



Artikel Mariyatul Hasanah 248620700027 BAB I-IV-2

19%
Suspicious
texts



- 4% Similarities
< 1 % similarities between quotation marks
0 % among the sources mentioned
- 5% Unrecognized languages
- 11% Texts potentially generated by AI

Document name: Artikel Mariyatul Hasanah 248620700027 BAB I-IV-2.docx
Document ID: 03d5350c4746a90e74c731554b62d0577562d53b
Original document size: 197.19 KB

Submitter: UMSIDA Perpustakaan
Submission date: 11/6/2025
Upload type: interface
analysis end date: 11/6/2025

Number of words: 4,858
Number of characters: 34,645

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah.pdf Artikel Ilmiah Siti Mutamim... #ede3c1 Comes from my group 12 similar sources	1%		Identical words: 1% (82 words)
2	JURNAL BINTANG ANGGRY AWAN new.docx JURNAL BINTANG ANGG... #51eb96 Comes from my group 12 similar sources	1%		Identical words: 1% (63 words)
3	seminar.uad.ac.id https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/11861/2457 7 similar sources	1%		Identical words: 1% (50 words)
4	1. Jhodi.docx 1. Jhodi #c3ed62 Comes from my group 7 similar sources	< 1%		Identical words: < 1% (43 words)
5	12. Lilis Suryani.docx 12. Lilis Suryani #4f44ce Comes from my group 1 similar source	< 1%		Identical words: < 1% (26 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	eprints.uny.ac.id DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BE... http://eprints.uny.ac.id/15378/1/Rita Dwi Astuti_NIM 09111241033.pdf	< 1%		Identical words: < 1% (40 words)
2	peraturan.go.id https://peraturan.go.id/files/2014/bn1679-2014.pdf	< 1%		Identical words: < 1% (24 words)
3	dx.doi.org PENGARUH PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT BER... http://dx.doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195	< 1%		Identical words: < 1% (21 words)
4	dx.doi.org PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP PERK... http://dx.doi.org/10.31537/jeti.v4i2.600	< 1%		Identical words: < 1% (21 words)
5	www.medgen-journal.ru The results of the use of molecular genetic technolog... https://www.medgen-journal.ru/jour/article/download/1380/1022	< 1%		Identical words: < 1% (24 words)

Points of interest

[Improving Number Concept Understanding in 4–5-Year-Old Children Through Dice Game Activities at RA Riyadlus Shalihin]

Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Permainan Dadu pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Riyadlus Shalihin

Mariyatul Hasanah1)



1)Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*mariyatulhasanah37@gmail.com: lina@umsida.ac.id

Abstract.

This study aims to improve the understanding of number concepts among children aged 4–5 years through dice-based learning activities at RA Riyadlus Shalihin.



The research originated from preliminary observations indicating that most children were able to recite numerical sequences fluently but still struggled to connect numerical symbols with the actual quantities they represent. The research employed a Classroom Action Research (CAR) model conducted in two cycles, consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The study involved 26 children from Group A as research subjects. Data were collected through observation, performance assessment, informal interviews with teachers, and documentation of learning activities. The findings revealed that the use of dice games effectively helped children recognize the relationship between number symbols and concrete quantities. In addition to enhancing counting skills, the play-based activities also encouraged children to be more active and to enjoy the learning process in an engaging atmosphere that aligns with their cognitive developmental stage.

Keywords - dice game, number concept, early childhood, classroom action research, learning motivation.



Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman anak usia 4–5 tahun terhadap konsep bilangan melalui kegiatan bermain dadu di RA Riyadlus Shalihin. Kajian ini berangkat dari pengamatan awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan urutan angka dengan baik, namun masih kesulitan mengaitkan simbol angka dengan jumlah benda secara konkret. Kegiatan penelitian dilakukan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 26 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian kinerja anak, wawancara informal dengan guru, dan dokumentasi kegiatan belajar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan permainan dadu mampu membantu anak mengenali hubungan antara simbol angka dan jumlah benda nyata. Selain meningkatkan kemampuan berhitung, kegiatan bermain juga mendorong anak lebih aktif dan menikmati pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Kata Kunci - permainan dadu, konsep bilangan, anak usia dini, penelitian tindakan kelas, motivasi belajar.

