

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Alat Permainan Edukatif “Dadu Pelangi” Di KB Muslimat NU 08 Assa’adah

Oleh:

Washilatur Rohmah

Dr. Choirun Nisak Aulina, M.Pd

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Agustus, 2026



Pendahuluan

- ❑ Anak Usia Dini Adalah anak usia 0-6 tahun, pada masa ini disebut dengan “Golden age”, karena pada usia ini seluruh aspek perkembangan anak mulai dari Bahasa, fisik motorik, social emosional, kognitif, seni, dan nilai agama moral berkembang dengan pesat.
- ❑ Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini Adalah aspek kognitif, Dimana aspek Kognitif ini adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam memahami sesuatu, kemampuan berfikir secara kompleks, serta kemampuan menggunakan nalar untuk memecahkan suatu masalah.
- ❑ Perkembangan Kognitif anak terjadi dalam 4 tahapan : *tahap sensorimotor* (dari kelahiran sampai usia 2 tahun), yang kedua *tahap pra operasional* (usia 2-7 tahun), yang ketiga *tahap operasional kongkret* (usia 7-11 tahun), dan yang keempat *tahap operasional formal* (usia 12 tahun keatas).

- ❑ Pada tahap Pra Operasional terdiri dari 3 aspek, salah satunya adalah berfikir Simbolik. Kemampuan berfikir simbolik masuk kedalam tahapan belajar anak melalui pengenalan simbol atau lambang-lambang, salah satunya adalah symbol bilangan.
- ❑ Kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan sangat penting untuk dikembangkan, karena ini adalah dasar pembelajaran matematika. Pada usia dini, anak-anak harus dilatih untuk memahami lambang bilangan karena mereka lebih mudah menyerap informasi yang baru. Jika anak tidak hanya mengenal lambang bilangan, tetapi juga memahami makna dan bentuknya maka mereka dianggap mengetahui dan mengenal lambang bilangan dengan baik.

- ❑ Di Lembaga KBM NU 08 Assa'adah stimulasi pengenalan lambang bilangan pada anak masih monoton dan kurang bervariasi, serta minimnya penggunaan media konkret dan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi. sehingga 7 dari 12 anak masih kesulitan untuk membedakan symbol bilangan dengan baik.
- ❑ Dari latar belakang ini maka Solusi inovatifnya adalah dengan Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Dadu Pelangi yang menggabungkan aktivitas fisik (motorik kasar), pengenalan warna, dan lambang bilangan secara konkret.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- ❑ Bagaimanakah prosedur pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dadu Pelangi diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Muslimat NU 08 Assa'adah?
- ❑ Apakah penerapan APE Dadu Pelangi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Muslimat NU 08 Assa'adah?

Metode

- ❑ Penelitian ini Menggunakan metode **Penelitian Tindakan kelas (PTK)** yang bertujuan untuk memperbaiki permasalahan yang dihadapi didalam kelas.
- ❑ Mengacu pada pendapat Kemmis dan Mc Taggart bahwa PTK ini terdiri dari **4 tahapan (Perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi) yang dilakukan dalam 2 siklus.**
- ❑ Subyek dari penelitian ini adalah : 12 anak dari kelompok Ishaq dengan usia 3-4 Tahun (terdiri dari 7 Perempuan & 5 Laki-laki) di KBM NU 08 Assa'adah
- ❑ Tehnik pengumpulan data : Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

❑ Analisis data menggunakan 2 Analisa :

1. **Analisa deskriptif kualitatif:** data hasil observasi selama pembelajaran proses belajar mengajar di kelas

2. **Analisa Deskriptif Kuantitatif :** Hasil presentasi kemampuan anak dengan menggunakan Rumus

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

❑ **Dimana** P : Angka Presentasi, f : Frekuensi yang sedang dicari, N : Banyaknya individu yang di amati

❑ **Indikator Keberhasilan:** Penelitian dikatakan berhasil apabila 75% anak mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil dan Pembahasan



