

PENGEMBANGAN PERMAINAN DADU HURUF PADA KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Ana Novitasari

e-mail: ananovitasari12345@gmail.com

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan , Universitas Dharmas Indonesia,
Sumatera Barat, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran yang tidak menarik perhatian anak-anak di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, yang berdampak pada ketidakminatan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Upaya dilakukan dengan memanfaatkan permainan dadu huruf sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu menarik minat anak-anak dan membantu mereka dalam proses belajar. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penilaian validasi permainan dadu huruf dalam meningkatkan perkembangan kognitif oleh tiga ahli menunjukkan skor rata-rata sebesar 79%, yang menunjukkan bahwa permainan ini masuk dalam kategori yang valid. Uji praktikalitas menunjukkan skor rata-rata 97,32%, menandakan bahwa permainan dadu huruf sangat praktis untuk digunakan. Sementara hasil efektivitas permainan dadu huruf menunjukkan skor rata-rata 85%, dengan 14 anak berada pada tahap BSB (Baik Sangat Baik) dan 1 anak masih berada pada tahap MB (Masih Belum). Dengan persentase tersebut, hasil efektivitas permainan dikategorikan sebagai sangat efektif. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu huruf efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan memfasilitasi pemahaman anak-anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan permainan dadu huruf yang sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan Dadu, Kognitif, ADDIE

Abstract

This research was carried out to overcome the lack of learning media that did not attract the attention of children at Aisyiyah 01 Koto Baru Kindergarten, which had an impact on their disinterest in participating in learning. Efforts were made to utilize letter dice games as a means of supporting learning that is able to attract children's interest and help them in the learning process. Research and development is carried out by following the ADDIE model which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The results of the validation assessment of the letter dice game in improving cognitive development by three experts showed an average score of 79%, which indicates that this game is included in the valid category. The practicality test shows an average score of 97.32%, indicating that the letter dice game is very practical to use. While the results of the effectiveness of the letter dice game show an average score of 85%, with 14 children at the BSB stage (Good Very Good) and 1 child still at the MB stage (Not yet). With this percentage, the effectiveness of the game is categorized as very effective. Based on the above analysis, it can be concluded that letter dice game is effective in enhancing cognitive development and facilitating children's understanding in the learning process. This research resulted in a letter dice game that is very valid, very practical, and very effective.

Keywords : Development, Dice Game, Cognitive, ADDIE.

Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum, Pasal 1 angka 14, menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pengajaran yang difokuskan pada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan dari PAUD adalah melalui penyelenggaraan perbaikan dan peningkatan instruksional serta pengembangan fisik dan kognitif anak-anak agar mereka siap memasuki pendidikan selanjutnya. Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa di masa depan, dan mereka dibawa ke dunia dengan potensi dan pengetahuan unik mereka sendiri. Untuk mengoptimalkan potensi anak, para orang dewasa dan lingkungan sekitar anak harus mampu memberikan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Usia dini merupakan periode waktu yang sangat krusial dalam membangun dasar-dasar ini. Pada usia dini, terdapat peran penting dalam membentuk dasar-dasar pembentukan kepribadian, pengembangan karakter, dan peningkatan berbagai keterampilan, sehingga anak-anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Usia dini adalah masa yang penting dan memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk individu yang utuh, serta meningkatkan pembinaan karakter dan kemampuan anak-anak agar mereka siap menghadapi masa dewasa (Juniarti, 2018). Salah satu periode yang menunjukkan masa penting ini adalah Brilliant Age atau masa gemilang. Banyak ide dan fakta yang menjelaskan tentang periode penting ini pada usia dini, di mana kemampuan anak-anak berkembang dengan cepat. Beberapa konsep yang dikaitkan dengan remaja adalah masa eksplorasi, identitas diri, kepekaan, dan masa bermain (Andriani, 2012). Salah satu aspek yang penting dalam pembinaan pemuda adalah aspek mental, yang terkait erat dengan informasi yang diperoleh oleh individu dan cara pandangnya terhadap peristiwa, aktivitas, dan lingkungan sekitarnya. Kemampuan seseorang untuk mengatasi masalah secara efektif tergantung pada fleksibilitas mental mereka (Veronica, 2018). Untuk menjawab tantangan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam menghafal huruf abjad, guru harus membuat dan mengatur kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak pada aspek ini adalah penggunaan kotak alfabet dengan metode yang menyenangkan. Karena bermain merupakan bagian integral dari sifat anak, memasukkan pembelajaran ke dalam waktu bermain dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka terhadap pendidikan. Tujuan utamanya adalah agar anak dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif sambil menikmati prosesnya (Dita P et, al.,2023).

