

**MENINGKATKAN KECERDASAN MATEMATIKA ANAK MELALUI
PERMAINAN LUDO DI PAUD PERMATA BUNDA
KECAMATAN TANJUNG GADANG
KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Prasyarat Untuk Meraih
Gelar Sarjana Pendidikan Strata I (S1)
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah*



Oleh

**Jalifa Hamimi
NIM 58978/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KECERDASAN MATEMATIKA ANAK MELALUI
PERMAINAN LUDO DI PAUD PERMATA BUNDA
KABUPATEN SIJUNJUNG**

Nama : Jalifa Hamimi

Nim/BP : 58978/2010

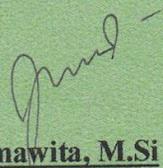
Jurusan : PLS Konsentrasi PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Maret 2014

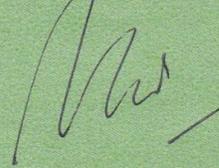
Disetujui oleh

Pembimbing I



Dra. Irmawita, M.Si
NIP: 1962 0708 198602 2 002

Pembimbing II



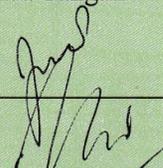
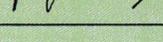
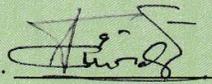
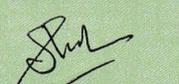
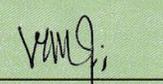
Drs. Wisroni, M.Pd
NIP: 1959 1013 198703 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Ujian Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Melalui Permainan Ludo Di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung
Nama : Jalifa Hamimi
Nim : 58978/2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Nama Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Irmawita, M.Si	1. 
2. Sekretaris : Drs. Wisroni, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Najibah Taher, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Setiawati, M.Si	4. 
5. Anggota : Vevi Sunarti, S.Pd, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Melalui Permainan Ludo di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung” , adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2014



buat pernyataan

Jalifa Hamimi

NIM 2010/58978

ABSTRAK

JALIFA HAMIMI : Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Melalui Permainan Ludo di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan matematika anak di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung. Hal ini diduga karena media yang digunakan guru kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan kecerdasan matematika anak dalam menyebutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menghitung bilangan 1-10.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan. Subjek penelitian anak PAUD Permata Bunda yang berjumlah 10 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi, teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

Temuan penelitian adalah terdapatnya peningkatan kecerdasan matematika anak dengan permainan ludo yang meliputi menyebutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menghitung bilangan 1-10. Disarankan kepada para pendidik agar menggunakan permainan ludo untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak dalam pembelajaran. Dengan adanya temuan-temuan yang peneliti alami, maka peneliti menyarankan bagi para pendidik PAUD agar menggunakan permainan ludo untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur kami ucapkan kepada Allah SWT Sang Maha Pencipta yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya sehingga dengan izinnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Melalui Permainan Ludo di Paud Permata Bunda”. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini penulis banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Solfema, M. Pd Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Irmawita, M. Si Selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Wisroni, M. Pd Sebagai Pembimbing II yang telah bermurah hati membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Ibu Pengelola PAUD Permata Bunda Nagari Tanjung Lolo Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung yang telah bermurah hati memberikan waktu dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman Pendidik PAUD Permata Bunda dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Teristimewa untuk suami dan anak-anak tercinta yang selalu mengiringi langkah penulis dalam usaha dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan memohon ridha kepada Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, umumnya bagi kemajuan perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan termasuk ilmu yang bermanfaat, barokah dunia dan akhirat. Amin.....!

Padang, April 2014

Penulis

Jalifa Hamimi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah	4
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Pertanyaan Penelitian.....	5
H. Manfaat Penelitian	6
I. Defenisi Operasional.....	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	9
1. Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Tujuan dan Fungsi PAUD	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini	11
d. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
2. Kecerdasan Matematika	13
a. Pengertian Kecerdasan.....	13

b. Jenis-Jenis Kecerdasan.....	14
c. Pengertian Kecerdasan Matematika.....	15
d. Tujuan Kecerdasan Matematika.....	16
e. Manfaat Kecerdasan Matematika.....	17
3. Permainan Ludo.....	17
a. Pengertian Bermain Ludo.....	17
b. Ciri-Ciri Bermain.....	18
c. Manfaat Bermain Ludo.....	1
d. Metode Permainan Ludo dan Hubungannya Dengan Kecerdasan Matematika.....	20
B. Penelitian Yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	23
B. Setting Penelitian.....	23
C. Subjek Penelitian.....	24
D. Prosedur Penelitian.....	24
E. Langkah-Langkah Penelitian.....	26
F. Jenis dan Sumber Data.....	30
G. Teknik Analisa Data.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	32
1. Deskripsi siklus I.....	32
2. Refleksi siklus I.....	38
3. Deskripsi siklus II.....	39
4. Rekapitulasi Data Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Melalui Permainan Ludo.....	45

