

Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Navisah Meuthia¹, Suyadi²

1 Mahasiswi Program Pascasarjana PIAUD, UIN Sunan Kalijaga.

2 Dosen Program Pascasarjana PIAUD, UIN Sunan Kalijaga

19204030053@student.uin-suka.ac.id suyadi@uin-suka.ac.id

Abstract

During the golden age, early childhood needs to be given a stimulus according to the stage of early childhood development, where at this stage the child experiences strong abilities in all aspects of development, one aspect of cognitive abilities. This study aims to determine the use of dice game media to improve early childhood cognitive abilities. This research uses descriptive qualitative research. The subjects of this study were children aged 4 to 5 years at TK Alif Surabaya. While the object of this research is the dice game media to improve children's cognitive abilities. The data collection techniques of this research are observation, interview, and documentation. By implementing the steps: 1) Preparing media and material to be conveyed to students. 2) The educator asks the child to sit in a circle, then the educator shows the dice game media, explains the material, explains the rules of play, how to play, where each child will roll the dice, then mentions the picture or number printed on the dice. 3) Evaluation, based on the results of observations made at TK Alif Surabaya, at the end of the learning activity, educators conduct an evaluation to review the learning that has been implemented.

Keywords: Cognitive abilities, Dice game

Abstrak

Pada masa golden age, anak usia dini perlu diberikan stimulus yang disesuaikan dengan berkembangnya potensi anak. Pada tahap perkembangan anak, kemampuan kognitifnya sangat baik. Dengan sebab itu, penelitian ini dilakukan melalui permainan dadu demi meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Penelitian ini bersifat penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dari penelitian yaitu anak TK Alif Surabaya yang berumur 4 sampai 5 tahun. Sedangkan untuk objek ialah media permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Informasi datanya dikumpulkan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Langkah-langkah yang diterapkan: 1) Menyiapkan media serta materi yang akan diajarkan ke siswa. 2) Anak diminta duduk melingkar, lalu media permainan dadu di tunjukkan pendidik untuk digunakan pada pembelajaran, materi dijelaskan, menjelaskan aturan bermain, cara bermain yaitu setiap anak akan melempar dadu, kemudian menyebutkan gambar atau angka yang tertera pada dadu. 3) Evaluasi, terkait dengan hasil observasi di TK Alif Surabaya, pada akhir kegiatan pembelajaran bertujuan mengkaji kembali pelaksanaan proses pembelajaran.

Kata kunci: Kemampuan kognitif, Permainan dadu.

History

Received 2021-06-29, Revised 2021-10-11, Accepted 2021-11-04

Perubahan dan perkembangan di bidang pendidikan, teknologi sangat berpengaruh dalam kebijakan dan berbagai aspek pendidikan. Karena semakin berkembangnya teknologi dan informasi terlebih untuk menyongsong era industri 4.0, perhatian terhadap PAUD mulai dilakukan pemerintah Indonesia. PAUD merupakan pendidikan yang sangat penting ditingkatkan terutama di Indonesia, sebab pendidikan dasar bagi anak merupakan komponen terpenting untuk kemajuan generasi bangsa (Lathif, 2013).

Pendidikan anak usia dini merupakan tertuju untuk anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini sendiri dikelompokkan menjadi tiga tergantung usia anak. Untuk pendidikan anak usia 2-3 dinamakan dengan TPA (Tempat Penitipan Anak). Pendidikan anak yang berusia 3-4 tahun dinamakan KB (Kelompok Bermain). Sementara untuk anak berusia 4-6 tahun dinamakan RA (Raudhatul Athfal) atau TK (Taman Kanak-Kanak) (Masnipal, 2013). Anak akan mampu menggali serta menemukan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan pada tingkat taman kanak-kanak masih belum mampu dalam membedakan hal baik dan buuk. Dengan mengenalkan hal baik dan buruk harus dibiasakan menggunakan panca indera melalui pelajaran yang berbau menyenangkan, contohnya dengan nyanyian, berbagai media prmainan. Anak-anak itu ibarat dengan batu tulis yang belum terisi, yang mana orang boleh menulis apa saja yang diinginkan. (ratih cahyani, 2018).

