampuan menyebutkan angka pada siklus I mendapat persentase sebesar 55,5% dan pada siklus II mendapat 95,3% jadi mengalami peningkatan sebesar 39,8%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas Guru	87,5%	100%
2	Aktivitas Anak	81,25%	93%
2	Kemampuan Anak	55,5%	95,3%

Sumber: olah data peneliti

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu dalam kegiatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan angka pada anak usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Surabaya. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam hasil pembelajaran, yakni aktivitas guru meningkat dari 87,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, aktivitas anak dari 81,25% menjadi 93,7%, dan kemampuan menyebutkan angka dari 55,5% menjadi 95,3%. Media dadu terbukti menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, karena merangsang anak untuk memahami angka secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pihak sekolah mempertimbangkan penggunaan media dadu sebagai alat bantu pembelajaran dalam pengenalan angka. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif untuk mencegah kebosanan anak, misalnya dengan menggabungkan metode bermain dan alat bantu visual lainnya seperti kartu angka. Selain itu, pemberian latihan secara rutin dan konsisten juga penting agar anak lebih cepat mengenal dan memahami angka dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, Tatang M. 2001. Menyusun Rencana Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arif S Sadiman, dkk, Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan), (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- BEF Montolalu, dkk. 2007. Bermain Dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chaer, Abdul. 2009. Psikolinguistik: Kajian Teori. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2010. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, Kurikulum Taman Kanak-kanak. Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2015. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Hanisah, L., & Simatupang, N. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Pola Warna (Merah-Kuning) Dengan Media Kertas Origami Pada

- Indratini, Dewi. 2010. Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Nyanyian/Lagu Bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah I Pandean, Ngemplak Boyolali. Surakarta: Universitas Muhammadiyah
- Kemendikbud. 2013. Norma, Standart, Prosedur, dan Kriteria. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Keraf, Gorys. 1996. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: Grafindo Pustaka Utama.
- Kurniasih, Imas. 2009. Jakarta: Edukasia. Pendidikan Anaka Usia Dini. Jakarta: Edukasia.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2014. Orientasi Baru Pendidikan anak Usia Dini.: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Martuti. 2008. Mengelola PAUD: Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Masitoh, dkk. 2005. Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Morrison, George S. 2012. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Nurbiana, Dhieni. 2005. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Purwanto, Ngalm. 2004. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas RI. 2015. *Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standart Nasional PAUD*. Jakarta: Mendiknas.
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Unesa Press
- S Pradini, DJK Dewi, TR Prasetyo. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun.
- Sabta, N., & Simatupang, N.D. (2010). *Pemanfaatan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usi 3-4 tahun*. Surabaya: Jurnal Pendidikan, 4.
- Santrock, JW. 2007. *Perkembangan Anak*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Sari Trisyana / Muhammad Reza, S.Psi, M.Si. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Puzzle*.
- Sigit, Soehardi. 2003. Esensi Perilaku Organisasi. Yogyakarta: FE USWTS.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks..
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyudin, Uyu. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Format PAUD: Konsep Karakteristik dan Implementasi PAUD*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Wiraningsih, Sri Lestari. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri
- Zainal, Aqib, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Zaini, A. (2015). *Bermain sebagai Metode untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*. Thufula : Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Roudhotul Atfal, 3(1).