Namun, dalam praktiknya di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Dharmasraya, ditemukan bahwa dampak dari kemampuan mental, khususnya dalam pemahaman huruf, belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan lainnya. Hal ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti perbedaan dalam kemampuan fisik-motorik, kognitif, dan sosial-emosional di antara anak-anak. Dalam konteks ini, terdapat masalah yang terkait dengan kemampuan pemahaman huruf. Sebagian besar anak-anak belum memiliki pemahaman yang jelas tentang setiap huruf, dan ini terlihat saat mereka mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran huruf. Kemampuan anak-anak dalam memahami huruf masih rendah. Mayoritas anak-anak juga sering melakukan kesalahan saat mengacu pada huruf-huruf yang ditunjukkan oleh guru di depan kelas. Hal ini terlihat saat guru meminta anak-anak untuk menulis surat di buku mereka, di mana masih banyak anak yang bingung dalam menulis surat. Mereka sering kali membuat kesalahan dalam menulis huruf, contohnya saat menulis kata "kucing", anak-anak mungkin menuliskan "kutik" atau mereka tidak menulis huruf sesuai dengan yang ditunjukkan di papan tulis. Selain itu, anak-anak juga belum memahami vokal dan konsonan tertentu. Misalnya, mereka mungkin belum membedakan huruf "d" dan "b", "f" dan "v", "m" dan "n", "p" dan "b", "m" dan "w". Data hasil tahap pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 01 Koto Baru dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Data Hasil Skala Capaian Perkembangan Kognitif Anak

Tabel 1 Data Hasil Skala Capaian Perkembangan Kognitif Anak								
No	Indikator Perkembangan Kognitif Usia 5-6 Tahun	Hasil Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak						
		BB	% MB	%	BSH	%	BSB	%

1	Mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan	0	%	8	43	6	31	5	26%
					%		%		
2	Mengenal Konsep Ruang	0	%	8	43	6	31	5	26%
					%		%		
Rata-rata		0	%	8	66	6	28	5	26%
					%		%		

Sumber : Arsip Capaian Perkembangan Anak di TK Aisyiyah 01 Koto Baru

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

SH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

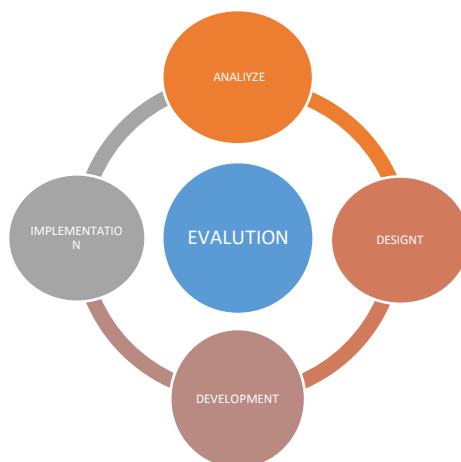
Dapat dilihat pada tabel 1 yang menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan anak, dapat disimpulkan bahwa perkembangan mental anak masih perlu ditingkatkan. Idealnya, dalam proses pendidikan dan pembelajaran, pendidik dan peserta didik saling berinteraksi dan berkomunikasi. Pendidik menghadirkan informasi kepada anak-anak, sementara anak-anak belajar dan menyerap informasi tersebut. Mengenalkan konsep huruf kepada anak-anak TK melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik merupakan pendekatan yang lebih baik. Hal ini bertujuan agar anak-anak tidak merasa lelah dan dapat memahami arti dari gambar-gambar huruf. Peran pendidik sangat penting dalam waktu yang dihabiskan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, dan diharapkan mereka dapat memilih dan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dalam setiap kegiatan mereka. Sebelumnya, telah ada penelitian yang membahas masalah pembelajaran kemampuan kognitif oleh Wulandari & Nasrul, (2021, p.27) Guru dapat memanfaatkan media kartu huruf sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenali dan memahami huruf. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan mencari kartu huruf.

Anak-anak perlu diberikan data atau informasi yang disampaikan dengan cara yang dapat mereka pahami dengan mudah. Dalam konteks ini, pengajar membutuhkan media atau materi pembelajaran yang dapat membantu anak-anak merasakan data yang disampaikan. Penggunaan media dalam pendidikan merupakan kombinasi antara pesan, individu, dan peralatan yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjelajahi peningkatan permainan dadu huruf dalam meningkatkan kapasitas mental anak usia 5-6 tahun.