Tahap perkembangan anak tidak bisa terjadi dengan sendirinya, tetapi berlangsung dengan cara bersamaan. Di antara aspek kemampuan anak yang penting untuk dikembangkan ialah aspek kognitif anak. Dikatakan penting karena terkait bagaimana anak menggunakan ke lima panca inderanya untuk memahami hal-hal disekelilingnya. Piaget menjelaskan bahwa anak berusia 3 sampai 4 tahun memahami simbol-simbol atau gambar-gambaryang dilihat anak sehingga tahap ini dinamakan dengan praoperasional. Pemahaman-pemahaman yang dibangun oleh Piaget sendiri banyak mendapat pengaruh dari cara berpikir epistemologi dan biologi (haditono, 1999).

Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang meningkatkan pikiran anak itu berkembang, yang mana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam pengetahuannya. Terdapat metode yang dapat diterapkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya melalui bermain yang mana bisa meningkatkan perkembangan intelegensi dan ingatan (Filtri Helena, 2018). *Piaget* berpendapat bahwa secara aktif anak mampu membangun pemahaman dunia denagn empat tahap kognitif, antara lain a) Tahap Sensorimotor usia 0-2 tahun, b) Tahap Operasional usia 2-7 tahun, c) Tahap Operasional Konkret usia 7-11 tahun, d) Tahap Operasional Formal usia 11-Dewasa. Proses pembelajaran seharusnya lebih menekankan pengembangan kognitif anak dengan memberi anak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan serta minatnya (Aft, Sulis, 2018).

Pelaksanaan konsep belajar mengajar yang diselenggarakan di PAUD seharusnya dilakukan dengan pembelajaran yang membuat anak senang, kreatif dan inspiratif supaya anak bisa aktif ketika belajar. Hal ini dapat membantu anak memiliki karakter belajar yang mandiri sesuai perkembangan mental dan fisiknya. Di antara kemampuan kognitif anak ialah mengetahui perbedaan dan nama warna. Melalui pengenalan terhadap warna, maka otak anak akan mengalami perkembangan karena hal tersebut bisa merangsang indera penglihatan anak dan diolah oleh otaknya.

Peran dari pengembangan kognitif anak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting, sebab hal ini menentukan pola pikir anak dalam memahami sebuah persoalan dan

menyelesaikannya terlebih anak yang mempunyai kemampuan beripikir di atas rata-rata anak lain. Kepekaan anak terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya hendaknya cepat direspon oleh orang tua agar mereka bisa memberikan rangsangan yang bisa mengembangkan otak, fisik dan mental anak. Dengan sebab itu, maka perkembangan anak akan berjalan dengan baik dan sesuai usianya.

Metode pembelajaran yang diberikan untuk mendukung perkembangan anak yang tepat ialah dengan memberikan pelajaran disertai dengan mempragakan alat yang berfungsi mempercepat pemahaman anak dan menarik minat mereka ketika belajar. Ketepatan metode akan berpengaruh besar bagi kemampuan anak baik itu aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap anak.

Ketika mencoba mengembangkan kemampuan belajar anak, model pembelajaran serta metode pembelajaran harus dikuasai oleh pendidik untuk diajarkan kepada peserta didik. Penelitian ini dilakukan yang bertujuan mengembangkan kemampuan aspek kognitif dengan penggunaan permainan dadu sebagai salah satu alternative seorang pendidik dalam pembelajaran anak. Hal apa yang hendak dicapai dalam permainan dadu yaitu untuk merangsang daya pikir anak usia dini.

