

PENGARUH PERMAINAN RAINBOW BALL TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA DESA NGARUM

Izzah Salsabila Rohmah¹, Naili Sa'ida², Nina Veronica³, Endah Hendarwati⁴
PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya¹²³⁴

¹Izzahsalsabila05@gmail.com, ²nailisa'ida@um-surabaya.ac.id,
³ninaveronica@um-surabaya.ac.id,
⁴Endahhendarwati@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Rainbow Ball games on the numbering skills of children aged 5-6 years in Dharma Wanita Kindergarten. The population in this study is children in Dharma Wanita Kindergarten. The sample in this study was group A children at Dharma Wanita Kindergarten, using quantitative research with one group pretest and posttest design, data analysis technique using the Wilcoxon match pair test with a significant value of 5% with N=12 then the Ttable value is 14. The results of this study show that all subjects experienced an increase, which can be seen from the achievement of the numeration aspect in the posttest. So it can be seen that the value of Tcount = 0 and Ttable = 14, so Tcount < Ttable. That is, Ho was accepted and Ha was rejected. Thus it is concluded that the Rainbow Ball game media positively influences the numeration development of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Kindergarten.

Keywords: Early Childhood, Numeracy Skills, Rainbow Ball Game.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan Rainbow Ball terhadap kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita. populasi dalam penelitian ini anak-anak di TK Dharma Wanita. Sampel dalam Penelitian 12 anak TK A di TK Dharma Wanita, metode dalam penelitian kuantitatif dengan design one group pretest dan posttest, teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon test dengan Nilai signifikan 5% dengan N=12 maka nilai Ttabel adalah 14. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua subjek mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari pencapaian aspek numerasi pada posttest. Sehingga dapat dilihat bahwa nilai Thitung = 0 dan Ttabel = 14, sehingga Thitung < Ttabel. Artinya, Ho diterima dan Ha ditolak. Dengan demikian disimpulkan media permainan Rainbow Ball memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita. Hal ini dapat dilihat dari aspek numerasi yang bertambah setelah bermain permainan Rainbow Ball selain itu, anak-anak juga belajar untuk mandiri dan berani maju ke depan untuk bermain permainan Rainbow Ball.

Kata Kunci: Anak usia dini, Kemampuan Numerasi, Permainan Rainbow Ball.

A. Pendahuluan

Masa yang paling penting dalam kehidupan seorang anak usia dini

adalah pada tahun-tahun awal mereka, biasa disebut sebagai "masa keemasan" (golden age) karena pada

masa inilah pertumbuhan dan perkembangan mereka berlangsung pesat. Pada masa ini semua aspek perkembangan sangat penting pada saat ini untuk memastikan kemajuan yang berkelanjutan. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar. Saat ini, pendidikan merupakan upaya pembinaan yang menggunakan stimulus untuk menyasar anak-anak berusia antara satu hingga enam tahun. Pendidik anak usia dini mempunyai tugas untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya dengan membimbing mereka melalui aktivitas dan kreativitas. Pelajaran dan pendidikan disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kelompok umur anak sehingga nantinya anak mampu menghadapi persoalan-persoalan kreatif. Pembelajaran numerasi di PAUD merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman angka dan matematika pada anak-anak prasekolah atau pendidikan anak usia dini (PAUD). Berhitung dapat didefinisikan sebagai keterampilan berpikir untuk menyelesaikan masalah sosial matematika dalam kehidupan melalui metode konsep, fakta, prosedur, dan media matematika. Ini juga dapat didefinisikan sebagai

pengetahuan dan pemahaman bacaan serta memanfaatkan berbagai simbol dan bilangan yang berguna untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Mahmud & Pratiwi, 2019). Berpikir simbolik adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu objek secara grafik, serta penguatan yang berasal dari abjad, nama, dan penggunaan simbol pada angka 1 hingga 10 Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk menginterpretasikan hasil analisis data untuk merancang dan menentukan keputusan. Kemampuan numerasi dapat membantu orang memahami peran matematika di dunia nyata dan membantu mereka dalam membuat pertimbangan dan keputusan yang tepat OECD (2018). Kemampuan numerasi membantu anak belajar penalaran untuk menyelesaikan masalah dan memiliki kepekaan terhadap penyajian data, pola, dan baris bilangan (Sri, 2017). Kemampuan numerasi adalah pondasi penting dalam pendidikan anak. Meningkatkan kemampuan ini akan membantu anak-anak menjadi

