

PENGUNAAN PERMAINAN LEMPAR DADU AJAIB UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK A DI RA NURUL JAMAL

Niken Ramandhani Novi Enjelia^{1*}, Isfauzi Hadi Nugroho², Veny Iswantiningtyas³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri^(1,2,3)

Email: nikenramandhani26@gmail.com¹

Abstrak

Kemampuan mengenal angka anak di RA Nurul Jamal masih tergolong rendah. Terdapat anak masih mengalami kesulitan menghubungkan simbol dengan angka karena pembelajaran yang masih menggunakan media klasikal seperti papan tulis. Permainan lempar dadu ajaib adalah permainan modifikasi yang digunakan untuk meningkatkan pada aspek kognitif khususnya pada kemampuan mengenal angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi, dengan instrumen yang digunakan berupa lembar penelitian catatan observasi, dokumentasi berupa foto, rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lempar dadu ajaib efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A menunjukkan bahwa pada pra siklus 31,57%, kemudian pada siklus I sebesar 63,15%, kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan dengan hasil mencapai 84,21%. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal angka anak melalui permainan lempar dadu ajaib RA Nurul Jamal.

Kata Kunci: *mengenal angka; lempar dadu ajaib; Anak usia dini*

Abstract

The ability to recognize children's numbers at RA Nurul Jamal is still relatively low. There are children who still have difficulty connecting symbols with numbers because learning still uses classical media such as whiteboards. The magic dice throwing game is a modified game used to improve cognitive aspects, especially in the ability to recognize numbers. This study used a class action research approach that lasted for 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely, planning, implementation or action, observation or observation and reflection. The data collection techniques used in this research are observation and documentation techniques, with the instruments used in the form of observation record research sheets, documentation in the form of photos, daily lesson plans. The data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis technique. The results showed that the magic dice throwing game was effective in improving the ability to recognize numbers in group A children showing that in the pre-cycle 31.57%, then in cycle I of 63.15%, then in cycle II, there was an increase with the results reaching 84.21%. The findings of this study indicate an increase in the ability to recognize children's numbers through the magic dice throwing game of RA Nurul Jamal.

Keywords: *recognizing numbers; throwing magic dice; Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Konsep filosofis PAUD berlandaskan pada keyakinan bahwa anak sudah memiliki berbagai potensi sejak lahir yang perlu dikembangkan. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat menjalankan fungsi dan peran kemanusiaan mereka secara optimal, yang akan berdampak positif pada masa depannya. Pendidikan pada anak usia dini menjadi fondasi yang sangat penting bagi kesuksesan pendidikan di tahap-tahap berikutnya. Menurut (Sakerani & Nufus, 2021) Masa usia dini sering dianggap sebagai "masa emas" (Golden Age) perkembangan dan pertumbuhan anak terjadi dengan sangat pesat, terutama dalam hal perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah teori yang diperkenalkan oleh Jean Piaget. Perkembangan kognitif anak dibagi oleh Piaget menjadi empat tahap, yaitu: a) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), di mana anak mulai menunjukkan pola perilaku yang tetap dan bertransisi secara bertahap dari respons refleksif ke perilaku yang lebih terarah. Pada tahap ini, kemampuan kognitif anak berkembang melalui indera tubuh mereka. b) Tahap praoperasional (2-7 tahun), di mana anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mengisahkan cerita tentang dunia mereka. c) Tahap operasional konkret (8-12 tahun), di mana anak-anak mulai berpikir lebih logis dan konkret tentang objek dan peristiwa di sekitar mereka (Aniqoh et al., 2022).