Pendahuluan

Usia dini dikenal sebagai masa paling penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, sering disebut sebagai masa emas pertumbuhan. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan anak — meliputi fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan moral — berkembang sangat pesat dan saling memengaruhi. Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini memiliki peran penting dalam membentuk dasar kepribadian dan kecerdasan anak di masa mendatang [1]. Pendidikan yang diberikan pada masa ini akan menentukan arah perkembangan anak ke depannya, terutama dalam membangun fondasi berpikir, berbahasa, dan bersikap.

Pemerintah Indonesia telah menegaskan pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD)



dx.doi.org | PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN FISIK MOTORIK ANAK DI TK PGRI BHAKTI LESTARI KABUPATEN...

<http://dx.doi.org/10.31537/jeti.v4i2.600>

dalam



seminar.uad.ac.id

<https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/11861/2457>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan. Tujuannya adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan



1.Jhodi.docx | 1.Jhodi

Comes from my group

jasmani dan rohani agar anak

siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut [2].

Anak usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat kritis dan sensitif terhadap lingkungan. Pada tahap ini, anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan pendekatan yang menyenangkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran pada PAUD harus menyenangkan, konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik usia anak, yakni melalui kegiatan bermain, meniru, dan mengeksplorasi [3]. Oleh karena itu, strategi pembelajaran pada masa ini harus difokuskan pada metode yang mengaktifkan anak secara fisik dan mental serta mendukung semua aspek perkembangan.

Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini merupakan dasar penting bagi perkembangan kemampuan matematika di tahap selanjutnya. Anak usia 4–5 tahun umumnya sudah mampu menghafal urutan angka, namun belum sepenuhnya memahami bahwa angka adalah representasi dari jumlah benda nyata. Pada usia ini, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan saat diminta menghubungkan antara lambang angka dengan jumlah benda nyata. Rahmawati menjelaskan bahwa hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran di kelas cenderung menekankan hafalan angka tanpa memberikan cukup kesempatan bagi anak untuk belajar melalui kegiatan manipulatif yang melibatkan pengalaman langsung. [4]. Keterbatasan ini wajar terjadi, mengingat kemampuan berpikir anak usia dini masih berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman konsep bilangan belum sepenuhnya berkembang secara abstrak. Anak pada usia ini masih membutuhkan bantuan media konkret untuk memahami makna bilangan. Putri dan Subekti menjelaskan bahwa proses belajar bilangan akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan multisensori, yaitu dengan melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan perabaan secara bersamaan, sehingga anak dapat mengaitkan simbol angka dengan jumlah benda secara bermakna [5].

Oleh karena itu, pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual. Bermain sebagai aktivitas alami anak dapat menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman bilangan. Subekti menegaskan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran matematika mampu membantu anak memahami hubungan antara angka dan kuantitas lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional [6]. Dengan demikian, pemahaman konsep bilangan dapat berkembang secara bertahap

dan konsisten sesuai karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Riyadlus Shalihin, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok A yang berusia 4–5 tahun sudah mampu menyebutkan urutan angka dari 1 sampai 10 dengan lancar. Saat anak-anak diminta mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda yang nyata, banyak di antara mereka tampak ragu dan bingung. Contohnya, ketika guru meminta mencocokkan angka lima dengan lima stik es krim atau batu kecil, beberapa anak hanya mengambil dua atau tiga benda tanpa memperhatikan jumlah yang sesuai.

Selain itu, masih ada anak yang belum memahami bahwa setiap angka mewakili banyaknya benda tertentu. Mereka bisa menyebutkan urutan angka dengan benar, tetapi belum memahami makna angka sebagai lambang dari kuantitas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep bilangan anak masih berada pada tahap simbolik semu dan belum terbangun secara bermakna.

