

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI  
PERMAINAN LEMPAR DADU AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A DI  
RA NURUL JAMAL**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini ( S.Pd.)  
Pada Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**NIKEN RAMANDHANI NOVI ENJELIA**

NPM : 2114070023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi oleh :

NIKEN RAMANDHANI NOVI ENJELIA

NPM : 2114070023

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI  
PERMAINAN LEMPAR DADU AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A DI  
RA NURUL JAMAL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

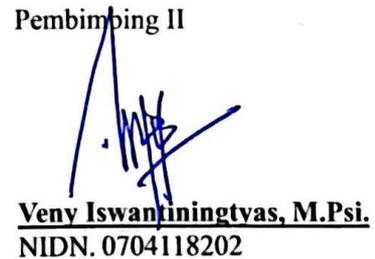
Tanggal : 6 Januari 2025

Pembimbing I



**Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**  
NIDN.0701038303

Pembimbing II



**Veny Iswantiingvas, M.Psi.**  
NIDN. 0704118202

Skripsi oleh :

NIKEN RAMANDHANI NOVI ENJELIA

NPM : 2114070023

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI  
PERMAINAN LEMPAR DADU AJAIB PADA ANAK KELOMPOK A DI  
RA NURUL JAMAL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 13 Januari 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
3. Penguji II : Linda Dwiyanti, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN.196903241994031001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Niken Ramandhani Novi Enjelia  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 26 November 2002  
NPM : 2114070023  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ SI PG PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau terdapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 6 Januari 2025

Yang Menyatakan



**NIKEN RAMANDHANI N.E**

NPM : 2114070023

Motto :

“Allahumma Yassir Wala Tu'assir”

“Ya Allah, mudahkanlah dan janganlah Engkau persulit”

(HR: Imam Bukhari dan Muslim)

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita, dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap berjuang ya ingat ada tetesan keringat dari orang tuamu”

Kupersembahkan karya ini buat :

**Seluruh Keluarga Tercinta.**

## Abstrak

**Niken Ramandhani Novi Enjelia:** Meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: mengenal angka, lempar dadu ajaib, metode permainan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti yang menunjukkan adanya kesulitan pada anak dalam mengenal angka. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, materi yang disajikan oleh guru kurang menarik sehingga menyebabkan anak mudah bosan, serta minimnya penggunaan unsur permainan dalam proses pembelajaran, yang berpengaruh pada rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak.

Permasalahan penelitian ini adalah “Apakah kemampuan mengenal angka dapat meningkat melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A Di RA Nurul Jamal?. Berdasarkan permasalahan, pemecahan yang dapat dilakukan adalah memahami tentang mengenal angka melalui sesuatu yang konkret dan sederhana, yang diharapkan permainan lempar dadu ajaib ini dapat digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif anak khususnya pada kemampuan anak dalam mengenal angka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi atau pengamatan dan dokumentasi. Sedangkan teknik penilaian berupa unjuk kerja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai lebih dari 75%. Kemampuan mengenal angka anak pada pra-tindakan mencapai 31,57%, kemudian meningkat menjadi 68,42% pada siklus I, dan mencapai 84,21% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan permainan lempar dadu ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas kehendak-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib Pada Anak Kelompok A Di RA Nurul Jamal”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan semangat kepada seluruh mahasiswa.
4. Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan serta motivasi dan semangat selama proses penyusunan ini.
5. Veny Iswantiningtyas, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan arahan serta membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan pengalamannya.
7. Badrul Lailiyah, S.Pd. Selaku kepala sekolah RA Nurul Jamal.
8. Binti Munawaroh, S.Pd. Selaku guru pamong RA Nurul Jamal.
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, pengertian, do'a dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
10. Saya Sendiri, terima kasih sudah kepada diriku sendiri karena telah mampu melewati semua proses penulisan skripsi ini.

11. Mahasiswa tahun 2021 yang telah menjadi teman satu angkatan.

12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 6 Januari 2025



**NIKEN RAMANDHANI NOVI ENJELIA**

NPM. 2114070023

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Hipotesis Tindakan .....	10
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Kognitif Anak Usia Dini.....	11
2. Kemampuan Mengenal Angka.....	17
3. Permainan Lempar Dadu Ajaib.....	23
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	32