Pengembangan kemampuan dasar, khususnya di bidang kognitif, merupakan bagian dari pengembangan di bidang matematika (Jayanti et al., 2020). Salah satu keterampilan kognitif esensial yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan mengenal angka. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam persiapan mereka dalam pembelajaran matematika di masa depan serta mendukung perkembangan kognitif secara keseluruhan (Jaya & Nurliana, 2024). Selain itu, (Rahayu et al., 2019) pengenalan angka pada anak usia dini sangat penting, karena memiliki tujuan untuk melatih pola berpikir anak dalam berhitung serta mengembangkan dasar-dasar matematika yang akan berguna bagi pendidikan mereka di tingkat berikutnya. Lebih lanjut, (Yuliasri et al., 2021) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak sangat penting untuk mendukung kemampuan mengelompokkan, mengenali angka, bentuk geometris, ukuran, konsep spasial, konsep waktu, serta berbagai pola. Keterampilan ini memiliki kegunaan dalam kehidupan sehari-hari yang sangat penting, dikarenakan dapat membantu anak untuk berinteraksi dan memahami dengan dunia di sekitar mereka dengan lebih efektif.

Mengenalkan angka sangat penting pada anak usia dini karena sebagai fondasi dalam mempelajari matematika. Menurut Hamalik dalam (Hasanah, 2022) bahwa kemampuan mengenal angka pada anak adalah kemampuan untuk memahami konsep dasar angka, seperti mengenali simbol angka, menghitung, dan memahami hubungan antara angka-angka tersebut, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan matematika lebih lanjut di tingkat pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, kegiatan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, terutama dalam mengenalkan angka, sebaiknya dilakukan dengan cara memperkenalkan angka 1-10 melalui objek nyata yang dapat dipegang dan dilihat langsung oleh anak (Jarwani, 2022). Selain itu, (Kurniati et al., 2022) mengemukakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka dalam kehidupan sehari-hari tergolong baik. Di sekitar lingkungan mereka, angka sering ditemui dalam berbagai bentuk, seperti pada jam dinding, kalender, puzzle, remote, dan lain sebagainya. Hal ini memberikan anak kesempatan untuk terus berinteraksi dengan angka dalam konteks yang familiar.

Sebagai seorang pendidik anak usia dini sudah seharusnya mengetahui pentingnya menggunakan media permainan yang kreatif dan inovatif bagi anak. Hal ini sama dengan pendapat Junaidi bahwa media permainan dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa senang pada anak, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam mempelajari ilmu pengetahuan (Wijayanti et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang paling tepat dan efektif dalam proses pembelajaran pengenalan angka pada anak adalah melalui bermain. Bermain juga dapat membantu meningkatkan perkembangan kecerdasan dan daya ingat anak (Kasumayanti & Elina, 2018). Selain itu, Bermain adalah bagian penting dari dunia anak-anak, di mana tanpa disadari mereka bermain dengan menggunakan sebagian besar waktunya. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi mereka juga mendapatkan pembelajaran. Aktivitas bermain memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi lingkungan mereka, mengembangkan pemahaman tentang sosial dan budaya, serta mengekspresikan perasaan mereka (Hidayat, 2021). Metode ini dilakukan dengan memperhatikan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, sehingga dapat mendukung proses belajar dengan cara yang menyenangkan (Amin & Wijayanti, 2019).

Pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini sebaiknya dimulai dengan memberikan kesempatan untuk menggunakan benda-benda konkret yang ada di sekitar

mereka. Menurut (Chandra, 2019) dengan menggunakan media yang konkret, anak-anak akan lebih mudah memahami konsep angka karena mereka dapat melibatkan seluruh indera, seperti penglihatan, perabaan, dan pendengaran secara langsung. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak untuk belajar pada tahapan enaktif, yaitu melalui benda-benda konkret, serta tahap ikonik melalui gambar, dan tahap simbolik melalui kata atau simbol. (Wahyuni & Sukmawati, 2020) melalui permainan lempar dadu ajaib dapat digunakan sebagai salah satu media konkret untuk mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini.