B. Pembahasan.....	46
1. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Menyebutkan Bilangan 1-10	47
2. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan	47
3. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Menghitung bilangan 1-10	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA.....	51
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52
-------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

TabelHal

1. Kondisi Awal Kecerdasan Matematika Anak	3
2. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Menyebutkan Bilangan 1-10 Siklus I	33
3. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Siklus	35
4. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Menghitung Bilangan 1-10 SiklusI	37
5. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Menyebutkan Bilangan 1-10 Siklus II	40
6. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Siklus II	41
7. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dalam Menghitung Bilangan 1-10 SiklusII	43
8. Peningkatan Kecerdasan Matematika Anak Dari Kondisi Awal Ke Siklus I Dan Ke Siklus II	45

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik	
1. Kerangka Konseptual	23
2. Siklus Penelitian Model Kurt Lewin.....	26
3. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Menyebutkan Bilangan 1-10 Siklus I.....	34
4. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan siklus I.....	36
5. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Menghitung Benda 1-10 Siklus I.....	38
6. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Menyebutkan Bilangan 1-10 Siklus I.....	41
7. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Siklus II.....	42
8. Gambaran Peningkatan Kecerdasan Menghitung Benda 1-10 Siklus II.....	44
9. Gambaran Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 Kisi-kisi Instrumen.....	57
2 Instrumen Penelitian.....	58
3 Satuan Kegiatan Mingguan.....	59
4 Satuan Kegiatan Harian.....	60
5 Lembaran Observasi Aktivitas Anak	66
6 Surat Izin Penelitian	73
7 Dokumentasi Aktivitas Anak.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan itu diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan. Pendidikan informal adalah pendidikan yang dilaksanakan dalam keluarga dan masyarakat, sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan diluar pendidikan formal atau sering juga disebut dengan Pendidikan Luar Sekolah.

Undang-Undang No20 Tahun 2003 pasal 26 ayat 3 menyatakan “Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pendidikankepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan kesetaraan yaitu paket A, B dan C serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik”.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu yang penting bagi kehidupan seseorang anak, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayatnya. Tanpa adanya pendidikan, manusia mustahil dapat hidup bahagia dan berkembang sejalan dengan cita-citanya baik secara lahir maupun bathin.

Pendidikan dalam pembangunan bangsa dan negara merupakan masalah penting dan fundamental serta memerlukan tinjauan dari berbagai aspek.

Mengingat pentingnya peran pendidikan bagi tata kehidupan pribadi dan masyarakat, maka dalam rangka pengembangan watak bangsa haruslah berpegang dan bertumpu pada landasan pendidikan yang kuat. Untuk mewujudkan itu, maka tidak lain adalah dengan menyiapkan Sistem Pendidikan Nasional yang memperlihatkan jati diri bangsa.

Menyadari pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini, semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak harus diperhatikan. Rangsangan yang diberikan harus sesuai dengan usia anak, karena pemberian rangsangan yang tidak sesuai dengan usia anak akan berakibat fatal bagi anak. Apabila ini terjadi, kemungkinan ketidakmampuan anak dalam melewati tugas-tugas perkembangannya bisa saja terjadi.

Kecerdasan matematika ditandai dengan kemampuan seseorang untuk memahami angka dan bilangan serta berfikir logis, ilmiah dan konsisten dalam berfikir. Seseorang yang mempunyai kecerdasan logika matematika akan lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan angka dan bilangan, mereka akan cepat memahami operasi pada bilangan.

Menurut Musfiroh, (2004:47) “kecerdasan logika matematika Anak Usia Dini terdiri dari (1). Menyebutkan bilangan 1-10, (2). Mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, (3). Menghitung bilangan 1-10”.

Fenomena yang peneliti temui di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung pada Semester I, kecerdasan matematika anak belum berkembang secara optimal. Seharusnya pada umur 5-6 tahun anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan

dengan lambang bilangan dan menghitung bilangan 1-10. Sehubungan dengan fenomena di atas tersebut, kondisi awal kecerdasan matematika anak di Paud Permata Bunda sebagai berikut:

Table 1. Kondisi Awal Kecerdasan Matematika Anak di PAUD Permata Bunda

NO	Apek Yang Diamati	Kompetensi					
		M		KM		TM	
		F	%	F	%	F	%
1	Menyebutkan bilangan 1-10	1	10	2	20	7	70
2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1	10	3	30	6	60
3	Menghitung bilangan 1-10	1	10	3	30	6	60
Jumlah		3	30	8	80	19	190
Rata-rata			10		26,67		63,33