Berdasarkan refleksi peneliti sebagai guru kelas A, diketahui bahwa pendekatan pembelajaran matematika yang selama ini diterapkan masih bersifat verbal dan kurang melibatkan aktivitas bermain konkret. Kegiatan seperti menulis angka di buku atau menjawab pertanyaan secara lisan lebih sering digunakan dibandingkan dengan aktivitas manipulatif yang melibatkan benda nyata atau permainan edukatif. Hal ini diduga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep bilangan pada anak, karena mereka belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Situasi tersebut memunculkan pertanyaan bagi peneliti mengenai penyebab rendahnya pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini dan bagaimana cara mengatasinya secara efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan simbolik anak dengan pemahaman konkret melalui pengalaman langsung. Menurut Amelia [7], pembelajaran kontekstual yang dikaitkan dengan pengalaman bermain konkret mampu meningkatkan pemahaman simbol dan kuantitas secara simultan.

Salah satu aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif, khususnya dalam mengenalkan dasar-dasar matematika seperti konsep bilangan. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai menggunakan simbol (seperti angka dan gambar), tetapi masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis dan abstrak [8]. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami suatu konsep apabila disampaikan melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda konkret daripada hanya melalui penjelasan lisan atau abstrak.

Meski demikian, pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang belum sepenuhnya memahami konsep bilangan. Mereka bisa mengucapkan urutan angka dengan benar, tetapi sering kali belum mampu menghubungkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Dengan kata lain, anak sudah mengenali angka sebagai sebutan verbal, namun belum memahami makna jumlah yang terkandung di balik simbol tersebut. Menurut Rahmawati (2020), hal ini terjadi karena pembelajaran bilangan di PAUD seringkali belum mengintegrasikan kegiatan konkret yang memungkinkan anak membangun pemahaman melalui pengalaman langsung [9]. Sementara itu, Putri dan Subekti (2021) menekankan bahwa anak usia dini memerlukan pendekatan multisensori dan kontekstual agar dapat memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda secara bermakna [10]. Oleh karena itu, pembelajaran bilangan perlu dirancang secara konkret, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Subekti [11] menyatakan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran matematika di PAUD lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan landasan teori yang telah diuraikan, maka solusi yang relevan untuk diterapkan adalah pendekatan pembelajaran melalui permainan edukatif.

Permainan dadu merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika dasar. Melalui dadu, anak dapat belajar mengenali angka, menghitung titik-titik, mencocokkan jumlah titik dengan angka, serta menghubungkan angka dengan benda konkret. Permainan ini secara tidak langsung mengembangkan pemahaman bilangan secara visual, auditif, dan kinestetik [12]. Penggunaan permainan dadu tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Prastowo [13] menyebutkan bahwa media permainan edukatif dapat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran anak.

Penelitian Astuti [14] menunjukkan bahwa permainan dadu mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan serta motivasi belajar anak di kelompok A PAUD. Penelitian lain oleh A. Sari [15] membuktikan bahwa permainan dadu angka efektif dalam meningkatkan pengenalan bilangan 1–10 secara visual dan verbal. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan pada kemampuan mengenal angka, bukan pada pemahaman hubungan antara simbol angka dan jumlah benda.

Studi oleh Karina [16] yang mengkaji permainan lempar dadu pada anak usia 4–5 tahun juga belum menyertakan integrasi konkret dengan benda nyata, sedangkan penelitian oleh Nurmaini [17] hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berhitung tanpa membahas pemahaman konseptual antara simbol dan kuantitas.

Permasalahan utama yang sering muncul dalam pembelajaran konsep bilangan pada anak usia dini adalah ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Banyak anak yang mampu menyebut urutan angka, namun belum memahami hubungan antara simbol angka dengan jumlah konkret yang direpresentasikan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemahaman konsep bilangan yang tidak hanya sekadar hafalan simbol, tetapi juga berkaitan dengan pemaknaan angka sebagai representasi kuantitas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan dadu dalam meningkatkan konsep bilangan pada anak usia 4–5 tahun di RA Riyadlus Shalihin, serta bagaimana peningkatan hasil penerapan permainan dadu dalam meningkatkan konsep bilangan pada anak usia 4–5 tahun di RA Riyadlus Shalihin.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana proses penerapan permainan dadu dilakukan dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman anak usia 4–5 tahun terhadap konsep bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan tersebut mampu membantu anak memahami hubungan antara lambang angka dengan jumlah benda konkret di RA Riyadlus Shalihin.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk menggunakan permainan dadu sebagai salah satu alternatif media belajar yang menyenangkan dan membantu anak memahami konsep bilangan sejak dini.