Kata "dadu" berasal dari bahasa Latin, yaitu *datum*, yang berarti "diberikan" atau "dimainkan". Menurut KBBI (2003), dadu adalah sebuah kubus yang memiliki tanda atau gambar pada setiap sisinya, mulai dari satu hingga enam. Satu sisi memiliki satu tanda, sisi lainnya dua tanda, dan seterusnya hingga semua sisi terisi. Dadu umumnya terbuat dari bahan seperti kayu, tulang, atau bahan lainnya. Cara bermain dadu cukup sederhana, yaitu dengan melemparkan dadu dan mengambil nilai yang muncul di sisi atas dadu setelah berhenti bergerak sebagai acuan (Meuthia & Suyadi, 2021). Menurut pendapat Mulyati dalam (Nofianti et al., 2024) dadu memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut: 1) Sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara non-verbal, sehingga komunikasi menjadi lebih jelas. 2) Untuk menampilkan objek yang mungkin terlalu luas atau sempit yang tidak bisa diperlihatkan secara langsung. 3) Untuk variasi dalam metode pengajaran dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. 4) Untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka. 5) Untuk mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam belajar secara mandiri.

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, demikian pula dengan penggunaan media dadu angka yang mempunyai sejumlah kelebihan dan kekurangan. Menurut (Mulyati, 2010) penggunaan media dadu dalam suatu pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media dadu mempunyai enam sisi yang masing-masing menunjukkan jumlah yang berbeda, mulai dari satu hingga enam, yang memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan. Hal ini juga membantu anak mengenal lambang bilangan dalam konteks matematika. Namun, kelemahan dari media dadu adalah mata dadu yang muncul tidak selalu bervariasi sesuai harapan. Bisa saja mata dadu yang muncul bisa berulang-ulang, sehingga anak tidak mendapatkan perkembangan yang optimal dalam pengenalan konsep dan kemampuan berhitungnya.

Penelitian tentang kemampuan mengenal angka pada anak sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hariyani & Suparti,

2021) Media kubus putar dadu angka memudahkan anak-anak untuk menyebutkan dan mengenal bilangan 1 hingga 10 dengan lebih mudah. Selain itu, (Meuthia & Suyadi, 2021) kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan dadu, mampu membuat anak tertarik belajar angka, selain itu, anak mudah memahami instruksi guru. Permainan ini dapat mendorong keterlibatan aktif anak, sehingga aspek kognitif pada anak usia dini dapat meningkat. Bermain dadu ajaib adalah media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan untuk mengenalkan angka kepada anak dengan cara menyenangkan dan menarik minat anak, sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar mengenal lambang bilangan. Cara bermain dadu ajaib adalah guru mengenalkan dadu kepada anak dan menjelaskan cara penggunaannya. Setelah itu, guru meminta anak untuk menghitung jumlah mata dadu yang muncul, kemudian meminta anak untuk menghitung angka yang terlihat pada mata dadu tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap kegiatan pembelajaran di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Oleh karena itu usaha untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka perlu dilakukan sejak dini agar dapat digunakan sebagai bekal anak pada sekolah tingkat selanjutnya, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat di RA Nurul Jamal sebagai berikut: 1) Pemahaman anak mengenai pengenalan angka masih tergolong kurang baik. 2) Banyak anak yang kesulitan dalam menghubungkan antara simbol-simbol dan angka. 3) Proses pengenalan angka dilakukan dengan media pembelajaran yang terbatas, yaitu papan tulis, tanpa variasi media yang lebih menarik, sehingga anak-anak kurang fokus selama pembelajaran. 4) kegiatan pengenalan angka melalui permainan lempar dadu belum pernah dilaksanakan, hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan dan untuk memperoleh alat peraga. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggunakan alat peraga seperti lempar dadu ajaib sangat tepat diterapkan di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.