Metode

Penelitian ini dilakukan di kelas B Aisyiyah 01 Koto Baru Dharmasraya, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar legitimasi, kewajaran, dan kecukupan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan jajak pendapat (survei). Penelitian ini merupakan penelitian perbaikan, yang dapat dijelaskan sebagai suatu strategi penelitian yang menggunakan inovasi dalam menyusun dan menguji item-item tertentu. Menurut Borg dan Gall, model kerja inovatif ini melibatkan "siklus yang digunakan untuk merancang dan menguji item-item instruksional". Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menguji item-item yang digunakan dalam pengalaman pembelajaran yang sedang berkembang.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, digunakan model perbaikan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation) yang terdiri dari lima tahap dalam prosedur pengembangan. Tahap pertama adalah analisis (analyze), tahap kedua adalah perancangan (design), tahap ketiga adalah pengembangan (development), tahap keempat adalah implementasi (implementation), dan tahap terakhir adalah evaluasi (evaluation). Metodologi perbaikan yang terkandung dalam model ADDIE ini mengikuti pendekatan yang dijelaskan oleh Sugiyono (200:2015).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Sugiyono, 200 :2015

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data dan uji coba produk permainan dadu huruf dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun disajikan dalam hasil penelitian pada pengembangan ini. Tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Validitas

Data validitas pada pengembangan permainan dadu huruf dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun disajikan untuk menilai kecocokan atau kesesuaian permainan dadu huruf yang telah dibuat dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa ahli materi memberikan tingkat validitas sebesar 90%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Selanjutnya, ahli media memberikan tingkat validitas sebesar 60%, yang dikategorikan sebagai valid. Sedangkan ahli bahasa memberikan tingkat validitas sebesar 86%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dadu huruf yang dirancang oleh peneliti memiliki tingkat validitas rata-rata sebesar 79%, berada dalam rentang $60 < V \leq 80$ dengan kategori valid. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu huruf ini dapat diterapkan di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya.

2. Data Praktikalitas

Data praktikalitas pada pengembangan permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun disajikan untuk menilai kepraktisan permainan dadu huruf yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 2. Data Praktikalitas Uji Coba Produk Permainan dadu huruf

No	Nama Guru	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1	Wira Gusnita, A.ma	$P = \frac{29}{30} \times 100\%$ $P = 96,66\%$	Sangat Praktis	Guru Kelas
2	Yerri Drienti, S.Pd	$P = \frac{30}{30} \times 100\%$ $P = 100\%$	Sangat Praktis	Guru kelas
3	Zilpia Rita, S.Pd	$P = \frac{29}{30} \times 100\%$ $P = 96,66\%$	Sangat Praktis	Guru kelas

4	Sukma Indriyenti	$P = \frac{29}{30} \times 100\%$ $P = 96,66\%$	Sangat Praktis	Guru kelas
5	Rahmadia	$P = \frac{29}{30} \times 100\%$ $P = 96,66\%$	Sangat Praktis	Guru kelas
Rata-Rata		P=97,32%	Sangat Praktis	

Data pada Tabel 2 menunjukkan hasil evaluasi praktikalitas yang dilakukan oleh 5 praktisi, yaitu: Praktisi I (ibu Wira Gusnita, A.ma) dengan hasil 96,66% yang dikategorikan sebagai sangat praktis, Praktisi II (ibu Yeri Drienti, S.Pd) dengan hasil 100% yang dikategorikan sebagai sangat praktis, Praktisi III (ibu Zilpia Rita, S.Pd) dengan hasil 96,66% yang dikategorikan sebagai sangat praktis, Praktisi IV (ibu Sukma Indriyenti) dengan hasil 96,66% yang dikategorikan sebagai sangat praktis, dan Praktisi V (ibu Rahmadia) dengan hasil 96,66% yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Dengan demikian, hasil penilaian praktikalitas permainan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dirancang oleh peneliti memiliki rata-rata nilai sebesar 97,32%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dadu huruf dapat diterapkan dengan baik di Taman Kanak-Kanak (TK).

