



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN *NUMBER DICE* ANAK USIA 3-4 TAHUN

Lianita Putri Padusthy*, Upik Elok Endang Rasmani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: lianitaputri363@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenal bilangan merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini karena menjadi dasar dalam belajar matematika. Pendekatan yang sesuai dan media yang menarik, anak akan lebih mudah mengenal bilangan, membangun rasa percaya diri, serta menunjukkan kesiapan dalam pembelajaran selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan *number dice* anak usia 3-4 tahun. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian ini merupakan riset tindakan kelas (PTK) yang terbagi dalam dua siklus, setiap siklus menempuh dua kali observasi. Instrumen pengumpulan data mencakup pengamatan, wawancara, dokumentasi serta tes. Validasi data diuji melalui triangulasi sumber informasi maupun triangulasi metodologi. Prosedur analisis data mengintegrasikan pendekatan analisis data kualitatif serta kuantitatif. Output penelitian mengindikasikan bahwa tingkat capaian kognitif kemampuan mengenal bilangan melalui permainan *number dice* anak usia 3-4 tahun dengan kondisi awal sebesar 25%, siklus I sebesar 50%, hingga siklus II sebesar 75%. Simpulan menunjukkan bahwa permainan *number dice* efektif dalam kemampuan mengenal bilangan melalui permainan *number dice* anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: *menenal bilangan; permainan number dice; usia 3-4 tahun*

ABSTRACT

The ability to recognize numbers is an essential skill that must be developed from an early age, as it forms the foundation for learning mathematics. Appropriate approaches and engaging learning media, children can more easily recognize numbers, build self-confidence, and demonstrate readiness for further learning. This study aims to improve number recognition skills through the use of the number dice game in children aged 3-4 years. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of two observation sessions. Data collection instruments include observation, interviews, documentation, and tests. Data validity is ensured through source triangulation and methodological triangulation. The data analysis procedure integrates both qualitative and quantitative approaches. The results of the study indicate that the level of cognitive achievement in number recognition through the number dice game in children aged 3-4 years increased from an initial condition of 25%, to 50% in Cycle I, and reached 75% in Cycle II. The conclusion shows that the number dice game is effective in improving number recognition skills in children aged 3-4 years.

Keywords: *number recognition; number dice game; children aged 3-4 years*

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 3-4 tahun merupakan fondasi utama untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan kesiapan belajar matematika pada anak usia dini ditahap selanjutnya. Anak mulai membangun pemahaman bilangan melalui pengalaman konkret dengan menghubungkan simbol angka dan jumlah benda pada usia 3-4 Tahun. Aktivitas sederhana seperti menghitung benda, menyebutkan angka secara berurutan, serta membandingkan jumlah menjadi sarana awal bagi anak untuk memahami konsep bilangan secara bermakna. Pengenalan bilangan sejak dini terbukti berpengaruh terhadap kemampuan matematika anak di masa depan, khususnya

dalam kemampuan menyebutkan, mengurutkan, dan memahami konsep kuantitas (Windarsih & Hasanudin, 2023).

Kemampuan mengenal bilangan adalah keterampilan penting yang harus diajarkan sejak dini karena dapat meningkatkan minat dan kepercayaan diri anak dalam belajar serta mempermudah mereka memahami konsep matematika yang lebih kompleks (Jubaedah & Agnia, 2024). Dengan memahami bilangan, anak mulai mampu melakukan operasi dasar seperti menghitung, menjumlahkan, dan mengurangi. Zega (2022) menekankan bahwa kemampuan mengenal bilangan penting untuk kesiapan belajar matematika yang lebih lanjut.