Keterangan : M : Mampu
 KM : Kurang Mampu
 TM : Tidak Mampu

Dari tabel terlihat data awal kecerdasan matematika anak di Paud Permata Bunda pada taraf mampu hanya 10%, pada taraf kurang mampu 26,67%, dan taraf tidak mampu 63,33%. Hal ini menyatakan kecerdasan matematika anak masih rendah. Anak-anak tersebut tentu membutuhkan stimulasi dan rangsangan untuk kemampuan matematika.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk menciptakan suatu media pembelajaran berupa permainan ludo untuk meningkatkan kecerdasan

matematika anak di PAUD Permata Bunda Tanjung Lolo Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan maka masalah masih rendahnya kecerdasan matematika tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Rendahnya perhatian anak dalam pelajaran matematika
2. Guru kurang kreatif dalam menciptakan alat permainan
3. Media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak.
4. Bimbingan orang tua yang belum optimal dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada aspek metode yang kurang menarik. Masalah ini di pecahkan untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak yaitu dengan permainan ludo

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan permainan ludo dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah dapat dilakukan dengan permainan ludo yang menggunakan mata dadu, kertas ludo, lambang bilangan dari kertas dan miniatur buah-buahan.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk melihat gambaran peningkatan kecerdasan matematika anak dalam menyebutkan bilangan 1 sampai 10 melalui permainan ludo di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.
2. Untuk melihat gambaran peningkatan kecerdasan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.
3. Untuk melihat gambaran peningkatan kecerdasan matematika anak dalam menghitung benda 1-10 di PAUD Permata Bunda Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan permainan ludo dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak dalam menyebutkan bilangan 1 sampai 10?
2. Apakah dengan permainan ludo dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan?

3. Apakah dengan permainan ludo dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak dalam menghitung bilangan 1 sampai 10?

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya dalam pengembangan kecerdasan matematika anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik PAUD yaitu sebagai pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif agar dapat mengembangkan kecerdasan matematika anak dan menumbuhkan minat anak supaya materi yang disampaikan dapat mencapai tujuan pembelajaran pada akhir pembelajaran.
- b. Bagi orang tua, dapat menstimulasi kecerdasan anak sejak dini terutama dalam aspek matematika anak yaitu salah satunya melalui permainan ludo.
- c. Bagi lembaga PAUD, memberikan masukan kepada lembaga-lembaga PAUD yang ada, khususnya PAUD Permata Bunda Tanjung Lolo dalam menyediakan sarana dan prasarana untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak.

I. Defenisi Operasional

1. Kecerdasan Matematika

Menurut Smart dalam Sujiono (Sujiono 2008:6.15) adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan mengolah angka, mencari jejak menghubungkan benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Kecerdasan matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelesaikan sesuatu secara ilmiah.

Adapun variabel kecerdasan matematika dalam penelitian ini yaitu :

- a. Menyebutkan bilangan 1-10. Dalam hal ini anak dibimbing mengenal angka dengan permainan ludo, misalnya; menyebutkan angka (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) yang keluar dari titik lemparan dadu.
- b. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam hal ini anak diajarkan mengenal bilangan dan lambang bilangannya melalui permainan ludo, misalnya titik yang keluar dari mata dadu adalah 5 maka lambangbilangannya adalah 5.
- c. Menghitung bilangan 1-10. Dalam hal ini peneliti membimbing anak dalam menghitung bilangan, misalnya anak disuruh menghitung buah yang di dapat dari hasil lemparan dadu.

2. Permainan ludo

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ludo adalah berasal dari kata Latin "*ludus*" yang artinya permainan (game). Permainan ini biasanya dimainkan dua sampai empat orang. Ludo sebenarnya adalah permainan yang berasal dari orang

India, Pachisi. Pachisi sendiri diperkirakan sudah dimainkan sejak 500 tahun sebelum masehi. Tetapi, Ludo yang muncul sekitar tahun 1896 telah dipatenkan di Inggris.

Ludo adalah salah satu permainan papan yang sudah banyak dikenal. Sama seperti halnya catur, monopoli, ulartangga dan halma, permainan ludo menggunakan sebuah papan permainan dan beberapa bidak. Permainan Ludo dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu. Permainan Ludo sangatlah mudah, pemain hanya diminta untuk mengocok dadu, melempar dadu dan menjalankan bidak sesuai dengan lemparan dadu. Siapa yang memindahkan bidak ketempat tujuan (finish) terlebih dahulu maka dialah yang menang. Peraturan lainnya yaitu jika pada saat bidak dijalankan dan berhenti dimana ada bidak lain maka bidak yang tertabrak harus kembali lagi ke tempat awal (home).

- a) Bahan-bahan dan media yang digunakan: mata dadu, pengocok dadu, kertas dadu bergambar, angka-angka dari kertas dan miniatur buah-buahan.
- b) Langkah-langkah percobaan : mengocok mata dadu, menyebutkan jumlah titik mata dadu, mencocokkan titik mata dadu dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan lambang bilangan, menghitung benda dan menjalankan bidak sesuai jumlah kocokan dadu.