Atas dasar itu, penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada upaya perbaikan proses belajar di kelas agar anak lebih mudah memahami hubungan antara angka dan jumlah benda melalui kegiatan bermain. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti sebagai guru kelas untuk merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran secara sistematis guna mencapai peningkatan hasil belajar yang bermakna.

Metode

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pendekatan penelitian tindakan kelas ini dipilih sebagai solusi praktis dan reflektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan dadu serta peningkatan hasil penerapan dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak usia 4–5 tahun melalui



12. Lilis Suryani.docx | 12. Lilis Suryani
Comes from my group

pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sangat sesuai diterapkan dalam konteks pembelajaran anak usia dini karena guru sebagai peneliti dapat melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi

secara sistematis untuk mencapai perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan [18]. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Isjoni [19] yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam pembelajaran PAUD.

Menurut Arikunto dkk. (2012), PTK merupakan bentuk kajian reflektif oleh pelaku tindakan (guru) untuk meningkatkan rasionalitas dan praktik pembelajaran yang dilakukan secara berkesinambungan di kelas [20]. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap:



(1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan,

(3) Observasi, dan (4) Refleksi. Berikut ini model siklus dari penelitian di atas yaitu:

□

Gambar 1 : siklus penelitian tindakan kelas PTK

Subjek penelitian adalah 26 anak kelompok A di RA Riyadlus Shalihin yang berusia 4–5 tahun. Peneliti berperan sebagai guru kelas dan pelaksana tindakan yang juga melakukan refleksi atas hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip PTK yang melibatkan guru secara aktif dalam pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran [21]

Lokasi dan Waktu Penelitian: Penelitian dilaksanakan di RA Riyadlus Shalihin, Dusun Dalem, Desa Kadur, Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan, selama bulan Agustus–September 2025. Penelitian dilakukan sesuai jadwal kegiatan pembelajaran lembaga, dengan dua pertemuan pada tiap siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Jumlah pertemuan dalam penelitian ini adalah empat kali.

Teknik Pengumpulan Data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dadu guna melihat sejauh mana anak memahami konsep bilangan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru mitra dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator pemahaman bilangan sesuai tahap perkembangan anak usia 4–5 tahun. Observasi bersifat partisipatif aktif, karena peneliti juga terlibat dalam proses pembelajaran. Teknik observasi

partisipatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap perilaku anak secara alami dalam konteks pembelajaran [22], [23]. Observasi digunakan untuk mengamati partisipasi anak saat bermain dadu dan mencocokkan angka dengan jumlah benda konkret. Penggunaan observasi terstruktur juga bertujuan agar data yang diperoleh bersifat sistematis dan dapat dibandingkan antar siklus tindakan [24]. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen, foto, rekaman, atau catatan lain yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas, dokumentasi berfungsi untuk mendukung dan memperkuat data hasil observasi maupun wawancara. Teknik ini bersifat non-reaktif, artinya tidak memengaruhi subjek karena data diperoleh dari hasil yang sudah ada [25].