<b>BAB III.....</b>	<b>34</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Subjek Dan Setting Penelitian.....	34
B. Prosedur Penelitian.....	36
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
D. Teknik Analisis Data .....	52
E. Rencana Jadwal Penelitian .....	54
<b>BAB IV .....</b>	<b>58</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian .....	58
B. Deskripsi Temuan Penelitian.....	59
1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan .....	59
2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I.....	62
3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II .....	72
C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan .....	80
D. Kendala dan Keterbatasan.....	84
<b>BAB V.....</b>	<b>86</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Simpulan .....	86
B. Saran-Saran Untuk Tindakan Selanjutnya .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas A RA Nurul Jamal .....	35
Tabel 3. 2 Instrumen Indikator Penilaian .....	47
Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian .....	48
Tabel 3. 4 Contoh Lembar Penilaian.....	49
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Guru .....	51
Tabel 3. 6 Jadwal Rencana Penelitian .....	56
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Angka Pada Pra Tindakan.....	59
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Pra Tindakan.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka.....	65
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Guru Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	67
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus I.....	70
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib Pada Siklus II .....	75
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Guru Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	76
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib Pada Siklus II .....	78
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Permainan Lempar Dadu Ajaib .....	25
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3. 1 Siklus PTK Menurut Kemmis Dan Mc Taggart.....	38
Gambar 4. 1 Grafik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus I.....	71
Gambar 4. 2 Grafik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus II .....	79
Gambar 4. 3 Grafik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka Pada Siklus II .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi .....	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian (LPPM) .....	94
Lampiran 3 Surat Keterangan Lembaga .....	95
Lampiran 4 Modul Ajar.....	96
Lampiran 5 RPPH.....	100
Lampiran 6 Asesmen.....	102
Lampiran 7 Hasil Penilaian Pra Tindakan,Siklus I, Siklus II.....	110
Lampiran 8 Lembar Observasi Guru Siklus I dan Siklus II.....	113
Lampiran 9 Foto Kegiatan .....	115
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	117
Lampiran 11 LOA Jurnal.....	118

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Konsep filosofis PAUD didasarkan pada pemahaman bahwa anak telah dikaruniai berbagai potensi sejak usia dini dan perlu untuk dikembangkan. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk keberhasilan pendidikan di masa depan. Filosofi PAUD berfokus pada stimulasi yang sesuai dengan kondisi, situasi, dan kemampuan anak, sebagai dasar untuk pengembangan potensi mereka. Dengan landasan pemikiran filosofis dan teori pendidikan, PAUD dapat memenuhi kebutuhan anak secara optimal. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini memiliki jalan dan tujuan yang sesuai berkaitan dengan keperluan, perilaku dan perkembangan pada anak (Rahmat, 2018).

Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Masa-masa pada anak usia dini biasa dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), pada masa ini tumbuh kembang pada anak terjadi sangat pesat, terutama pada aspek perkembangan kognitif (Sakerani & Nufus, 2021). Anak usia dini khususnya pada usia di bawah 2 tahun merupakan masa yang sangat peka dan berpotensi untuk mempelajari pembelajaran pada anak. Masa sensitif berbeda-beda pada setiap anak. Pada masa sensitif, fungsi fisik dan psikologis menjadi matang dan siap merespons rangsangan lingkungan (Kholidah, 2019). Hal ini relevan dengan

pendapat bahwa lingkungan sebagai sumber belajar pada anak dikarenakan anak bisa merasakan, meraba, dan menjelajahi lingkungan sekitar. Peran guru sangat vital dalam mengembangkan semua aspek pada anak, serta tidak hanya mengembangkan aspek kognitif (Wijayanti dkk., 2022). Salah satu perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Berpikir kognitif adalah tahap berpikir pada seseorang yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi oleh orang tersebut dimasa yang akan datang, sehingga tidak hanya melatih anak berpikir sistematis dan logis, tetapi juga mengajarkan cara menggunakan angka, simbol angka, dan sebagainya. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk merangsang aspek kognitif pada anak adalah angka (Febriani & Utomo, 2021). Hal ini relevan dengan aspek perkembangan kognitif, dimana tujuannya ialah untuk mengembangkan proses kemampuan berpikir serta sebagai upaya untuk mengasah proses belajar, mengembangkan kemampuan logika matematika dan memecahkan masalah pada anak (Meuthia & Suyadi, 2021).

Kemampuan kognitif pada anak usia dini umur 4-5 tahun yang perlu dikembangkan antara lain dengan metode mengenal angka. Hal itu merupakan bagian penting yang perlu dikenalkan kepada anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan pola berpikir anak dalam berhitung, serta menumbuhkan potensi dasar-dasar matematika yang dapat memiliki manfaat untuk sekolah di tingkat selanjutnya (Rahayu dkk., 2019). Anak usia dini perlu mengembangkan bahasa matematika, memperoleh berbagai

kesempatan untuk pengalaman matematika yang interaktif, serta memiliki dorongan untuk belajar matematika.

Tingkat pencapaian perkembangan anak tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2022, dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri antara lain adalah “Memiliki kesadaran bilangan, mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar suatu objek, serta memiliki kesadaran ruang dan waktu.” (Kemdikbud, 2022).