Kemampuan mengenal bilangan didefinisikan sebagai keterampilan anak usia dini dalam memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda secara logis (Sari, 2025). Kemampuan mengenal bilangan memiliki peranan fundamental dalam pengembangan logika berpikir anak, pemahaman konsep kuantitas, serta pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran matematika sejak usia dini. Anak yang menunjukkan perkembangan optimal pada aspek ini umumnya mampu mencocokkan simbol angka 1-10 dengan jumlah benda yang sesuai, mengurutkan bilangan secara tepat, serta memahami konsep perbandingan seperti “lebih banyak” dan “lebih sedikit”. Sebaliknya, anak yang belum menguasai kemampuan mengenal bilangan cenderung mengalami hambatan dalam memahami relasi antara simbol angka dan representasi kuantitas, khususnya apabila proses pembelajaran lebih berfokus pada aktivitas menghafal tanpa didukung penggunaan media konkret dan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Sudono (2018), kemampuan berhitung anak usia dini mencakup tiga indikator utama, yaitu kemampuan menyebutkan angka, menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda, serta menyebutkan urutan angka dengan benar. Ketiga indikator tersebut merupakan landasan esensial dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek numerasi dasar. Kegiatan belajar bilangan pada anak usia dini masih kerap dilaksanakan secara monoton dan kurang memberikan variasi metode maupun media pembelajaran. Pendekatan yang kurang selaras dengan karakteristik perkembangan anak berpotensi menimbulkan kejenuhan, menurunkan tingkat keterlibatan belajar, serta menghambat pemahaman anak terhadap konsep bilangan secara komprehensif.

Hasil observasi dan wawancara dilakukan di KB yang ada di Surakarta, menunjukkan bahwa kecakapan anak mengenal bilangan belum meningkat secara baik saat kegiatan bermain. Terdapat 12 anak yang sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka 1-5, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta menyusun urutan angka dengan benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Upaya yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman bilangan adalah melalui penggunaan benda konkret. Berdasarkan hasil pengamatan, teknik pembelajaran yang digunakan masih perlu dikembangkan agar lebih inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran mengenal bilangan adalah permainan *number dice*. Permainan *number dice* penting bagi anak usia 3-4 tahun karena bertujuan membantu mereka mengenal lambang bilangan secara konkret dan menyenangkan. Melalui permainan ini, anak dapat menghubungkan angka dengan jumlah secara langsung, sekaligus melatih motorik halus, konsentrasi, dan keterampilan sosial. Dengan cara ini, dasar pemahaman matematika dapat dibangun secara efektif sejak usia dini.

Permainan dadu adalah sebuah media edukasi yang menggunakan alat berupa dadu yang memiliki angka atau simbol bilangan di setiap sisi, berfungsi sebagai sarana interaktif untuk membantu anak usia dini belajar matematika dan memahami konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan. Mereka dapat belajar mengenali angka, menunjukkan angka yang muncul pada dadu, dan memahami simbol bilangan dengan cara yang benar (Sulikasmi et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun melalui penerapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Rachmawati (2022) menemukan bahwa permainan dadu angka membantu anak-anak belajar lebih banyak tentang lambang bilangan dan meningkatkan perkembangan kognitif awal anak.

Berdasarkan paparan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini guna mengoptimalkan kemampuan mengenal bilangan. Alternatif yang digunakan dengan permainan *number dice* sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan konkret. Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis sejauh mana penerapan permainan *number dice* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 3-4 tahun di KB yang ada di Surakarta.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perilaku anak secara menyeluruh, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar. Penelitian ini mengacu pada model PTK (Kemmis et al., 2014) yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam dua siklus, sehingga memungkinkan adanya perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi mengenai kondisi anak, hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi berupa foto dan video. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kemampuan mengenal bilangan anak. Sumber data dibedakan menjadi data primer dan sekunder. Sugiyono (2019) menyatakan data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utama di lapangan, sedangkan data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen seperti kurikulum dan RPPH.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak selama pembelajaran, wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi tambahan, dokumentasi digunakan sebagai bukti kegiatan, dan tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan anak melalui tugas yang dinilai menggunakan rubrik penilaian.

Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi. Menurut Creswell & Creswell (2020), triangulasi merupakan teknik yang digunakan untuk meningkatkan validitas data dengan membandingkan berbagai sumber dan metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, guru, dan dokumen, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan *number dice*. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai ketuntasan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Marpaung et al. (2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan klasikal tercapai apabila minimal 75% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan. Indikator yang diukur meliputi kemampuan menyebutkan angka 1-5, menghubungkan angka dengan jumlah benda, serta menyebutkan urutan angka dengan benar. Penilaian dilakukan pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan dan pencapaian hasil belajar anak secara bertahap.

Berdasarkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan secara sistematis dengan teknik pengumpulan data yang beragam serta uji keabsahan melalui triangulasi, sehingga mampu menggambarkan proses dan hasil penelitian secara komprehensif. Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain (KB) di Surakarta, sehingga hasilnya relevan dengan konteks pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut. Melalui siklus tindakan berulang dan indikator keberhasilan yang terukur, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas diawali dengan tahap pratindakan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan mengenal bilangan pada anak. Langkah ini mencakup observasi kegiatan kelas, diskusi mendalam dengan guru, serta pelaksanaan tes awal untuk mengetahui kompetensi bilangan pada anak. Hasil pratindakan menunjukkan bahwa sebagian besar terdapat kendala untuk menyebutkan angka, menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda, serta mengurutkan bilangan secara tepat. Kondisi awal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah berlangsung belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak. Kurangnya variasi metode pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media yang melibatkan anak secara aktif diduga menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal bilangan. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang berpotensi meningkatkan keterlibatan, minat, serta pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Gambaran kondisi awal tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pratindakan Kemampuan Mengenal Bilangan

No	Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	Menyebutkan angka dari 1 hingga 5	5	41,7%	7	58,3%
2.	Menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda	4	33,3%	8	66,7%
3.	Menyebutkan urutan angka dengan benar	4	33,3%	8	66,7%

Ketuntasan Klasikal	4	33,3%	8	66,7%
---------------------	---	-------	---	-------

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan penerapan permainan *number dice* yang dikreasikan sesuai tema pembelajaran. Pada pertemuan pertama, permainan *number dice* dikaitkan dengan tema Ciptaan Tuhan. Anak diminta menyebutkan gambar yang terdapat pada dadu sesuai dengan angka yang muncul. Langkah ini dilaksanakan dengan tujuan memperkuat landasan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengenal simbol angka serta menghubungkannya dengan representasi visual secara konkret. Pada pertemuan kedua, permainan *number dice* dikembangkan dengan aktivitas menyebutkan nama-nama jari tangan yang terdapat pada dadu. Melalui kegiatan ini, anak dilatih untuk memahami hubungan antara angka dan jumlah melalui anggota tubuh yang familiar bagi anak.

Sebagai tindak lanjut dari kedua pertemuan tersebut, dilakukan kegiatan refleksi dan penguatan untuk melihat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Guru memberikan pendampingan dan motivasi agar anak lebih percaya diri dalam menyebutkan angka serta menghubungkannya dengan gambar atau jumlah yang sesuai. Temuan observasi mengindikasikan bahwa mayoritas subjek mulai menunjukkan progresi dalam identifikasi lambang bilangan, kendati beberapa anak masih membutuhkan bimbingan intensif. Temuan ini menjadi dasar refleksi untuk melakukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya guna mengoptimalkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan. Adapun Capaian pelaksanaan siklus I selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus 1 Kemampuan Mengenal Bilangan

No	Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	Menyebutkan angka dari 1 hingga 5	7	58,3%	5	41,7%
2.	Menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda	6	50 %	6	50 %
3.	Menyebutkan urutan angka dengan benar	7	58,3%	5	41,7%
Ketuntasan Klasikal		7	58,3%	5	41,7%