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk merekam proses pembelajaran yang berlangsung selama tindakan kelas berlangsung, khususnya kegiatan bermain dadu. Data dokumentasi meliputi: Foto-foto kegiatan anak, terutama saat mereka mencocokkan angka dengan benda konkret, Catatan anekdot perkembangan anak. Hasil karya anak seperti gambar, angka, atau lembar tugas. Catatan lapangan dari peneliti selama pelaksanaan tindakan. Dokumentasi bertujuan untuk memberikan bukti fisik dan visual terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan serta menjadi bahan refleksi dalam evaluasi setiap siklus. Dokumentasi juga penting dalam mendukung validitas data melalui triangulasi dengan observasi dan tes [26]. Penggunaan dokumentasi dalam penelitian tindakan kelas memberikan manfaat dalam membuktikan perubahan yang terjadi secara nyata, serta membantu dalam mendeskripsikan proses pembelajaran secara komprehensif [27]. Rumus perhitungan keberhasilan tindakan digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar anak dalam setiap siklus. Persentase keberhasilan dihitung menggunakan rumus:

P

Keterangan:

P = Persentase Keberhasilan

F = Jumlah Anak yang Mencapai Kriteria

N = Jumlah Seluruh Anak

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% anak menunjukkan kemampuan mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda secara tepat dan konsisten dalam dua pertemuan berturut-turut, sesuai dengan Capaian Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka pada elemen “Berpikir Simbolik dan Pemahaman Bilangan” [28].



Hasil dan pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di RA Riyadlus Shalihin, yang terletak di Dusun Dalem, Desa Kadur, Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan. Penelitian melibatkan 26 anak kelompok A berusia 4–5 tahun, terdiri atas 13 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Proses penelitian berlangsung dalam dua siklus, masing-masing mencakup dua kali pertemuan. Setiap siklus dijalankan melalui empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang disusun untuk melihat perubahan kemampuan anak selama kegiatan berlangsung.

Siklus I

Pada siklus I, peneliti yang juga berperan sebagai guru kelas melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4–5 tahun. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi, dan instrumen penilaian yang mencakup empat aspek kemampuan, yaitu menghitung titik pada dadu, menghubungkan titik dengan angka, menulis lambang bilangan, dan menghitung titik dadu menggunakan benda konkret. Pada tahap awal pembelajaran, media yang digunakan meliputi dadu berukuran besar bergambar titik, kartu angka, serta benda konkret sederhana seperti kerikil, bola warna dan stik es krim. Media ini dimanfaatkan untuk membantu anak memahami hubungan antara jumlah titik yang muncul pada dadu dengan simbol angka yang sesuai.

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama difokuskan untuk memperkenalkan konsep bilangan melalui kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan. Guru memperlihatkan cara menggunakan dadu, mulai dari melempar hingga menghitung jumlah titik yang tampak. Setelah itu, anak diajak mencocokkan hasil hitungan dengan kartu angka dan menghitung kembali menggunakan benda konkret seperti kancing atau tutup botol sebagai penguat pemahaman terhadap makna kuantitas.

Kegiatan belajar dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada awal pembelajaran, guru mengawali kegiatan dengan lagu berhitung sebagai apersepsi untuk menarik perhatian anak.



Pada tahap berikutnya, anak-anak diminta memperhatikan jumlah titik yang muncul setelah dadu dilempar. Dengan bimbingan guru, mereka mencoba mencocokkan hasilnya dengan angka yang sesuai. Setelahnya, guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menghitung titik pada dadu dengan menggunakan benda konkret secara mandiri. Berdasarkan pengamatan di kelas, masih banyak anak yang memerlukan arahan langsung untuk mengaitkan jumlah titik dengan simbol angka.

Aktivitas belajar masih lebih banyak dikendalikan oleh guru, sedangkan partisipasi mandiri anak belum muncul secara optimal. Hasil observasi selama siklus I (lihat Tabel 1) menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak baru mencapai 15,4%. Hanya lima anak (19%) yang sudah memenuhi kriteria keberhasilan, sementara 21 anak (81%) lainnya belum mencapai target. Temuan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan memahami konsep bilangan, terutama dalam menghubungkan titik pada dadu dengan lambang angka dan menulisnya secara benar. Walaupun beberapa anak mulai menunjukkan kemajuan dalam menghitung titik pada dadu, mereka belum dapat mengubah hasil hitungan tersebut menjadi simbol angka secara konsisten.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4–5 Tahun pada Siklus I

