



# Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Aktifitas Pembelajaran Berbasis Bermain Media Dadu

Lisa Mardianawati<sup>1</sup>, Siti Muntomimah<sup>2</sup>, Farida Nur Kumala<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: [lisamardianawati@gmail.com](mailto:lisamardianawati@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-15	<p>Early childhood cognitive development refers to children's ability to think, recognize symbols, understand concepts, and solve problems, which develops rapidly at the age of 3-4 years through meaningful and enjoyable stimulation. However, initial observations at KB Pelita Kasih Lawang indicated that learning activities were still conducted in a conventional manner, with limited use of concrete media and insufficient implementation of play-based learning. As a result, children tended to be less active and experienced difficulties in recognizing numbers and grouping objects, with 3 out of 7 children not yet achieving the expected level of ability. Therefore, this study aimed to improve the cognitive abilities of children aged 3-4 years through play-based learning activities using dice as learning media. The study was conducted from 17 to 25 November 2025 at KB Pelita Kasih Lawang, located at Jalan Monginsidi No. 4-6, RT 07 RW 01, Lawang, Malang Regency, involving 7 children as research subjects, consisting of 3 boys and 4 girls. The research employed Classroom Action Research (CAR) with a descriptive qualitative approach based on the Kemmis and McTaggart model, which includes the stages of planning, action, observation, and reflection, focusing on indicators of number recognition and object grouping abilities. The results showed a gradual improvement in the average cognitive ability of the children, with Cycle I Meeting 1 achieving an average of 54%, increasing to 61% in Meeting 2. A significant improvement occurred in Cycle II, reaching 79% and further increasing to 96%. Thus, it can be concluded that the use of dice as learning media effectively improves the cognitive abilities of children aged 3-4 years at KB Pelita Kasih Lawang.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Early Childhood;</i> <i>Dice Media;</i> <i>Cognitive Development.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-15	<p>Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam berpikir, mengenal simbol, memahami konsep, dan memecahkan masalah yang berkembang pesat pada usia 3-4 tahun melalui stimulasi yang bermakna dan menyenangkan. Namun, hasil observasi awal di KB Pelita Kasih Lawang menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, kurang menggunakan media konkret, dan belum optimal berbasis bermain, sehingga anak kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam mengenal angka dan mengelompokkan benda, dengan 3 dari 7 anak belum mencapai kemampuan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17-25 November 2025 di Lembaga KB Pelita Kasih Lawang, Jalan Monginsidi No. 4-6 RT 07 RW 01 Lawang, Kabupaten Malang, dengan subjek penelitian sebanyak 7 anak yang terdiri atas 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan indikator kemampuan mengenal angka dan mengelompokkan benda. Hasil penelitian menjelaskan adanya peningkatan rerata kemampuan kognitif anak, yaitu Siklus 1 pertemuan 1 dengan rerata 54%, meningkat pada pertemuan 2 menjadi 61%. Meningkat secara signifikan pada Siklus II menjadi 79% dan mencapai 96%, sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan media dadu mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di KB Pelita Kasih Lawang.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Media Dadu;</i> <i>Kemampuan Kognitif.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan generasi yang sedang berada pada fase perkembangan pesat, khususnya dalam hal berpikir dan memahami dunia di sekitarnya. Pada usia 3-4 tahun, anak

usia dini berada pada fase emas perkembangan otak sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai guna mendukung perkembangan aspek kognitif. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir logis, mengenali simbol, memecahkan

masalah, serta mengingat berbagai konsep dasar (Talango, 2020).

Pada masa ini, sangat penting bagi pendidik untuk menyediakan media dan metode yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara menyenangkan dan kontekstual. Menurut Teori Kemampuan Kognitif Jean Piaget dalam Marinda, (2020) perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, serta operasional formal, tiap tahapan mempunyai ciri khas serta tingkat kemampuan berpikir yang berbeda. Teori Kognitif Lev Vygotsky dalam Etnawati, (2022) menjabarkan pentingnya interaksi sosial dan bahasa pada perkembangan kognitif. Vygotsky memperkenalkan konsep "Zone of Proximal Development" (ZPD), yakni kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki anak saat ini dengan kemampuan yang bisa didapatkan melalui bantuan atau dukungan dari orang lain. Teori Pemrosesan Informasi, Teori ini menjelaskan bagaimana manusia memproses informasi dan mengembangkan kemampuan berpikir melalui proses-proses seperti perhatian, persepsi, memori, dan pengambilan keputusan.