STPPA dapat digunakan untuk mengkaji (Standar Tingkat Prestasi Perkembangan) perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun Anak dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik, anak diharapkan mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini karena anak sering menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menghitung benda (Jarwani, 2022). STPPA menetapkan standar pencapaian perkembangan keterampilan anak berdasarkan usia dan tahap perkembangan. Selain itu, STPPA memuat empat pedoman terkait pengembangan perhitungan matematis (Jayanti et al., 2020)

Pengenalan angka pada anak usia dini berperan penting sebagai dasar dalam belajar matematika. Hal ini relevan dengan pendapat Hamalik dalam (Hasanah, 2022) bahwa kemampuan pengenalan angka adalah kemampuan anak untuk memahami dasar-dasar dalam mengenal angka, sehingga dapat

digunakan oleh anak untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada anak di tingkat selanjutnya.

Belajar memberikan pengenalan angka kepada anak usia dini bisa terlebih dahulu dengan memberikan kesempatan menggunakan benda-benda konkret secara langsung dengan benda di sekitar yang nyata. Dengan demikian, maka kegiatan mengembangkan aspek kognitif pada anak khususnya mengenalkan angka seharusnya mengenalkan angka 1-10 pada anak dapat secara langsung dengan menunjukkan objek-objek nyata yang bisa dipegang dan bisa dilihat oleh anak secara langsung (Jarwani, 2022).

Berdasarkan observasi serta analisis pada kegiatan pembelajaran di RA Nurul Jamal, pada kelompok A dari 20 anak hanya 5-6 anak yang mulai mampu dalam mengenal angka. Terlihat pada saat kegiatan belajar berlangsung, anak masih belum mampu dalam menunjukkan angka yang sesuai dengan tepat dan anak masih belum mampu menghubungkan angka dan simbol-simbol yang ada di sekitarnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran tidak menggunakan media, dalam pembelajaran sehari-hari guru masih menggunakan media papan tulis yang bertujuan hanya agar anak bisa berhitung, membaca, dan menulis. Hal ini dikarenakan kemauan dari orang tua agar anak keluar dari RA sudah lancar dalam membaca dan berhitung yang berguna untuk melanjutkan pada sekolah dasar.

Pentingnya dalam pembelajaran menggunakan media permainan yang kreatif dan inovatif bagi anak, menurut Junaidi dalam (Wijayanti et al., 2022) bahwa media permainan dalam pembelajaran berguna sebagai alat untuk

menciptakan perasaan gembira pada anak, agar membangkitkan daya tarik dan motivasi anak dalam menggali ilmu pengetahuan. Selain itu, stimulan yang diberikan oleh guru untuk mendorong belajar anak juga menggunakan media pembelajaran. Selain itu juga, media pembelajaran bisa berguna untuk alat yang melibatkan Panca Indera sehingga siswa dapat mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Pendidikan pada anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat perlu ditingkatkan khususnya di Indonesia, antara lain dengan cara mengimplementasikan permainan dalam belajar guna meningkatkan aspek kognitif anak usia. Belajar melalui permainan merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan merangsang pola pikir anak, sehingga memunculkan rasa kebahagiaan dan dapat menunjukkan ekspresi yang dirasakan pada anak (Meuthia & Suyadi, 2021). Di mana dengan bermain juga dapat meningkatkan perkembangan intelegensi dan ingatan anak (Kasumayanti & Elina, 2018). Dengan demikian, dapat dilakukan stimulasi yang benar serta diberikan kepada anak sejak masih usia dini.

Dalam proses pembelajaran pada anak, dari beberapa hasil penelitian metode yang tepat dan lebih efektif yaitu bermain. Dengan tetap memperhatikan metode yang diberikan berupa pembelajaran sambil bermain yang disesuaikan oleh tingkat perkembangan anak (Amin & Wijayanti, 2019). Dunia anak-anak ialah bermain, dan sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Dalam belajar anak-anak selain bermain, tetapi juga belajar dengan bermain. Hal itu membantu anak dalam menjelajahi dunianya,

mengembangkan pemahaman sosial dan budaya, serta mengekspresikan emosinya (Hidayat, 2021). Kemudian Hurlock juga mengemukakan dalam (Hewi, 2020) bahwa pada masa awal, anak-anak sering disebut sebagai masa mainan karena mereka melakukan hampir semua aktivitas melalui bermain dengan mainan. Bermain menggunakan mainan telah menjadi cara penting untuk merangsang aspek perkembangan pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam kemampuan mengenal angka pada anak dengan salah satu metode belajar yang menyenangkan dan menarik, yaitu menggunakan media permainan. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menerapkan permainan lempar dadu ajaib yang dapat berguna untuk meningkatkan daya tarik dan minat pembelajaran pada anak. Permainan lempar dadu ajaib pada anak diharapkan dapat meningkatkan kemauan dan memberikan kemudahan dalam memahami mengenal angka. Dadu merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak khususnya pada pembelajaran pengenalan angka. Dengan memodifikasi bentuk dari dadu menjadi media stimulus yang diharapkan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pengenalan angka dalam meningkatkan aspek kognitif pada anak (Amin & Wijayanti, 2019).