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus I, penerapan permainan *number dice* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. Ketuntasan klasikal pada pertemuan siklus 1 meningkat menjadi 58,3% sehingga terjadi peningkatan sebesar 16,6%. Meskipun demikian, capaian tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% ketuntasan klasikal. Meskipun terjadi peningkatan pada Siklus I, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kendala dalam mengaitkan simbol angka dengan jumlah benda serta menyebutkan urutan angka secara tepat. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan penyempurnaan strategi pembelajaran serta penggunaan tema yang lebih kontekstual

untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Adapun hasil Siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus 2 Kemampuan Mengenal Bilangan

No	Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	Menyebutkan angka dari 1 hingga 5	10	83,3%	2	16,7%
2.	Menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda	9	75%	3	25%
3.	Menyebutkan urutan angka dengan benar	9	75%	3	25%
Ketuntasan Klasikal		9	75%	3	25%

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bilangan yang lebih signifikan. Pada pertemuan siklus 2 ketuntasan klasikal meningkat menjadi 75%, dengan peningkatan pada seluruh indikator, yaitu menyebutkan angka 1-5 sebesar 83,3%, serta menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda dan menyebutkan urutan angka masing-masing sebesar 75%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar subjek telah mencapai pemahaman konsep bilangan secara lebih akurat dan konsisten dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal dengan hasil kemampuan Prasiklus 33,3%, lalu terjadi peningkatan sebesar 16,7% di Siklus I menjadi 58,3%, dan Pencapaian di Siklus 2 sebesar 75%. Pencapaian ketuntasan klasikal 75% telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Dengan demikian, penerapan permainan *number dice* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia 3-4 tahun, sehingga tindakan penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berikut Tabel hasil Pratindakan, Siklus 1 dan Siklus 2:

Tabel 4. Hasil Pratindakan Kemampuan Mengenal Bilangan antara Pratindakan, Tindakan Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pra	Tindakan	Tindakan
	Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
Menyebutkan angka dari 1 hingga 5	41,7%	58,3%	83,3%
Menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda	33,3%	50%	75%
Menyebutkan urutan angka dengan benar	33,3%	58,3%	75%
Ketuntasan Klasikal	33,3 %	58,3%	75%

Hasil pratindakan memperlihatkan bahwa belum optimalnya kemampuan siswa di KB Surakarta dalam mengenal lambang bilangan. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka, mengurutkan bilangan secara tepat, serta mengaitkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Temuan ini sejalan dengan pendapat Cahyaningrum et al., (2022) yang menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna dalam memahami konsep bilangan, bukan sekadar mengandalkan hafalan. Pembelajaran yang kurang variatif dan minim penggunaan media konkret dapat menyebabkan anak kurang memahami makna bilangan secara utuh (Imelliani et al., 2024).

Setelah diterapkan metode permainan *number dice*, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di KB Surakarta. Metode permainan ini terbukti efektif karena melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak tidak hanya menerima informasi secara visual dan auditorial, tetapi juga terlibat secara aktif melalui aktivitas bermain yang bersifat langsung dan konkret. Temuan ini selaras dengan pendapat Mutmainah et al., (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dadu dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak, kondisi ini menjadikan aktivitas pembelajaran lebih bermakna serta memberikan pemahaman yang mendalam. Pembelajaran berbasis permainan relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang pada dasarnya memperoleh pengetahuan melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan pandangan (Tedjasaputra, 2001) yang menegaskan bahwa bermain merupakan sarana utama belajar bagi anak usia dini dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan terlihat pada seluruh indikator, meskipun tingkat pencapaiannya berbeda. Indikator yang mengalami peningkatan paling rendah adalah kemampuan menemukan hubungan antara angka dan jumlah benda. Anak masih memerlukan waktu dan bimbingan untuk memahami keterkaitan antara simbol angka dan representasi jumlah secara tepat. Menurut (Sari, 2025) kemampuan menghubungkan angka dan jumlah merupakan proses kognitif yang lebih kompleks dibandingkan sekadar menyebutkan atau mengurutkan angka. Oleh karena itu, indikator ini membutuhkan stimulasi yang berulang dan konsisten melalui media konkret.