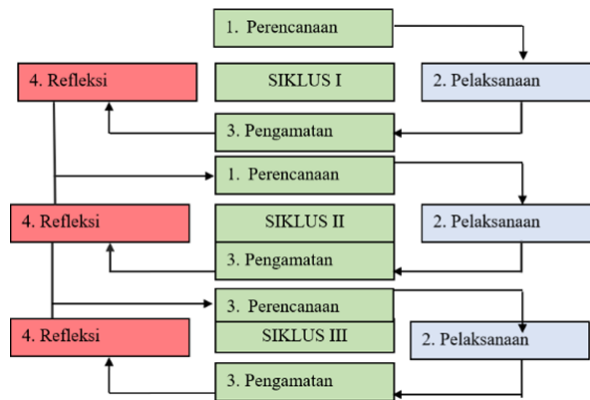
Peneliti mengimplementasikan permainan lempar dadu ajaib sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik dan minat belajar anak. Diharapkan, permainan ini dapat mendorong kemauan anak dan memudahkan mereka dalam memahami pengenalan angka. Dadu sebagai media pembelajaran diharapkan efektif diterapkan pada anak, khususnya dalam materi pengenalan angka. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.

Permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya mendorong peneliti untuk memperbaiki metode pembelajaran dan memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di kelompok A RA Nurul Jamal Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk adalah dengan menggunakan permainan lempar dadu ajaib. Penerapan permainan lempar dadu ajaib dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (classroom action research), yang hanya fokus pada penggunaan permainan lempar dadu ajaib untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka pada anak. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan menggunakan model Kemmis & Taggart dengan empat tahap, yaitu Perencanaan (plan), Tindakan (action), Pengamatan (observation), Refleksi (reflection). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, di mana peneliti mengamati dan mencatat seluruh kegiatan anak saat melakukan permainan lempar dadu ajaib.

Penelitian tindakan kelas dapat dikatakan sebagai penelitian yang memiliki tujuan untuk melaksanakan tahap-tahap yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan dan solusi dalam kelompok yang diteliti, serta mengamati keberhasilan dan hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Setelah peneliti mengamati dan menganalisis perilaku awal tindakan, langkah selanjutnya adalah merencanakan tindak lanjut yang dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki perilaku, kondisi dan situasi untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas atau sekolah.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kemmis dan Tanggart.

(Sumber : Arikunto, 2010)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di RA Nurul Jamal, dengan sampel yang diambil dari kelompok A, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi, observasi dilakukan pada anak serta guru dan dokumentasi mengenai foto-foto kegiatan penelitian mulai dari awal hingga akhir penelitian meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal yang digunakan sebagai penunjang dari hasil penelitian. Instrumen yang diterapkan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar observasi yang berupa pedoman terstruktur.

Kisi-kisi observasi berperan sebagai pedoman untuk peneliti dalam melakukan observasi, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen observasi capaian kemampuan mengenal angka anak kelompok A melalui permainan lempar dadu ajaib

Aspek Yang Diamati	Capaian	Kategori Penilaian
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka	Mengenal dan menyebutkan angka 10	Anak mampu mengenal angka 1-10
	Menghitung jumlah benda atau mata dadu yang di dapat	Anak mampu menghitung mata dadu yang di dapatkan
	Memilih dan mengambil angka sesuai jumlah mata dadu yang di hitungnya	Anak mampu menunjukkan angka sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapatkan dengan benar

Sumber: (Karina 2018) dan (Navisah dkk 2021) dengan modifikasi peneliti

Observasi ini dilakukan dengan mengidentifikasi perbedaan kemampuan mengenal angka anak sebelum dan sesudah diberi tindakan melalui permainan lempar dadu ajaib. Instrumen penilaian observasi menggunakan kriteria: - = Belum muncul (BM) dan ✓ = Sudah

muncul (SM). Kriteria minimal keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 75%. Tindakan dinyatakan berhasil jika anak-anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, sehingga siklus pada penelitian akan dihentikan.