Kondisi ideal menurut teori di atas belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di Lembaga KB Pelita Kasih Lawang, karena hasil pengamatan pada 10 Maret 2025 menunjukkan kendala utama yang dihadapi lembaga adalah kurangnya variasi media pembelajaran konkret yang dapat merangsang pengalaman langsung anak. Pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional seperti menggunakan lembar kerja atau kartu angka, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk memanipulasi objek nyata. Hal ini menyebabkan proses mengenal angka berlangsung secara abstrak dan kurang bermakna bagi anak. Selain itu, kegiatan mengelompokkan benda juga belum didukung dengan bahan permainan manipulatif yang memadai, seperti balok logika, *sorting toys*, atau benda lainnya yang memungkinkan eksplorasi yang lebih kaya. kendala berasal dari durasi fokus anak yang masih terbatas. Anak usia 3-4 tahun memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga kegiatan yang terlalu monoton membuat anak mudah merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Situasi ini diperburuk oleh metode pembelajaran yang belum sepenuhnya berbasis bermain (*learning through play*), sehingga antusiasme anak dalam kegiatan kognitif tidak berkembang secara optimal. Pada kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di KB Pelita Kasih Lawang masih terdapat

ketidaktercapaian perkembangan, di mana 3 dari 7 anak atau sekitar 43% anak belum mencapai kemampuan yang diharapkan pada dua indikator kemampuan kognitif, yaitu kemampuan mengenal angka 1-10 serta kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Q. Amin et al., (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dadu berpengaruh positif terhadap aspek kognitif anak usia dini pada pembelajaran matematika pada materi pengenalan angka, karena relevan dengan materi, tahap perkembangan anak serta selaras dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan konsep belajar dengan bermain.

Rosfalia & Nurhidayati, (2025) juga menegaskan jika permainan dadu angka terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Nurush Shobah Asiki. Media ini berbentuk dadu berukuran besar dan aman untuk anak, dengan setiap sisi menampilkan angka, gambar, warna, atau bentuk kubus yang dirancang menarik dan mudah dikenali. Simbol-simbol tersebut disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak serta menggunakan warna cerah untuk menarik perhatian. Melalui aktivitas melempar dadu, anak secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengamati, menyebutkan, dan menghubungkan angka yang muncul dengan jumlah benda atau aktivitas tertentu. Pembelajaran melalui permainan dadu angka mampu membantu anak mengenal hingga memahami konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan berhitung, fokus, serta konsentrasi, dan layak dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif di lembaga PAUD.

Temuan lain oleh Faizah & Marli'ah, (2023) menyebut bahwa media dadu dikemas dengan menarik dapat memancing anak untuk mengenali bentuk dan memahami aturan secara aktif. Hal ini selaras dengan temuan yang menjabarkan jika media dadu hitung bisa dimanfaatkan secara *fleksibel* untuk merangsang kemampuan matematika awal anak, termasuk mengenal jumlah, membandingkan, lebih dari itu, pembelajaran berbasis dadu juga mampu mengintegrasikan aspek literasi dasar melalui visualisasi simbol dan pola.

Hewi & Surpida, (2019) dengan judul "*Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prosocial Anak di RA An-Nur Kota Kendari*"

menjabarkan jika permainan dadu literasi mendorong anak untuk memahami keterkaitan antara simbol dan makna, yang sangat penting dalam proses berpikir. Penggunaan alat bantu konkret seperti dadu juga memiliki kelebihan dalam menjembatani pemahaman anak dari bentuk konkret ke simbolik.