Kemampuan kognitif yang mampu ditingkatkan yaitu anak belajar dalam mengenal lambang bilangan. Dalam mengenal lambang bilangan media yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran ini adalah dadu, yang mana tiap sisi terdapat angka 1-10. Mengetahui konsep lambang bilangan merupakan hal yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini dengan menggunakan segala macam media serta metode yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Alif Surabaya, mendapat keterangan bahwa terdapat beberapa anak yang kemampuan kognitifnya masih kurang dan memerlukan upaya yang konkrit dalam mengenalkan lambang bilangan. Peneliti menggunakan media dadu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal lambang bilangan 1-10, agar anak mampu menarik perhatian anak untuk mengenal lambang bilangan. Media dadu merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang mana dalam menyampaikannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak bosan. Media dadu ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak anak usia dini. Adapun tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui penggunaan media permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak anak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian kualitatif merupakan penelitian sama dengan kualitatif naturalistik yang

pelaksanaannya secara alami atau apa adanya serta secara alami ditekankan pada deskriptif (Arikunto, 2010). Sedangkan deskriptif ialah menjelaskan atau menggambarkan sebuah objek berupa data-data atau informasi-informasi yang didapatkan agar orang lain bisa memahaminya (Mardalis et al., 2009). Untuk menganalisis data, penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu *Analysis Interactive* terdiri dari data *collection* (pengumpulan data), reduksi data (*reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan (*conclutions*).

Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan aspek kognitif menggunakan media permainan dadu. Subjek dari penelitian ialah anak usia 4-5 tahun di TK Alif Surabaya. Sedangkan objeknya ialah permainan dadu untuk mengembangkan aspek kognitif. Pengumpulan datanya diperoleh dengan metode wawancara, observasi serta dokumentasi. Metode observasi ini peneliti menggunakan observasi partisipasif yang mengharuskan seorang peneliti untuk terjun langsung ke lapangan, prosedur wawancara dengan menggunakan wawancara semiterstruktur yang berkategori in-dept interview yaitu tanya jawab yang secara bebas menanyakan tema terkait penelitian (Sugiyono, 2018). Instrument pada observasi penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.

Instrument Indikator Penilaian

<i>No</i>	<i>Aspek Yang Diamati</i>	<i>BSB</i>	<i>BSH</i>	<i>MB</i>	<i>BB</i>
1.	Anak mampu menyebutkan angka yang tertera pada dadu.				
2.	Anak mampu menyebutkan gambar yang tertera pada dadu.				
3.	Anak mampu berhitung menyebutkan angka dengan jari tangan 1-10				

Hasil penilaian di kategorikan berdasarkan skala penilaian yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang).

Tabel 2.

Kategori Hasil Observasi

No	Kategori Penilaian	Jumlah Peserta Didik
1.	BSB	
2.	BSH	
3.	MB	
4.	BB	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap hasil dan pembahasan ini yaitu menjelaskan terkait konsep yang digunakan dalam penelitian. Kemudian hasil penelitian ini disajikan dalam sebuah pembahasan. Setelah melaksanakan penelitian bisa diambil kesimpulan bahwa media permainan dadu termasuk metode yang dikembangkan pendidikan di PAUD bagi pendidik agar aspek kognitif anak meningkat. Akan tetapi disini penelitian ini dilakukan di rumah. Hal ini dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan dan adanya peraturan pemerintah yang harus ditaati terkait penyebaran virus Covid-19. Dari Kemendikbud juga mengeluarkan keputusan untuk semua lembaga pendidikan menghentikan sementara pembelajaran di sekolah-sekolah dan menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau lewat rumah masing-masing menggunakan media elektronik seperti hp, laptop, komputer dan lainnya secara online.

Dalam Surat Edaran No. 36962/MPK.A/HK/2020, Nadiem Anwar Makarim selaku Mendikbud menghimbau agar daerah terdampak Covid-19 untuk memberhentikan sementara aktifitas belajar di sekolah dan memilih untuk belajar menggunakan teknologi dari rumah atau tempat tinggal masing-masing. Kemendikbud terus melakukan upaya agar proses pembelajaran secara daring berjalan dengan efektif agar pendidikan di Indonesia tetap terlaksana.

Supriano mengatakan juga bahwa peran orang tua sangat penting bagi keberlangsungan proses pembelajaran secara daring bagi anaknya dengan menyediakan media pembelajaran daring seperti gadget atau lainnya. peran rang tua tidak sampai di situ saja melainkan mendampingi dan menjaga anaknya ketika belajar agar anak belajar dengan serius sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan orang tua merasa bahagia atas pencapaian belajar anaknya.