No	Nama	Menghitung titik dadu	Menghubungkan titik & angka	Menulis lambang bilangan	angka	Menghitung titik dadu dengan benda kongkrit	Sektor	Prosentase Ket
1	Dafa	2	1	2	3	8	50%	TT
2	Miya	4	2	3	3	12	75%	T
3	Wildan	2	1	1	2	6	37,	



5%	TT
4	Tasya 3 3 3 3 12 75% T
5	lif 1 1 2 1 5 31,3% TT
6	Nayif 1 1 1 1 4 25% TT
7	Aan 3 2 3 2 10 62,5% TT
8	Arin 1 1 1 2 5 31,3% TT
9	Dani 3 2 3 3 11 68,8% TT
10	Wildan Rafiq 1 1 1 1 4 25% TT
11	Ila 3 3 3 3 12 75% T
12	Putra 1 2 1 2 6 37,5% TT
13	Wida 1 1 1 1 4 25% TT
14	Fahri 2 3 2 2 9 56,3% TT
15	Haidir 1 2 2 1 6 37,5% TT
16	Adit 3 2 2 3 10 62,5% TT
17	Ayat 1 3 2 1 7 43,8% TT
18	Ifan 1 1 1 1 4 25% TT
19	Nafis 2 1 2 1 6 37,5% TT
20	Aura 1 1 1 1 4 25% TT

21 Zila 2 2 2 2 8 50% TT
22 Zarqoni 1 1 1 1 4 25% TT
23 Naura 1 1 1 1 4 25% TT
24 Izul 1 1 1 1 4 25% TT
25 Rafi 2 1 1 2 6 37,5% TT
26 Dela 3 3 3 3 12 75% T
Rata – rata 15,

4%

Keterangan:
4 = Berkembang sangat baikT = Tuntas
3 = Berkembang sesuai harapanTT = Tidak tuntas
2 = Mulai berkembang
1 = Belum berkembang

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan permainan dadu belum optimal. Anak masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan media dan aktivitas baru. Selain itu, kegiatan pembelajaran perlu diperbaiki dari segi variasi media, strategi pelaksanaan, serta peningkatan keterlibatan anak. Media yang digunakan masih kurang menarik, anak belum diberi cukup kesempatan untuk bermain secara aktif, dan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, yaitu dengan menambah variasi media seperti dadu warna-warni dan alat peraga konkret yang lebih menarik, memberi waktu lebih banyak untuk eksplorasi individu, serta menerapkan pembelajaran kelompok kecil agar anak lebih aktif dan termotivasi.

Siklus II
Pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung selama dua kali pertemuan dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Kegiatan dimulai dengan lagu berhitung serta percakapan ringan mengenai angka yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sebagai upaya membangun konteks belajar yang dekat dengan pengalaman anak. Selanjutnya, anak-anak bermain dadu secara bergiliran; setiap anak melempar dadu, menghitung jumlah titik yang muncul, mencocokkannya dengan kartu angka, kemudian menghitung kembali menggunakan benda konkret. Guru memberikan pendampingan secara individual dan memberikan penguatan positif berupa pujian maupun stiker bagi anak yang menunjukkan keberhasilan. Suasana belajar pada kegiatan ini terlihat lebih hidup, menyenangkan, dan penuh semangat. Berdasarkan hasil observasi yang ditampilkan pada Tabel 2, tampak adanya peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata ketuntasan belajar anak meningkat dari 15,4% menjadi 80,8%.



Dari 26 anak yang terlibat dalam penelitian ini, sebanyak 21 anak (81%) menunjukkan hasil belajar yang tuntas, sedangkan 5 anak (19%) lainnya masih belum mencapai ketuntasan. Peningkatan tersebut tampak pada hampir seluruh aspek kemampuan yang diamati, terutama dalam hal menghubungkan jumlah titik pada dadu dengan angka yang sesuai serta menulis simbol bilangan dengan benar. Selama proses pembelajaran, anak-anak terlihat lebih percaya diri dan berpartisipasi secara aktif.