3. Data Efektivitas

Data efektivitas pada uji coba produk permainan dadu huruf disajikan untuk menilai tingkat keefektifan permainan dadu huruf yang dikembangkan oleh peneliti. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 yang menunjukkan tingkat keberhasilan hasil belajar anak sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Efektivitas Anak			
No.	Kriteria	Jumlah	Skor kriterium dan skor maksimum
1	Uji coba kelompok kecil	5	$E = \frac{155}{20} \times 100\%$ $E = 77,5\%$
2	Uji coba Permainan Dadu Huruf	15	$E = \frac{407}{480} \times 100\%$ $E = 85\%$

Berdasarkan data efektivitas yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba produk menggunakan permainan dadu huruf memperoleh nilai yang dikategorikan sebagai sangat efektif. Hal ini sesuai dengan kategori keefektifan permainan dadu huruf yang terletak dalam rentang $75 < e \leq 100$, yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik menurut Tabel 3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu huruf sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun, dan dapat digunakan oleh anak-anak di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya.

Pembahasan

Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Tahap-tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak-anak.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, ditemukan bahwa kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan anak di TK tersebut. Namun, media pembelajaran yang digunakan masih minim atau kurang menarik bagi anak-anak untuk memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan dadu huruf yang kreatif dan inovatif, dengan tujuan untuk

membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Permainan dadu huruf ini dirancang agar anak-anak lebih mudah memahami pembelajaran, terutama dalam perkembangan kognitif, seperti mengenal berbagai huruf vokal, konsonan, dan konsep ruang.

b. Analisis karakteristik anak

Pada tahap analisis ini, melibatkan aspek-aspek yang terkait dengan sifat dan watak anak. Setiap anak memiliki keunikan dalam bentuk sifat dan wataknya. Demikian pula halnya dengan anak-anak di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, yang memiliki beragam sifat dan watak. Anak-anak di TK ini memiliki usia rata-rata 5-6 tahun, yang merupakan masa di mana anak sedang mengembangkan diri mereka melalui proses bermain sambil belajar. Dengan beragamnya sifat dan watak anak-anak ini, juga beragam pula cara mereka dalam menerima pembelajaran, gaya belajar yang mereka tunjukkan, serta minat dan bakat yang dimiliki oleh masing-masing anak.

Namun, secara umum, anak-anak sangat menyukai permainan dadu huruf yang memiliki desain menarik dan berwarna-warni. Hal ini dapat menciptakan perasaan senang dan semangat dalam motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan dadu huruf ini dengan tujuan untuk menyelaraskan berbagai keanekaragaman sifat atau karakter anak dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Rancangan kerangka permainan dadu huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- Merancang Permainan Dadu Huruf dengan menggunakan peralatan berupa : kardus, kain katun, kartu huruf, box, lem, dan lilin.
- Merancang materi dalam mengenal berbagai huruf vokal, konsonan dan konsep ruang.
- Penyajian Permainan Dadu Huruf dijelaskan secara berurutan yang terdiri dari pembukaan, isi materi dan penutupan sesuai dengan RPPH.

Adapun langkah-langkah pembuatan Permainan Dadu Huruf sebagai berikut :

- Membentuk Kardus menjadi kubus.
- Kardus dilapisi dengan kain katun yang berwarna warni.
- Menulis huruf abjad di setiap sisi kubus.
- Kubus yang dibuat terdiri dari 5 kubus.
- Kubus terdiri dari 6 sisi.

Itulah langkah-langkah pembuatan Permainan Dadu Huruf, hasil rancangan tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Hasil Rancangan Permainan Dadu Huruf

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validasi terhadap permainan dadu huruf. Lembar validasi yang dianalisis dalam tahap ini mencakup berbagai aspek, termasuk kelayakan isi, kelayakan konstruksi (komponen penyajian), dan komponen bahasa.

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah permainan dadu huruf dinyatakan valid oleh tim ahli, permainan tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap implementasi dilaksanakan selama 3 hari, yaitu pada tanggal 17, 18, dan 20 Juni 2022. Pada tahap ini, dilakukan uji praktikalitas yang melibatkan 5 orang guru, serta uji efektivitas menggunakan lembar pengamatan anak. Hasil dari uji coba ini akan menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran permainan dadu huruf di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, dengan melibatkan 20 anak dari kelompok B. Uji coba dilakukan dalam 2 kali pertemuan, pertama dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak, dan kedua dengan uji coba yang melibatkan 15 anak. Dalam proses pembelajaran, uji coba produk disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah ditetapkan oleh sekolah, dan penilaian dilakukan menggunakan lembar praktikalitas yang diisi langsung oleh guru, serta lembar pengamatan anak untuk mengevaluasi keefektifan permainan dadu huruf tersebut.