Tabel Ketercapaian

Tahapan	Jumlah Anak Tuntas (BSH/BSB)	Persentase Ketercapaian	Kategori / Keterangan
Pra Siklus	5 dari 12 anak	42%	Belum Berkembang / Mulai Berkembang
Siklus I	8 dari 12 anak	67%	Berkembang Sesuai Harapan (Belum Capai Target 75%)
Siklus II	10 dari 12 anak	84%	Berkembang Sesuai Harapan (Memenuhi Target Ketuntasan)

Pembahasan

- ❑ **Kondisi Awal (Pra Siklus):** anak masih kesulitan membedakan lambang bilangan 1–5 (7 dari 12 anak masih belum memenuhi kriteria nilai yang ingin dicapai)
- ❑ **Siklus I:** Penerapan awal APE Dadu Pelangi meningkatkan ketercapaian dari 42% menjadi 67% (Namun, beberapa anak masih membutuhkan petunjuk visual langsung).
- ❑ **Modifikasi Siklus II:** Dilakukan perbaikan media dengan **menambahkan gambar sejumlah angka** pada papan melompat.
- ❑ **Dampak Siklus II:** Penambahan gambar konkret membantu fokus anak, sehingga Ketercapaian meningkat menjadi 84%.



**Dokumentasi Siklus I anak
memainkan APE Dadu
pelangi**



**Dokumentasi Siklus II anak
memainkan APE Dadu Pelangi
dengan tambahan visual gambar**

Temuan Penting Penelitian

- ❑ **Pembelajaran Berbasis Konkret & Visual:** Media permainan yang menggabungkan visual warna, bentuk dadu, dan gambar objek nyata terbukti mempercepat pemahaman simbol bilangan.
- ❑ **Integrasi Multi-Sensori:** APE Dadu Pelangi melatih kognitif sekaligus fisik-motorik kasar (melompat), sehingga proses belajar menjadi aktif dan menyenangkan.
- ❑ **Pentingnya Modifikasi Media:** Penambahan ilustrasi gambar konkret pada angka (siklus II) secara signifikan membantu anak yang tergolong lambat (*lambat berkembang*) untuk memahami konsep kuantitas.
- ❑ **Pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif** yang sesuai dengan kebutuhan anak dan kontekstual dapat membantu anak untuk mengenali lambang bilangan dengan efektif dan menyenangkan.

Manfaat Penelitian

❑ **Manfaat Teoritis** : Penguatan teori pengembangan Konsep pembelajaran Kognitif PAUD bahwa efektifitas pemanfaatan APE Dadu Pelangi berbasis aktifitas fisik dan visual dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 Tahun.

❑ **Manfaat Praktis** :

Untuk Peserta Didik:

- Meningkatkan pemahaman lambang bilangan secara menyenangkan tanpa merasa tertekan.
- Melatih motorik kasar dan koordinasi tubuh melalui gerakan melompat.

Untuk Pendidik / Guru:

- Memberikan inovasi APE kontekstual yang kreatif dan variatif dalam pembelajaran matematika anak usia dini.
- Meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media berbasis permainan.

Untuk Lembaga / Sekolah:

- Memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas dan fasilitas proses pembelajaran PAUD.

Referensi

- ❑ Y. N. Sujiono, Konsep dasar pendidikan anak usia dini, Jakarta: PT. Indeks, 2013.
- ❑ D. d. N. R. Permata, *Kemampuan berfikir simbolik melalui penggunaan media Flanel Board pada anak usia 5-6 tahun*, vol. 2, no. 6, pp. 286-294, 2019.
- ❑ A. dkk, Penelitian tindakan kelas, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- ❑ S. Anas, Pengantar Statistika Pendidikan, Raja Grafindo Persada, 2010.
- ❑ S. &. R. D. Peterson, *Rhetorics of play in kindergarten Programs in an era of Accountability*, vol. 25(2), pp. 22-34, 2016.

Terimakasih
Dan mohon Bimbingannya