Prosedur permainan lempar dadu ajaib dimulai dengan menyiapkan media permainan lempar dadu ajaib dan media pendukung berupa angka 1-10 yang akan digunakan. Setelah itu, guru meminta anak-anak untuk duduk secara melingkar. Sebelum permainan dimulai, guru memberikan contoh terlebih dahulu, pertama dengan melempar dadu dan menunjukkan bahwa jika sisi dadu yang tampak menunjukkan angka dua, maka guru akan mengambil media pendukung angka 2. Setelah itu, guru meminta anak-anak untuk bermain secara bergantian satu persatu. Kemudian anak diminta untuk mengambil angka yang sesuai dengan hasil lemparan dadu tersebut. Dengan penggunaan permainan seperti ini, diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Lempar Dadu Ajaib

Peneliti menggunakan Permainan Lempar Dadu ajaib di RA Nurul Jamal yang bertujuan sebagai permainan edukatif yang memiliki manfaat untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia dini khususnya dalam mengenal angka. Pada tahap ini, anak masih belajar sambil bermain (*learning by going*), sesuai dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini, proses belajar melalui kegiatan bermain. Belajar sambil bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan menginspirasi bagi anak, yang dapat menumbuhkan rasa bahagia serta memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya (Meuthia & Suyadi, 2021). Untuk menunjang pembelajaran pada anak perlu digunakan permainan edukatif yang membantu meningkatkan kemampuan anak seperti permainan lempar dadu ajaib yang berfungsi Meningkatkan aspek kognitif dalam mengenal angka. Melalui permainan lempar dadu ajaib diharapkan anak dapat menghitung jumlah gambar yang muncul dari hasil lemparan dadu. Secara tidak sadar, anak belajar berhitung dan secara perlahan mulai memahami angka yang diperoleh.

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 4 tahap: perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada siklus I peneliti menerapkan permainan lempar dadu ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka. Pada siklus II, peneliti fokus memperbaiki dan

penyempurnaan dari hasil yang telah dicapai pada siklus I. Penelitian tindakan kelas pada RA Nurul Jamal dilaksanakan 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melaksanakan observasi awal dan dilakukan pra tindakan pada anak kelompok A berdasarkan hasil observasi dikelompok A di RA Nurul Jamal. Didapatkan hasil penilaian pra tindakan yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Data Pra Tindakan

No.	Kriteria Penilaian	Jumlah anak	Persentase
1	Belum tuntas	13	68,42%
2	Tuntas	6	31,57%
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel di atas yang sudah disajikan penilaian kemampuan anak dalam mengenal angka pada pra tindakan di atas adalah dari seluruh jumlah 19 anak, dengan rincian 13 anak dengan persentase 68,42% dikatakan belum tuntas artinya kemampuan mengenal angka anak tersebut masih sangat kurang. 6 anak dengan persentase 31,57% dikatakan tuntas artinya kemampuan mengenal angka anak tersebut sudah cukup meningkat.

Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan siklus I untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal, serta untuk mengetahui kendala dan keterbatasan yang dialami anak selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan pada siklus I yaitu, berdasarkan kesimpulan dari peneliti pada siklus I anak terlihat sangat tertarik dengan permainan lempar dadu ajaib dan anak dapat menyelesaikan permainan dengan benar, meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum dapat menyelesaikan permainan dengan benar, selain itu masih ada beberapa anak yang tidak sabar dalam menunggu giliran pada saat kegiatan permainan lempar dadu ajaib. Dari 19 anak dikelompok A hasil yang diperoleh terdapat 7 anak dapat dikatakan tuntas dan 12 anak dapat dikatakan tidak tuntas. Adapun hasil persentase tertera pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan dan Siklus I

No.	Kriteria Penilaian	Pra Tindakan		Siklus I	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Tuntas	13	68,42%	7	36,84%
2	Tuntas	6	31,57%	12	63,15%
	Jumlah	19	100%	19	100%

Berdasarkan tabel yang sudah disajikan hasil tindakan siklus I maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak kelompok A di RA Nurul Jamal dalam mengenal angka dari seluruh

jumlah 19 anak, dengan rincian 7 anak dengan persentase 36,84% dikatakan belum tuntas artinya kemampuan mengenal angka anak tersebut masih sangat kurang. 12 anak dengan persentase 63,15% dikatakan tuntas artinya kemampuan mengenal angka anak tersebut sudah meningkat. Terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil pra tindakan dan siklus I. Hasil ini digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan pada siklus berikutnya.