Setelah melalui proses observasi dan analisis terhadap kendala perkembangan kognitif anak di KB Pelita Kasih Lawang, khususnya pada kemampuan mengenal angka dan mengelompokkan benda, pendidik menyadari bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak. Kondisi sebelumnya menunjukkan bahwa anak kurang memahami simbol angka, belum dapat menghubungkan jumlah benda dengan angka, serta masih mengalami kesulitan dalam mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu. Situasi ini mendorong pendidik untuk mencari media pembelajaran yang lebih sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 3–4 tahun.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sugiyono, (2019) menyebutkan PTK merupakan pendekatan penelitian guna meningkatkan kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas dengan melibatkan guru sebagai peneliti yang berperan aktif. Model PTK yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis & McTaggart, (2014), yang terdiri atas empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), hingga refleksi (*reflecting*). Adapun penjelasan setiap tahapan tersebut adalah:

1. Tahap perencanaan (*planning*) dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka dan mengelompokkan benda. Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu, menyiapkan perangkat pembelajaran, menentukan indikator keberhasilan, serta menyiapkan instrumen observasi untuk menilai perkembangan kognitif anak dengan indikator penelitian yaitu: mengenal angka dan mengelompokkan benda.
2. Tahap tindakan (*action*) merupakan tahap pelaksanaan rencana yang telah disusun. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas bermain media dadu, seperti melempar dadu, menyebutkan angka yang

muncul, menghitung jumlah benda sesuai angka, serta mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Anak dilibatkan secara aktif agar memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

3. Tahap observasi (*observing*) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti atau guru mengamati dan mencatat proses pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif anak selama kegiatan berlangsung. Observasi difokuskan pada kemampuan mengenal angka, dan kemampuan mengelompokkan benda sesuai indikator yang telah ditetapkan.
4. Tahap terakhir adalah refleksi (*reflecting*), yaitu kegiatan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data observasi yang diperoleh. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain media dadu. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga KB Pelita Kasih Lawang. Jl Monginsidi No 4-6 RT 07 RW 01 Lawang Kabupaten Malang dengan subjek penelitian sebanyak 7 anak usia 3–4 tahun, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dan pelaksana tindakan. Dengan indikator: (1) Menenal angka; (2) mengelompokkan benda

Kriteria keberhasilan penelitian dapat dilihat apabila pada Siklus I hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu rerata minimal 75%, maka dilakukan perbaikan dan pengembangan perencanaan tindakan pada Siklus II. Perbaikan tersebut dilakukan melalui peningkatan pendampingan, pemberian contoh yang lebih jelas, serta penguatan penggunaan media kartu cerita agar imajinasi anak dapat berkembang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan observasi dengan mencatat perkembangan yang dialami anak serta mendokumentasikan hasil pengamatan. Hasil penelitian ini disajikan mulai dari tahap

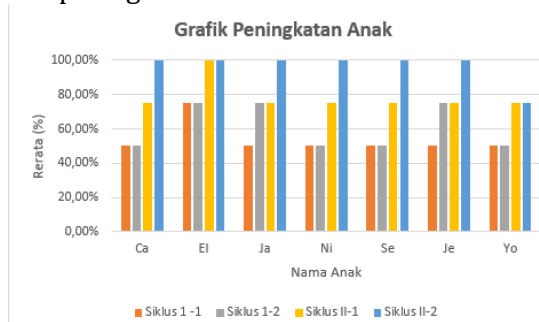
prasiklus, siklus I, hingga siklus II pada tabel 1:

**Tabel 1** Hasil Penelitian

Nama Anak	Siklus I				Siklus II			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	A	B	A	B	A	B	A	B
Ca	50%	50%	50%	50%	50%	100%	100%	100%
Ei	50%	100%	50%	100%	100%	100%	100%	100%
Ja	50%	50%	100%	50%	100%	50%	100%	100%
Ni	50%	50%	50%	50%	100%	50%	100%	100%
Se	50%	50%	50%	50%	50%	100%	100%	100%
Je	50%	50%	100%	50%	100%	50%	100%	100%
Yo	50%	50%	50%	50%	100%	50%	100%	50%
%	54%		61%		79%		96%	

Berdasarkan Tabel 1 Hasil Penelitian, kemampuan anak dalam mengenal angka (indikator A) dan mengelompokkan benda (indikator B) menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, baik pada pertemuan pertama maupun kedua, sebagian besar anak masih berada pada capaian 50% untuk kedua indikator. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka dan mengelompokkan benda masih belum berkembang secara optimal, meskipun pada beberapa anak sudah mulai terlihat peningkatan pada pertemuan kedua, terutama pada indikator B.

Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih jelas pada kedua indikator. Pada pertemuan pertama Siklus II, sebagian besar anak sudah mencapai capaian 100% pada indikator A (mengetahui angka), meskipun pada indikator B (mengelompokkan benda) masih terdapat beberapa anak yang berada pada capaian 50%. Namun, pada pertemuan kedua Siklus II, hampir seluruh anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik dengan capaian 100% pada kedua indikator, meskipun masih terdapat satu anak yaitu Yo yang menunjukkan capaian 50% pada indikator B. Untuk peningkatan setiap peserta didik dalam setiap pertemuan bisa terlihat pada grafik:



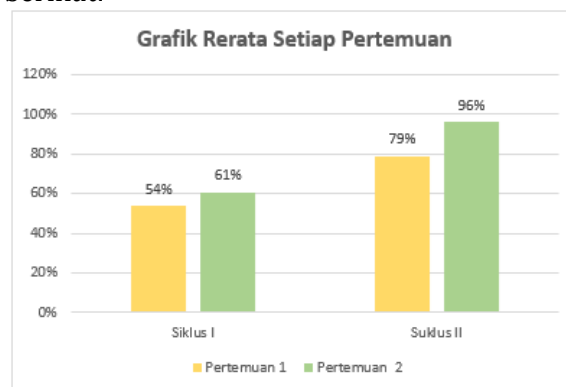
**Gambar 1** Grafik Rerata Peningkatan Setiap Anak

Berdasarkan grafik rerata peningkatan kemampuan anak setiap pertemuan, terlihat adanya perkembangan yang konsisten pada setiap anak dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I pertemuan pertama, sebagian besar anak masih menunjukkan capaian yang relatif rendah, yaitu berada pada kisaran 50%. Hal ini menandakan bahwa kemampuan awal anak dalam mengikuti pembelajaran masih memerlukan stimulus dan pendampingan lebih lanjut.

Pada Siklus I pertemuan kedua, terjadi peningkatan pada sebagian anak, meskipun belum merata. Beberapa anak mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik dengan capaian sekitar 75%, namun masih terdapat anak yang berada pada capaian awal. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak mulai beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan.

Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada Siklus II pertemuan pertama. Hampir seluruh anak mengalami kenaikan capaian hingga berada pada kisaran 75%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa anak semakin memahami kegiatan pembelajaran dan mampu mengikuti instruksi dengan lebih baik, baik dalam mengenal angka maupun mengelompokkan benda.

Pada Siklus II pertemuan kedua, capaian anak menunjukkan hasil yang sangat optimal. Sebagian besar anak mencapai nilai 100%, sedangkan beberapa anak lainnya berada pada kisaran 75%. Secara keseluruhan, grafik menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan kemampuan anak secara bertahap dan berkelanjutan, serta mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak. Peningkatan setiap siklus bisa dilihat pada persentase rerata berikut:



**Gambar 2** Grafik peningkatan setiap pertemuan

Grafik rerata setiap pertemuan memperlihatkan peningkatan kemampuan kognitif anak secara bertahap dan konsisten. Pada Siklus I pertemuan 1 reratanya ialah 54% dan meningkat sebesar 7% menjadi 61% pada pertemuan kedua. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II, di mana rerata kemampuan anak naik sebesar 18% dari siklus sebelumnya menjadi 79% pada pertemuan pertama, kemudian meningkat lagi sebesar 17% hingga mencapai 96% pada pertemuan kedua. Adapun kegiatan penelitian mulai Siklus 1 hingga Siklus II bisa dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1.** Siklus I pertemuan 1 Peneliti menunjukkan bagaimana melempar dadu yang benar