Pendidik bekerja sama bersama orang tua dalam mempersiapkan media, dan ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung, orang tua mendampingi anak. Pemerintah menyarankan bahwa orang tua sangatlah penting dalam terlibat pada pembelajaran. Tujuan penelitian dari media permainan dadu adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang mana anak memeprihatikan adanya perkembangan perilaku, penalaran, leterampilan dan pemahaman yang signifikan. Oleh karena itu, peserta didik dapat termotovasi dan mudah mengerti materi yang dipelajarinya. Dengn begitu tujuan dari media permainan dadu yaitu untuk mengarahkan anak dalam

perkembangan kognitif dengan mengenal berbagai gambar atau angka yang tertera dalam dadu tersebut.

Proses kegiatan belajar mengajar anak usia dini menggunakan media dadu untuk membantu peningkatan kemampuan kognitif terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Membuat perencanaan yang tepat terkait media dan materi yang akan diberikan ke siswa, pendidik membuat RPPH sesuai tema pada saat hari itu, serta menyiapkan media permainan dadu. 2) Pelaksanaan, pendidik memberi instruksi agar anak duduk melingkar, kemudian pendidik mempresentasikan media permainan dadu, menceritakan materi, menjelaskan aturan bermain, cara bermain yaitu setiap anak akan melempar dadu, kemudian menyebutkan gambar atau angka yang tertera pada dadu. 3) Evaluasi, terkait dengan hasil observasi di TK Alif Surabaya, pada akhir kegiatan pembelajaran bertujuan mengkaji kembali pelaksanaan proses pembelajaran.

Aspek Yang Diamati

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa yang berusia 4-5 tahun TK Alif Surabaya sebanyak 15 anak, menunjukkan terdapat peningkatan pada aspek bahasa, aspek kognitif berada di tahap baru mengalami perkembangan. Pemilihan untuk memajukan sebuah pembelajaran. Dengan sebab itu, seorang guru harus bisa menerapkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa dan menyesuaikannya dengan karakter siswa. Berikut hasil penelitian penggunaan media permainan dadu yang bertujuan meningkatkan aspek kognitif anak:

Tabel 3.

Kategori Hasil Observasi

<i>No</i>	<i>Kategori Penilaian</i>	<i>Jumlah Peserta Didik</i>
1.	BSB	7
2.	BSH	6
3.	MB	2
4.	BB	0

Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Seseorang akan menggunakannya pikirannya untuk memahami hal-hal di sekelilingnya. Kemampuan untuk berpikir menjadi kelebihan manusia atas makhluk lainnya. Peran penting dari kegiatan berpikir ialah memahami persoalan yang ada dan mencoba untuk menyelesaikannya dengan memanfaatkan kemampuannya dalam berpikir sehingga bisa menemukan cara untuk menyelesaikannya. Berdasarkan intelegensi yang dimiliki anak, dengan hal itu bisa ditentukan tingkat

kemampuan berpikir anak sehingga bisa diketahui mana anak yang telah menggunakan otaknya untuk berpikir dengan baik dan yang belum. Hal ini yang sering kali orang mengkalimnya dengan anak yang pintar dan bodoh untuk membedakan kemampuan anak dalam mengolah pola pikirnya.

Witherington (Sujiono, 2010) menjelaskan bahwa kognitif ialah kecerdasan berpikir. Kecerdasan berpikir diimplementasikan seseorang dalam hidupnya untuk menyelesaikan segala persoalan hidup yang dihadapi. Sementara perkembangan kognitif ialah perkembangan pola pikir.

Perkembangan kognitif yang diupayakan pengembangannya bertujuan untuk membantu anak mengeksplorasi dunia dengan panca indera, pikiran dan pengetahuan yang didiperolehnya. Dengan hal itu, anak bisa berkembang menjadi individu yang mandiri dan bisa mengelola sumber daya yang ada untuk kelangsungan hidupnya.