Refleksi penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

- Metode yang diterapkan, yaitu pembelajaran secara klasikal, kurang efektif karena anak-anak tidak sabar menunggu giliran untuk bermain lempar dadu ajaib. Hal ini menyebabkan mereka berebut untuk bermain terlebih dahulu dan mengganggu konsentrasi teman-temannya yang sedang bermain.
- Peneliti kurang mampu mengondisikan anak-anak, sehingga mereka masih terlibat dalam percakapan dengan teman-temannya sendiri.
- Hasil belajar anak-anak belum sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh guru, karena terdapat beberapa anak yang merasa kesulitan dalam menunjukkan angka yang sesuai dengan mata dadu yang mereka dapatkan.

Sebagai refleksi dari siklus I masih terdapat tantangan, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketika pelaksanaan siklus II, peneliti harus memperbaiki metode pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih kondusif. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I selesai, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, masih terdapat beberapa anak masih belum mampu, oleh karena itu peneliti diperlukan suatu tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Adapun rencana tindakan yang diperlukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- Pada siklus I, ketuntasan belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perencanaan dengan mengubah metode kelompok dan memberikan kegiatan pada seluruh anak. Selanjutnya, anak-anak dipanggil satu per satu untuk bermain secara bergantian agar tidak terjadi perebutan giliran bermain.
- Pada siklus II, perlu ada perencanaan agar saat bermain lempar dadu ajaib, pada media penunjang kartu angka diganti dengan angka yang terdapat pada bola. Hal ini memiliki tujuan agar anak-anak lebih mengenal angka dengan mencari angka yang tepat pada bola, sekaligus membuat permainan menjadi lebih menarik bagi mereka.

Peneliti mengamati anak-anak dalam mengikuti kegiatan permainan lempar dadu ajaib dan berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan. Anak-anak terlihat tertarik dalam mengikuti permainan lempar dadu ajaib, dan kemampuan mengenal angka pada anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat ketika anak sedang bermain anak tidak merasa bingung dan secara langsung akan menghitung dan mencari angka yang sesuai dengan benar. Selain itu, permainan lempar dadu ajaib berhasil karena adanya peningkatan minat belajar melalui permainan lempar dadu ajaib. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, peneliti menyimpulkan bahwasanya anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam permainan lempar dadu ajaib dan kemampuan anak dalam mengenal angka terbukti meningkat yang dapat dilihat melalui rekapitulasi hasil observasi pada siklus I dan siklus II pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi siklus I dan Siklus II

No.	Kriteria Penilaian	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Tuntas	7	36,84%	3	15,78%
2	Tuntas	12	63,15%	16	84,21%
	Jumlah	19	100%	19	100%

Hasil dari 19 anak dikelas A yang menunjukkan 3 anak dengan persentase 15,78% dikatakan belum tuntas artinya kemampuan anak dalam mengenal angka tersebut masih sangat kurang. 16 anak dengan persentase 84,21% dikatakan tuntas artinya kemampuan mengenal angka anak tersebut sudah sangat meningkat.