**Gambar 2.** Siklus I pertemuan 2 Peserta didik mencoba melempar dadu



**Gambar 3.** Siklus II pertemuan 1 Peserta didik melempar dadu secara bersama-sama



**Gambar 4.** Siklus II pertemuan 2 Peserta didik mampu melempar dadu serta menyebutkan angka yang nampak dengan benar

Gambar 1 pada Siklus I Pertemuan 1 menunjukkan peneliti memberikan contoh cara melempar dadu yang benar kepada peserta didik sebagai tahap awal pengenalan kegiatan pembelajaran, kemudian pada Gambar 2 Siklus I Pertemuan 2 peserta didik mulai mencoba melempar dadu secara mandiri sebagai bentuk penerapan dari arahan yang diberikan. Selanjutnya, pada Gambar 3 Siklus II Pertemuan 1 terlihat peserta didik melempar dadu secara bersama-sama dan belum mampu melakukannya secara bergantian sehingga masih memerlukan bimbingan, hingga akhirnya pada Gambar 4 Siklus II Pertemuan 2 peserta didik telah mampu melempar dadu secara bergantian serta menyebutkan angka yang tampak pada bagian atas dadu dengan benar, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 di KB Pelita Kasih Lawang.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menjabarkan jika penerapan pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di KB Pelita Kasih Lawang secara bertahap dan signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari rerata kemampuan kognitif anak yang awalnya berada pada kategori rendah pada tahap prasiklus, kemudian meningkat pada setiap siklus hingga mencapai indikator keberhasilan pada Siklus II. Temuan ini sejalan dengan temuan Mulyati, (2019) yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung

dan aktivitas bermain yang bermakna, karena bermain memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Fitrikasari et al., (2022) bahwa anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana proses berpikir anak masih bersifat konkret dan simbolik. Pada tahap ini, anak memerlukan media pembelajaran yang nyata dan dapat dimanipulasi untuk membantu memahami konsep-konsep abstrak, seperti angka dan pengelompokan benda. Media dadu sebagai alat bermain konkret memungkinkan anak mengenal lambang bilangan melalui titik dan angka yang dapat diamati secara langsung, sekaligus melatih kemampuan mengelompokkan benda sesuai jumlah dan ciri tertentu. Hal tersebut tercermin dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal angka dan mengelompokkan benda setelah kegiatan pembelajaran dilakukan secara berulang dan bertahap.

Tak hanya itu, temuan penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky dalam Sari, (2018) yang menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam memberikan bimbingan (*scaffolding*) selama proses belajar anak. Pada Siklus I, anak masih mengalami kesulitan dalam mencocokkan jumlah titik pada dadu serta mengelompokkan benda sesuai instruksi. Namun, melalui bimbingan guru berupa pemberian contoh, penghitungan bersama, arahan verbal, dan penguatan positif, kemampuan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dan pendampingan guru berperan penting dalam membantu anak mencapai perkembangan optimal.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang disampaikan oleh Montessori dalam Ula et al., (2024), yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal ketika diberikan kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri menggunakan alat peraga yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Media dadu memberikan ruang bagi anak untuk belajar sambil bermain, bergerak, dan bereksplorasi secara aktif, sehingga pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak bersifat memaksa. Kondisi ini terlihat jelas pada Siklus II, di mana anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, mampu mengikuti aturan permainan, serta

menyelesaikan tugas mengenal angka dan mengelompokkan benda secara lebih mandiri.

Sejalan dengan temuan Novitasari, (2023) bahwa permainan dadu huruf terbukti efektif guna meningkatkan perkembangan kognitif anak serta memfasilitasi pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Keefektifan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal simbol, memahami konsep secara konkret, serta terlibat aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Permainan dadu huruf dinilai sangat valid karena selaras dengan karakteristik serta tahap perkembangan anak usia dini, sangat praktis sebab mudah diterapkan oleh guru dan anak pada kegiatan pembelajaran, serta sangat efektif karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Tak hanya itu, penggunaan permainan dadu huruf menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar anak, serta mendorong keterlibatan aktif anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal dan bermakna.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Navisah & Suyadi, (2021) jika penggunaan media permainan dadu dalam pembelajaran membuktikan bahwa media ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan media permainan dadu membuat anak lebih tertarik, mudah mengikuti kegiatan, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Permainan dadu juga mampu mendorong keaktifan anak dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan aspek kognitif anak usia dini. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak

Loka & Sabila, (2025) juga menyampaikan jika penggunaan media dadu geometri mampu mengembangkan kemampuan kognitif serta motorik anak usia dini secara maksimal hal ini terlihat dari anak yang mampu melakukan aktivitas secara mandiri, memahami aturan permainan, serta meningkatkan pemahaman kognitif melalui kegiatan bermain yang melibatkan gerak. Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Hidayat, (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis bermain dengan menggunakan media dadu angka mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Temuan lain oleh Joni, (2016) proses pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif anak, berlangsung menyenangkan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini,

Sehingga, pembelajaran berbasis bermain menggunakan media dadu tak sekedar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara kuantitatif, namun juga menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengikutsertakan keaktifan anak, berlangsung secara menyenangkan, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan jika media dadu bisa dijadikan alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di KB Pelita Kasih Lawang.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Selaras dengan hasil penelitian, rerata capaian kemampuan anak pada tahap Siklus I pertemuan 1 ialah 54% dan meningkat menjadi 61% pada pertemuan kedua, kemudian mengalami peningkatan yang lebih signifikan pada Siklus II dengan rerata 79% pada pertemuan pertama serta mencapai 96% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menggambarkan jika penggunaan media dadu mampu membantu anak mengenal angka dan mengelompokkan benda secara optimal. Sehingga dapat disimpulkan jika media dadu mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Pelita Kasih Lawang.

##### B. Saran

Selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menyampaikan berbagai saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan menerapkan permainan dadu sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif serta memberi kesempatan anak bereksplorasi secara mandiri guna meningkatkan kemampuan mengenal angka dan kemandirian belajar.
2. Bagi Lembaga, diharapkan menyediakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis bermain serta mendorong inovasi guru melalui pelatihan guna menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya dapat mengembangkan permainan dadu untuk aspek perkembangan lain, contohnya

sosial-emosional, bahasa, motorik, atau seni sehingga penelitian lebih variatif

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amin, Q., Wijayanti, E., & Irmaidah. (2019). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Dadudan Pengaruhnya ditinjau dari Perkembangan Kognitif. *LAPLACE:Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 19-31.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130-138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Faizah, N., & Marli'ah, S. (2023). Pengembangan Media Dadu Flanel Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, 4(2), 32-36.
- Fitrikasari, A., Wardani, N. D., & Muflihatunnaimah. (2022). *Siklus Kehidupan Dan Teori Perkembangan* (Vol. 1).
- Hewi, L., & Surpida, S. (2019). Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prosocial Anak di RA An-Nur Kota Kendari. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 115-128.
- Hidayat, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 1(2), 288-297.
- Joni. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan DaduTKMutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(1), 1-10.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer.
- Loka, N., & Sabila, R. T. (2025). Penerapan Media Dadu Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan KognitifDan Motorik Anak. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal (TILA)*, 5(1), 585-596. <https://doi.org/https://doi.org/10.56874/tila.v4i2>

- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim / Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Navisah, M., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA*, 10(2), 354–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8905>
- Novitasari, A. (2023). Pengembangan Permainan Dadu Huruf Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *De\_Journal(Dharmas Education Journal)*, 4(2), 484–491.
- Rosfalia, N. A., & Nurhidayati, F. (2025). Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Permainan Dadu Angka Di Kelas A RA Nurush Shobah Asiki Tahun 2025. *GEMATI: Journal Research Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.62097/gemati.v1i1.2363>
- Sari, R. (2018). Implementasi konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menurut Vygotsky pada perkembangan anak usia dini dalam tinjauan pendidikan Islam (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu). In *Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Alfabeta.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Ula, K. I., Sholehuddin, M. S., & Khobir, A. (2024). Filsafat Pendidikan dalam Pandangan Maria Montessori. *Dhabit*, 4(4), 84–92.