Sementara itu, indikator menyebutkan angka 1-5 dan menyebutkan urutan angka dengan benar menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak mampu menguasai kedua indikator tersebut dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun relatif lebih mudah menguasai kemampuan menyebut dan mengurutkan angka, terutama ketika pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan kontekstual. Hasil ini mendukung pendapat (Windarsih & Hasanudin, 2023) yang menyatakan bahwa pengenalan bilangan melalui aktivitas sederhana dan berulang dapat membantu anak memahami konsep angka secara bertahap.

Meskipun demikian, masih terdapat tiga anak yang belum mencapai ketuntasan pada kemampuan mengenal lambang bilangan yang mana anak Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak tersebut cenderung kurang fokus, kurang konsentrasi, dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan permainan *number dice*. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor internal anak, seperti minat dan perhatian, sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sheril & Aulina, 2021) yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar.

Untuk mengatasi anak-anak yang belum mencapai ketuntasan, diperlukan upaya lanjutan berupa pendampingan khusus sesuai dengan kebutuhan anak. Pendidik diharapkan melakukan kolaborasi dengan orang tua guna memastikan kesinambungan stimulasi di saat dirumah. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga merupakan faktor penting dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini (Tedjasaputra, 2001).

Selain meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, penerapan metode permainan *number dice* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek lain, seperti kemampuan berkomunikasi dan interaksi sosial anak. Anak menjadi lebih berani bertanya, mengungkapkan pendapat, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya selama permainan berlangsung. Menurut pendapat (Tedjasaputra, 2001) yang menyatakan bahwa bermain tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membantu perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kemampuan berpikir anak secara menyeluruh. Kesimpulannya, media *number dice* merupakan alternatif pembelajaran yang mampu memberikan hasil nyata dan stimulus yang efektif bagi peserta didik usia 3-4 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas di KB Surakarta, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan *number dice* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan, menunjukkan bahwa semua indikator yang telah ditetapkan meningkat, yaitu kemampuan menyebutkan angka 1-5, mengaitkan angka dengan jumlah benda yang sesuai, serta menyebutkan urutan angka secara tepat.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Melalui penelitian ini, guru memperoleh pengalaman baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pengenalan lambang bilangan yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme anak, serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi metode dan media pembelajaran agar kemampuan numerasi anak dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya terkait pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Penerapan metode pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, aktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109–119.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Imelliani, I., Novita, R., & Oktariana, R. (2024). Analisis kemampuan mengenal

bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK It Permata Sunnah: Analisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK It Permata Sunnah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 5(1).

Jubaedah, E., & Agnia, G. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pohon Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Miftahussalam Singajaya. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 3(1), 1-9.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Marpaung, J., Barus, W. J., & Fitriani, F. (2020). Evaluasi kriteria ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Edukasi Indonesia*, 8(2), 45–53.

Mutmainah, N., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2021). Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan 1-6 melalui Permainan Dadu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 121–126.

Rachmawati, R. E. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka Dan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Ciledug*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sari, S. D. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1).

Sheril, C. G., & Aulina, C. N. (2021). Improving The Ability To Recognize Number Symbols Through The Manipulative Numbers Dice Game In Children Ages 3–4 Years. *Academia Open*, 5, 10-21070.

Sudono, A. (2018). *Perkembangan dan pendidikan anak usia dini*. PT Grasindo.

Sulikasmi, S., Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 314-329.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan: Untuk pendidikan anak usia dini*. PT Grasindo.

Windarsih, W., & Hasanudin, C. (2023). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), 715-720.

Zega, Y. (2022). Kemampuan mengenal bilangan sebagai dasar kesiapan belajar matematika anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 123-130.