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

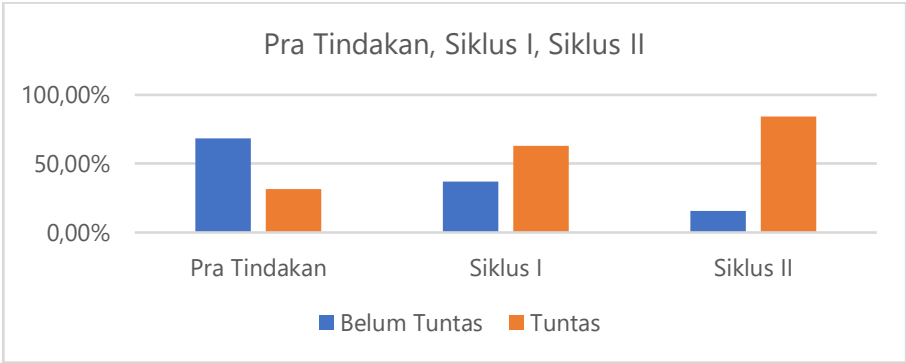
- Metode pembelajaran yang diterapkan pada siklus II membuktikan peningkatan yang signifikan, terlihat anak-anak telah menunjukkan manfaat yang jelas, yang tercermin dari peningkatan hasil pada setiap siklus.
- Permainan lempar dadu ajaib terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal angka.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, diperoleh hasil secara optimal. Penilaian menunjukkan adanya kemampuan mengenal pada anak meningkat dan peningkatan minat belajar anak melalui permainan. Penelitian ini berakhir pada siklus II pada kelompok A di RA Nurul Jamal. Kemampuan mengenal angka meningkat secara signifikan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Persentase nilai meningkatnya kemampuan mengenal angka pada anak melalui permainan lempar dadu ajaib

No	Kriteria Penilaian	Pra Tindakan		Tindakan Siklus I		Tindakan Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Tuntas	13	68,42%	7	36,84%	3	15,78%
2.	Tuntas	6	31,57%	12	63,15%	16	84,21%
	Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%

Peningkatan hasil kemampuan mengenal angka pada anak melalui permainan lempar dadu ajai dapat dilihat pada grafik dibawah ini



Gambar 2. Persentase nilai meningkatnya kemampuan mengenal angka pada anak melalui permainan lempar dadu ajaib

Berdasarkan Gambar 1. di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam ketuntasan mengenal angka pada anak didik. Pada pra tindakan, persentase anak dengan kategori belum tuntas adalah 68,42%, sedangkan yang tuntas 31,57%. Pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, dengan 36,84% anak memperoleh kategori belum tuntas dan 68,42% memperoleh kategori tuntas. Pada siklus II, peningkatan yang lebih baik terlihat, dengan 15,78% anak masih termasuk dalam kategori belum tuntas dan 84,21% berada pada kategori tuntas atau berhasil. Sebagaimana pendapat bahwa permainan dadu merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal angka, yang dapat membantu anak-anak mempelajari angka dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka tidak merasa jenuh dengan materi yang diajarkan oleh guru (Sriwijayanti & Eka Dheasari, 2024). Selain itu, Pembelajaran yang menggunakan media dadu dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penjelasan dan demonstrasi yang dilakukan oleh guru akan lebih mudah dimengerti jika anak-anak diberi kesempatan untuk langsung menghitung dengan benda tersebut serta diberi waktu untuk bertanya. Kemampuan aspek kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan dadu dengan memberikan motivasi serta

memanfaatkan media yang beragam dan dapat langsung digunakan oleh anak (Syam et al., 2017). Selain itu, (Kurniati et al., 2022) keuntungan penggunaan media konkret dapat mempermudah anak dalam menulis dan mengenal angka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian pra tindakan, siklus I, Siklus II menunjukkan kemampuan mengenal angka pada anak meningkat signifikan dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, maka peneliti menghentikan penelitian tindakan kelas pada siklus II.