Peran dari pengembangan kognitif anak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting, sebab hal ini menentukan pola pikir anak dalam memahami sebuah persoalan dan menyelesaikannya terlebih anak yang mempunyai kemampuan beripikir di atas rata-rata anak lain. Kepekaan anak terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya hendaknya cepat direspon oleh orang tua agar mereka bisa memberikan rangsangan yang bisa mengembangkan otak, fisik dan mental anak. Dengan sebab itu, maka perkembangan anak akan berjalan dengan baik dan sesuai usianya.

Pengembangan kognitif ini dilakukan pada PAUD dengan mengajarkan penyebutan, penulisan, pencocokkan dan perbedaan dari angka 1 hingga 10. Pemberian pelajaran terkait bagaimana mengucapkan huruf dan menulisnya juga diajarkan di PAUD karena hal ini merupakan pelajaran dasar. Selanjutnya pendidik mengajarkan kepada siswanya bilangan-bilangan selanjutnya sebagai pengembangan atas kemampuan anak.

Perkembangan kognitif anak memiliki beberapa karakteristik, antara lain: 1) Anak telah mengetahui perbedaan atas-bawah, berat-tinggi dan lainnya. 2) Bisa membedakan bentuk persegi, lingkaran, segitiga dan bentuk geometri lainnya. 3) Bisa membuat pengelompokkan benda berdasarkan ukuran, bentuk dan warna. 4) Menyebutkan gambar-gambar yang ada di seleilingnya. 5) Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

Metode belajar yang sering diterapkan seorang pengajar di kelas kepada siswanya ialah tanya jawab. Seorang pengajar memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa pun menjawabnya. Pertanyaan bisa diberikan untuk semua anak atau untuk beberapa saja. Tujuan dari metode ini untuk mengasah kemampuan berkomunikasi anak selain dari kemampuan pengetahuannya. Di dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa metode demonstrasi, bercakap-cakap, bercerita dan drama sosio mampu diimplementasikan pada anak usia dini.

Dari hasil observasi aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan kognitif terdapat tiga indikator yaitu anak mampu menyebutkan angka yang tertera pada dadu, anak mampu menyebutkan gambar yang tertera pada dadu, anak mampu berhitung menyebutkan angka dengan jari tangan 1-10. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan dadu, anak terlihat lebih tertarik, mudah diikuti oleh anak, mudah dipahami.

Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun diperlukan media yang konkrit agar anak mampu menerima kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Adanya media dadu maka akan mempermudah anak usia 4-5 tahun meningkatkan kemampuan kognitif.

Media Permainan Dadu

Media pembelajaran ialah instrumen yang penggunaannya untuk memudahkan anak dalam menyerap ilmu pengetahuan ketika belajar. Dengan ini, motivasi siswa dalam belajar bisa meningkat. Permainan merupakan kegiatan yang mampu mengetahui denyut nadi dan keaktifan gerak pada peserta didik. Permainan dapat menjadi alternative dalam memudahkan peserta didik dalam belajar. (Nur & Widiyatmoko, 2019)

Adanya media pembelajaran membantu berjalannya proses pembelajaran dengan maksimal sehingga tujuan pendidikan bisa diraih. Peran media sangat penting karena dengan media anak akan lebih mudah paham dan akan merangsang kemampuan berpikirnya terhadap hal yang konkrit. Hal ini bisa membantu anak untuk mempelajari hal-hal dan peristiwa di sekelilingnya.

Menurut Jalinus berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang mampu membantu tersampainya pemahaman dari guru ke siswa didik dinamakan dengan media pembelajaran. (Melynda Kurniawati, 2019)

Menurut anggapan ahli di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah instrument yang penggunaannya untuk membantu proses pembelajaran sehingga bisa berjalan dengan lancar dan untuk memudahkan guru menyampaikan pelajaran serta memudahkan siswa dalam menyerap pelajaran.

Bermain ialah sebuah aktivitas yang disenangi oleh anak. Melalui kegiatan bermain, perkembangan fisik, mental, pengetahuan, bahasa dan sosial anak menjadi terasah. Dengan bermain anak bisa bebas berekspresi, berkreasi, berinovasi dan melakukan hal-hal yang diinginkannya seperti melompat, mengukur, menggambar, menulis dan lainnya. Tanpa disadari kemampuan anak akan berkembang sendiri lewat kegiatan bermain sehingga kemampuan anak akan terus berkembang.