Menurut Aprilianai dalam (Nofianti et al., 2024) bahwa dadu berfungsi sebagai alat bermain yang efektif untuk meningkatkan keterampilan matematika anak-anak. Hal ini relevan dengan pendapat Jones dalam (Nofianti et al., 2024) bahwa Dadu juga membantu anak mengembangkan

konsep bilangan dan berhitung. Pengenalan angka di sini adalah mengenalkan jumlah mata dadu berupa gambar dengan angka yang benar.

Dalam hal ini, berdasarkan masalah-masalah di atas dari hasil pengamatan peneliti di RA Nurul Jamal sebelumnya, oleh sebab itu peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Lempar Dadu Ajaib Pada Anak Kelompok A di RA Nurul Jamal”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan bahwasanya ada terdapat beberapa permasalahan yang dapat teridentifikasi, masalah-masalah ini meliputi:

1. Pemahaman anak terhadap mengenal angka masih kurang baik.
2. Banyak anak yang masih mengalami kendala dalam menghubungkan antara simbol-simbol dan angka.
3. Proses mengenal angka pada anak hanya menggunakan media pembelajaran klasik berupa papan tulis, dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan anak kehilangan konsentrasi saat belajar.
4. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media permainan dalam pembelajaran.
5. Media yang dipakai guru masih menggunakan semi konkret untuk kelompok A.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ditemukan masih sangat kompleks sehingga perlu dilakukan pembatasan permasalahan agar penelitian sesuai dengan tujuan pokok pembahasan. Oleh karena itu, peneliti hanya terfokus pada masalah meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal.

### **D. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini rumusan masalah yaitu : “Apakah kemampuan mengenal angka dapat meningkat melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A Di RA Nurul Jamal?.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, pemecahan yang dapat dilakukan adalah membantu mereka memahami tentang mengenal angka melalui sesuatu yang konkret dan sederhana, yang diharapkan permainan lempar dadu ajaib ini dapat digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif anak khususnya pada kemampuan anak dalam mengenal angka.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka

melalui permainan lempar dadu ajaib pada anak kelompok A di RA Nurul Jamal.”

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam pemilihan dan penggunaan media, sehingga dapat diketahui sejauh mana peran media tersebut dapat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada perkembangan aspek kognitif anak dan kemampuan mengenal angka dengan memanfaatkan permainan lempar dadu ajaib.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Kegunaan Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peneliti sebagai penambah wawasan serta pengetahuan mengenai pentingnya menggunakan metode pembelajaran dengan media atau permainan yang berguna untuk meningkatkan minat belajar anak pada aspek kognitif khususnya pada mengenal angka.

#### **b. Kegunaan Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru sebagai usaha untuk mengembangkan pembelajaran pada

aspek kognitif khususnya dalam mengenal angka melalui permainan lempar dadu ajaib, serta memberikan pembelajaran yang variasi dan menumbuhkan kreativitas guru agar dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, menyenangkan serta bermanfaat bagi anak.

c. Manfaat Bagi Anak Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak dalam meningkatkan pengetahuan pada aspek kognitif khususnya dalam mengenal angka, meningkatkan motivasi belajar anak, serta memberikan pengalaman baru terhadap pengenalan angka melalui permainan lempar dadu ajaib.

**G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah: “Melalui penerapan permainan lempar dadu ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada kelompok A di RA Nurul Jamal Putuk Kampungbaru Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) hlm, 59-63
- Amin, Q., & Wijayanti, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Dadu dan Pengaruhnya ditinjau dari Perkembangan Kognitif*. 19–31.
- Fadilah, N. (2023). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu Di Tk Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah*. 9, 356–363.
- Febriani, A., & Utomo, H. (2021). Mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan media dahi edukatif (dadu hitung edukatif) pada anak usia 4-5 tahun. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(4), 686–690.
- 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.
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* , 9(1), 72–81. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5918>
- 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.
- 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.
- Joni. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru*. 2(2005).

- 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>
- Kemdikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. In *Perdana Publishing*.
- Kholidah, D. R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Dadu Geometri Pada Anak Kelompok a. *Jurnal Cendekia*, 11(2), 137–144. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v11i2.95>
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 1–5. <https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1402>
- Meuthia, N., & Suyadi. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 10(2), 354–363.
- 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>
- Rahmat, S. T. (2018). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–13.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Safitri, M., Wijaya, I. P., & Yulianto, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan

Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Melalui Media Telur Angka Pada Anak Usia 3 – 4 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 26–32. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2513>

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>

Sukardiyono, T. (2015). *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*. 1-.

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.

Wijayanti, F. D., Lestaringrum, 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.