Pendekatan belajar yang menekankan kegiatan bermain terbukti mampu membantu anak memahami konsep bilangan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4–5 Tahun pada Siklus II
No Nama Menghitung titik dadu Menghubungkan titik & angka Menulis lambang bilangan angka Menghitung titik dadu dengan benda kongkrit Sekor Prosentase Ket
1 Dafa 3 3 3 3 12 75% T
2 Miya 4 3 3 4 14 87,



5% T
3 Wildan 3 2 3 3 11 68,8% TT
4 Tasya 4 4 4 4 16 100% T
5 lif 4 3 3 4 14 87,5% T
6 Nayif 3 3 3 3 12 75% T
7 Aan 4 3 3 4 14 87,5% T
8 Arin 3 2 2 3 10 62,5% TT
9 Dani 3 3 3 4 13 81,3% T
10 Wildan Rafiq 3 2 2 2 9 56,3% TT
11 Ila 4 4 4 4 16 100% T
12 Putra 3 3 3 3 12 75% T
13 Wida 3 3 2 2 10 62,5% TT
14 Fahri 4 3 3 3 13 81,3% T
15 Haidir 4 4 4 3 15 93,8% T
16 Adit 4 4 4 3 15 93,8% T
17 Ayat 4 3 3 3 13 81,3% T
18 Ifan 4 4 4 3 15 93,8% T
19 Nafis 3 3 3 3 12 75% T
20 Aura 3 3 3 2 11 68,8% TT
21 Zila 4 3 3 3 13 81,3% T
22 Zarqoni 3 3 3 3 12 75% T
23 Naura 3 3 3 3 12 75% T
24 Izul 3 3 3 3 12 75% T
25 Rafi 4 3 3 3 13 81,3% T
26 Dela 4 4 4 4 16 100% T
Rata – rata 80,

8%

Keterangan:
4 = Berkembang sangat baikT = Tuntas
3 = Berkembang sesuai harapanTT = Tidak tuntas
2 = Mulai berkembang
1 = Belum berkembang

Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan. Penggunaan media permainan dadu yang bervariasi serta metode bermain dalam kelompok kecil memberikan kesempatan lebih besar bagi anak untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Karena hasil belajar pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa permainan dadu efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4–5 tahun di RA Riyadlus Shalihin.

□

Gambar 2. Diagram Pencapaian: kemampuan berhitung anak menggunakan media pembelajaran dadu
Diagram batang berikut menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan

5

repository.metrouniv.ac.id
<https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/10566/1/ROSITA.pdf>

dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase

ketuntasan belajar anak hanya mencapai 15,4%, menandakan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan mengenali angka dan menghitung jumlah titik pada dadu dengan benar. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan menjadi 80,8%. Kenaikan sebesar 65,4% membuktikan bahwa kegiatan bermain dadu secara nyata membantu anak memahami hubungan antara angka dan jumlah benda. Anak menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, permainan dadu terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar anak usia 4–5 tahun di RA Riyadlus Shalihin.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun mengenal konsep bilangan di RA Riyadlus Shalihin. Kegiatan bermain dadu membantu anak memahami keterkaitan antara simbol angka dan jumlah benda dengan cara yang lebih nyata. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar yang cukup besar, dari 15,4% pada siklus pertama menjadi 80,8% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas bermain dapat membangkitkan semangat dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan berhitung. Oleh karena itu, media permainan dadu dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan selaras dengan tahap perkembangan belajar anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dosen Pembimbing Dr. Choirun nisak aulina, M.Pd yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran, serta motivasi yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala RA Riyadlus Shalihin yang telah memberikan izin serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut, dan kepada para guru serta rekan sejawat yang turut membantu dalam proses pelaksanaan tindakan dan observasi di kelas.

Peneliti juga berterima kasih kepada anak-anak didik RA Riyadlus Shalihin yang dengan semangat dan antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran melalui permainan dadu, sehingga data yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan baik. Peneliti dengan penuh rasa syukur menyampaikan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti selama proses penyusunan

6

doi.org | Contextual Wordwall Games for Number Recognition in Inclusive Kindergarten
<https://doi.org/10.21070/ijins.v2i64.1688>

penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sepejuangan yang senantiasa memberikan motivasi, inspirasi, dan semangat hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga seluruh bentuk bantuan, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Referensi

[1]Y. Lestari, *Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2019.