Pada pelaksanaan pembelajaran di PAUD, adanya media sangat lah penting. Proses kegiatan belajar mengajar menjadi sangat efektif jika adanya media dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan target yang sesuai diharapkan. Penggunaan media diterapkan untuk meningkatkan nilai belajar siswa sesuai dengan indikator pencapaian. Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian bahwa media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dalam dunia akademik jika menginginkan hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang tepat menjadi bagian terpenting dalam sistem pendidikan di manapun tempatnya.

Adi Purnomo mengatakan bahwa karakteristik dari media pembelajaran ialah: 1) Media Asli, yaitu media yang sangat efektif dan sempurna. 2) Media Tiruan, yaitu media yang sifatnya sederhana atau sebagai pengganti media utama jika tidak ada. 3) Media grafis yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa gambar, grafik, lukisan dan lainnya.

Terkait dengan jenis media yang telah disebutkan, media permainan dadu merupakan dalam media asli atau benda yang sesungguhnya. Dalam KBBI disebutkan bahwa dadu berarti kubus kecil dengan setiap sisinya terdapat gambar mata yang dibuat secara urut dari satu sampai 6. Permainan dadu banyak digemari oleh anak-anak.

Kata dadu diambil dari bahasa latin yaitu *datum*, artinya dimainkan atau diberikan. Di dalam KBBI (2003:228) bahwa dadu adalah sebuah kubus yang disetiap sisinya memiliki tanda atau gambar dari satu hingga enam yang ditulis satu sisi berarti memiliki satu tanda, sisi yang lainnya memiliki dua tanda. Begitu seterusnya hingga keenam sisinya terpenuhi. Dadu biasanya dibuat dari kayu, tulang atau lainnya. Cara bermain dadu sangat mudah yaitu cukup dengan melemparkannya dan ketika dadu jatuh dan berhenti maka nilai yang keluar pada bagian atas dadu itulah yang diambil sebagai acuan.

Media permainan dadu ialah sebuah permainan edukatif yang berfungsi mengembangkan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun. Dadu merupakan objek berukuran kecil berbentuk kubus yang memiliki 6 sisi dan memiliki symbol yang berbeda, dadu bisa terbuat dari kayu, plastic, kardus, gading, tulang.

KESIMPULAN

Media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dalam dunia akademik jika menginginkan hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu dalam tahap memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat menjadi bagian terpenting dalam sistem pendidikan di manapun tempatnya.

Berdasarkan hasil penelitian permainan dadu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak berhasil diterapkan untuk anak berusia 4 sampai 5 tahun terdapat tiga indikator yaitu anak mampu menyebutkan angka yang tertera pada dadu, anak mampu menyebutkan gambar yang tertera pada dadu, anak mampu berhitung menyebutkan angka dengan jari tangan 1-10. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan dadu, anak terlihat lebih tertarik, mudah diikuti oleh anak, mudah dipahami. Permainan ini mampu mendorong anak ikut aktif sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, S. (2010). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. 2010. In *Manajemen Penelitian*.
- haditono. (1999). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai Bagiannya*. gadjah mada university press.
- Lathif, M. (2013). *orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Kencana.
- Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. PT. Gramedia.
- Sugiyono. (2018). Metode Peneiltian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta Bandung*.
- Sujiono. (2010). Metode Pengembangan Kognitif. In *Jakarta : Universitas Terbuka*.

Artikel dalam Jurnal:

- Aft, Sulis. (2018). meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan ludo. *Journal on Early Childhood*, 1, 53.
- Filtri Helena, S. A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 171.
- Melynda Kurniawati. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DADU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK BINA VITA PALEMBANG. *Pernik Jurnal PAUD*, 2, 2.
- Nur, M., & Widiyatmoko, F. A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa. *Jendela Olahraga*, 4(1), 61–65. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.3028>
- ratih cahyani, suyadi. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. *GOLDEN AGE Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3, 224.