5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, merupakan tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap evaluasi ini, dilakukan analisis data hasil penelitian yang diperoleh. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan dadu huruf telah mendapatkan validasi yang sangat baik dari tim ahli yang telah melakukan penilaian, dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, kepraktisan permainan dadu huruf dievaluasi melalui data respon guru yang diambil melalui angket, serta analisis kepraktisan media permainan dadu huruf oleh 5 orang guru di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan dadu huruf ini dikategorikan sebagai sangat praktis.

Data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari uji coba permainan dadu huruf yang dilakukan pada anak-anak kelompok A di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Hasilnya menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat efektif. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah berada pada tahap perkembangan yang sesuai harapan dan berkembang dengan sangat baik.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Dharmasraya terkait permainan dadu huruf, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran permainan dadu huruf yang dievaluasi oleh 3 orang validator menunjukkan rata-rata skor sebesar 79% dengan klasifikasi sebagai valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu huruf tersebut layak digunakan oleh anak-anak.
2. Berdasarkan hasil survei dari polling reaksi pendidik terhadap permainan dadu huruf, yang melibatkan 4 orang pendidik di TK Aisyiyah 01 Koto Baru, Dharmasraya, diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,32% dalam kategori sangat layak klasifikasi.
3. Dalam survei yang dilakukan menggunakan lembar persepsi anak terhadap permainan dadu huruf, ditemukan bahwa 85% anak berada pada tingkat perkembangan yang sangat baik (BSB) dengan tingkat kelas yang sangat kuat. Dari 15 anak yang ikut dalam penilaian, 14 anak berada pada tahap BSB dan 1 anak sedang menuju tahap mulai berkembang (MB). Berdasarkan penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan dadu huruf sangat menarik dalam pengalaman pendidikan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Af'idah (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Matematika Melalui Permainan Dadu Angka. *Prosiding Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika Iain Pekalongan*.
- Akbar (2019) *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Andriani (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Ariyanti (2016) Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 55.
- Bekti (2015). *Pengembangan Permainan Misteri Dadu Dalam Pembelajaran Kognitif Mengenal*

- Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Tk Bhima Putra Malang Oleh Intan Kusuma Bekti.*
- Cahyaningtyas (2020) Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Teknologi Pendidikan*, 5(1), 21.
- Dita P., Agung C., & Sabila A. (2023) Improving Letters Memorize Ability Through the Alphabet Box Media Using the Playing Method. *Edutechnium Journal of Educational Technology*. 1 (1) (2023): 55-65
- Fadlill (2017) *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (1st Ed.). Kencana.
- Hayati, & Putro (2021) Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 54.
- Joni. (2016) Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu Tk Mutiara Pekanbaru. *L Paud Stkip Ptt*, 2(1), 4.
- Juniarti (2018) Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 23–37.
- Karina (2018) *Penerapan Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dasar Pada Anak Kelompok A Di Paud Elfa Pirak Beureunuen*. 24.
- Kartikaningrum, & Reza (2015) *Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Tk Kelompok A*. 4(2).
- Maghfiroh, & Suryana (2021) Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1561.
- Nurzaki (2012) *Peningkatan Pengenalan Habitat Melalui Permainan Dadu Bergambar Binatang Di Taman Kanakkanak (Tk) Semen Padang*.
- Nirawanti (2021) *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Seri Tanjung*
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25-34.
- Rohani (2016) Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain. *Raudhah*, 1v(2).
- Rohmawati (2017) Pengaruh Permainan Dadu Warna-Warni Modifikasi Terhadap Kemampuan Menghitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk Sidomulyo Purwoasri Kediri. *Paud Teratai*., 6(3), 2.
- Sari (2018) *Pengaruh Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Nurul Iman Kota Bengkulu*. 36.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (M. Dr.Ir. Sutopo. S.Pd (Ed.); 2nd Ed.). Alfabeta, Cv.
- Syamsiyah, N. M. (2015). *Pengembangan Permainan Dadu Huruf Pada Kemampuan Membaca Berbasa Anak Kelompok A Di Radudhatul Athfal*.
- Veronica (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 52.
- Wahyuningsih (2016). *Peningkatan Keterampilan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dadu Bergambar Pada Kelompok A Tk Muslimat Nu 11 Gadang*.