[2]U.-U. R. INDONESIA,

7

seminar.uad.ac.id
<https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/11861/2457>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

8

eprints.uny.ac.id | DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK TK KELOMPOK A SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRIN...
http://eprints.uny.ac.id/15378/1/Rita%20Dwi%20Astuti_NIM%2009111241033.pdf

Nasional. Jakarta:

Kementerian Sekretariat Negara, 2003.

[3]Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD, Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas, 2020.

[4]F. Rahmawati, *Strategi Pembelajaran Matematika di PAUD Berbasis Bermain*. Yogyakarta: eepublish, 2020.

[5]R. Putri dan A. Subekti, "Penerapan Metode Bermain untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Bilangan

9

Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah.pdf | Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah
♥ Comes from my group

pada Anak Usia Dini,"

J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol.

5, no. 2, hal. 1221–1230, 2021.

[6]M. I. Subekti, "Implementasi Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini," J. Pendidik. Anak, vol. 7, no. 1, hal. 45–54, 2021.

[7]R. Amelia, "Pembelajaran Kontekstual dalam Mengenalkan Konsep Bilangan," J. PAUD Terpadu, vol. 5, no. 2, hal. 123–131, 2022.

[8]Munir, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2021.

[9]F. Rahmawati, *Strategi Pembelajaran Matematika di PAUD Berbasis Bermain*. Yogyakarta: eepublish, 2020.

[10]R. Putri dan A. Subekti, "Penerapan Metode Bermain untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Bilangan

10

Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah.pdf | Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah
♥ Comes from my group

pada Anak Usia Dini,"

J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol.

5, no. 2, hal. 1221–1230, 2021.

[11]M. I. Subekti, "Implementasi Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini," J. Pendidik. Anak, vol. 7, no. 1, hal. 45–54, 2021.

[12]Kemendikbud, *Penguatan Numerasi pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD, 2022.

[13]H. Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2019.

[14]A. Astuti, "Efektivitas Penggunaan Media Dadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A," J. PAUD, vol. 4, no. 2, hal. 45–53, 2021.

[15]A. Sari, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1–10 Melalui Permainan Dadu Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal," J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 2, hal. 113–120, 2021.

[16]M. Karina, "Penggunaan Permainan Lempar Dadu untuk Mengenalkan Simbol Bilangan," J. Ilm. PAUD, vol. 2, no. 2, hal. 67–74, 2019.

[17]S. Nurmaini, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Permainan Dadu," J. Golden Age, vol. 5, no. 1, hal. 33–41, 2020.

[18] dan S. S. Arikunto, T. Suhardjono, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

[19]M. Isjoni, Pembelajaran Anak Usia Dini: Pendekatan Teoritis dan Praktis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.

[20]S. Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.

[21]K. A. Nuraini, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Kelompok Kecil dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," J. PAUD, vol. 5, no. 2, hal. 155–163, 2019.

[22]I. P. S. Wani, L. Maulida, Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. Surabaya: Pena Nusantara, 2024.

[23]N. M. H. Adil, M. Yusron, Teknik Observasi dalam Penelitian Sosial. Bandung: Alfabeta, 2016.

[24]D. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

[25]A. Riduwan dan S. Sunarto, Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. Bandung: Alfabeta, 2020.

[26]L. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi revi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

[27]S. Mulyana, Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

[28]T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Capaian Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka.



Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.

JURNAL BINTANG ANGGRY AWAN new.docx | JURNAL BINTANG ANGGRY AWAN new
Comes from my group

Conflict

Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah.pdf | Artikel Ilmiah Siti Mutamimah Alfiah
Comes from my group

of Interest Statement

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential

JURNAL BINTANG ANGGRY AWAN new.docx | JURNAL BINTANG ANGGRY AWAN new
Comes from my group

conflict of interest.