Faktor Penghambat dan Pendukung Kemampuan Mengenal Angka

Faktor-faktor yang menghambat dalam penelitian ini meliputi tantangan dalam memilih metode permainan lempar dadu ajaib, yang menyebabkan anak-anak saling berebut untuk bermain terlebih dahulu. Selain itu, media pendukung berupa kartu angka kurang menarik perhatian anak dalam menunjuk angka yang tepat. Menyikapi kendala ini, peneliti berusaha mengatur anak-anak agar tidak berebut untuk bermain terlebih dahulu dan menciptakan bola-bola angka sebagai media tambahan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta terbatasnya jumlah media permainan. Setelah dilakukan refleksi pada Siklus I, tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah tindakan perbaikan dan penyempurnaan dari pelaksanaan pada siklus I. Oleh sebab itu, peneliti berhasil mengatasi hambatan-hambatan tersebut sehingga penelitian dapat diselesaikan. Faktor-faktor yang mendukung selama penelitian antara lain dukungan dari anak-anak yang telah meningkat dengan baik juga sangat membantu, karena mereka aktif berpartisipasi, membuat proses permainan lempar dadu ajaib berjalan dengan lancar, dan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwasanya permainan lempar dadu ajaib efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Dalam pelaksanaannya, permainan lempar dadu ajaib meningkatkan minat belajar yang menarik bagi anak, serta melalui permainan ini, anak dapat terlibat langsung secara aktif, sehingga kegiatan belajar dan bermain lebih sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa 84,21% anak telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Faktor pendukung dalam penelitian ini antara lain dukungan dari anak-anak

yang telah meningkat dengan baik juga sangat membantu, karena mereka aktif berpartisipasi, membuat proses permainan lempar dadu ajaib berjalan lancar, dan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Q., & Wijayanti, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Dadu dan Pengaruhnya ditinjau dari Perkembangan Kognitif*. 19–31.
- Aniqoh, A. N., Khan, R. I., Iswantiningtyas, V., & Sugiarto. (2022). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 826–832.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Ratnasari. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(1), 32–45.
- Hariyani, T. I., & Suparti. (2021). *Perkembangan Kognitif Melalui Media Kubus Putar Dadu Angka*. 3(1), 1–11.
- Hasanah, U. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Kartu Wayang Pada Anak Usia Dini Di TK Yaspib Pertiwi Kecamatan Bontolempang*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Hidayat, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1, 288–297.
- Jarwani. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part*. 1(1), 12–25.
- Jaya, I., & Nurliana. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Angka Melalui Bermain Kartu Angka Di Tk Al Amin Muhammad li Teluk Pandan*. 7(1), 30–34.
- Jayanti, Y. R. ., Lestarinigrum, A., & Nugroho, I. . (2020). Improving Early Children's Mathematics Ability Through Natural Materials Learning Sources. *The Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood*, Vol.2(No.2), 1–5.
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197.
<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D. (2022). Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2846–2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Meuthia, N., & Suyadi. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 10(2), 354–363.
- Mulyati, S. (2010). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Bermain Lempar Dadu Huruf Pada Anak Tunagrahita Kelas B Semester I Di Taman Kanak-Kanak Elim Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi*, 66(July), 6–17.
- Nofianti, M. A., Kasmawati, D. H., Si, M., Syamsuddin, H., & Si, M. (2024). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar*. 1–11.
- Rahayu, A. F., Syaodih, E., & Romadona, N. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Melalui Pendekatan Experiential Learning. *Edukid*, 16(1), 11–23.
<https://doi.org/10.17509/edukid.v16i1.20725>

- Sakerani, H., & Nufus, H. (2021). *Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan dadu di kelompok bermain Paud terpadu Qathrun Nada Banjarmasin. 1*, 57–72.
- Sriwijayanti, & Eka Dheasari, A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Dadu Dance Dan Bola Blast Di Ra Tarbiyatul Ihsan Lemah Kembar. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 23–36. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.958>
- Syam, D., Marhamah, A., Makassar, U. N., & Kanak-kanak, P. T. (2017). Penerapan Permainan Dadu Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Kelompok A Tk Negeri Pembina Mamuju. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(4), 41–50.
- Wahyuni, R., & Sukmawati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok a Di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13205>
- Wijayanti, F. D., Lestarinigrum, A., & Sari, A. T. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Anak Usia 5-6 Tahun Guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1), 40–45. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.714>
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care*, 8(2), 29–36.