lebih baik dalam matematika dan memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kepekaan terhadap data yang sangat penting di masa depan. Pengembangan kemampuan numerasi anak secara keseluruhan dapat dicapai melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat. Manfaat mempelajari numerasi bagi anak usia dini yaitu ketika seringkali dihadapkan dengan situasi yang melibatkan angka dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan pemahaman numerasi yang kuat juga akan membantu anak untuk memecahkan masalah matematika. Mulai dari menghitung permainan, menghitung benda-benda yang ada di sekitar, menghitung sambil mewarnai, membagi kue menjadi bagian-bagian. Mengajarkan angka kepada anak-anak sejak usia dini sangat penting dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan matematika yang kuat di kemudian hari. Kemampuan numerasi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, tingkat stimulasi lingkungan di sekitarnya, pendekatan pembelajaran yang digunakan, interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang

dewasa, faktor genetika yang memengaruhi kecenderungan anak terhadap kemampuan numerik, kesehatan fisik dan nutrisi yang memengaruhi perkembangan otak, penggunaan teknologi seperti permainan edukatif, dukungan positif dan bimbingan yang diberikan oleh orang tua dalam pengasuh, serta cara belajar yang memperhatikan perkembangan anak secara holistik, termasuk aspek numerasi. Faktor-faktor ini berperan penting dalam membentuk pondasi matematika yang kuat pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Solfiah dkk. (2021). Hal ini menegaskan bahwa anak-anak akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik jika mereka dapat menunjukkan kompetensi yang dikaitkan dengan angka selanjutnya. Faktor yang mempengaruhi numerasi secara internal terhadap anak usia dini pada umumnya dari dalam diri anak sendiri seperti anak tidak menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan angka dan berhitung karena menurut mereka mempelajari angka itu rumit, susah dan membosankan. Faktor eksternalnya kurang perhatian dan dukungan dari orang tua anak, Karena potensi anak tidak dapat berkembang dengan

sendirinya tanpa pendampingan orang tua, maka orang tua dan pendidik mempunyai tanggung jawab mendasar untuk membimbing generasi muda penerus (Cahyani, 2011). Beberapa orang tua memberikan kendali penuh kepada guru sekolah atas pendidikan anak-anak mereka. Hal ini disebabkan karena masih banyak orang tua yang abai terhadap kemampuan berhitung ini. Keterampilan guru adalah aspek eksternal lainnya. Tipikal pendidik hanya sekedar menawarkan pembelajaran melalui buku LKA (Lembar Kegiatan Anak) guru belum melakukan inovasi dalam mengajar sehingga anak mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Untuk memberikan pembelajaran yang membuat anak merasa puas, nyaman, dan tahan terhadap rasa bosan, maka guru PAUD harus menjadi pendidik yang inovatif (Sidiq et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Dharma wanita desa Ngarum pada kelompok A terdapat 12 anak-anak dan tingkat pemahaman numerasi masih terbilang rendah. Dari 12 murid ada 5 anak yang belum bisa membedakan angka 6 dan 9, belum hafal angka 1-10,

menghitung jumlah benda 1-10 masih sering salah dan mengurutkan angka 1-10 juga masih salah. 7 lainnya udah dapat berkembang di kelompok A. Berdasarkan hasil dan observasi yang dilakukan diketahui rendahnya pemahaman numerasi anak disebabkan karena kurangnya guru dalam menggunakan media saat pembelajaran kurangnya guru dalam menggunakan strategi yang tepat sesuai dengan gaya belajar anak. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin memberi inovasi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya kemampuan numerasi anak salah satunya penggunaan media permainan Rainbow Ball.

Permainan Rainbow Ball dapat mengembangkan numerasi anak usia 5-6 tahun karena dalam permainan ini anak-anak akan belajar mengenal angka 1-10 mengurutkan angka 1-10 dan menghitung jumlah bola dari 1-10. Permainan ini dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar konsep-konsep matematika dasar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan ini menawarkan permainan interaktif yang memungkinkan anak-anak untuk berlatih mengenali angka, menghitung, mengenal warna atau

memecahkan masalah matematika sederhana. Selain itu, permainan Rainbow Ball yang dirancang khusus juga bisa menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Misalnya, mainan yang memungkinkan anak mengurutkan dan mengelompokkan benda berdasarkan angka dan warna dapat membantu mereka memahami konsep dasar tentang klasifikasi dan pengelompokan yang merupakan keterampilan yang penting dalam pengembangan numerasi. Bermain membantu perkembangan kognitif anak kecil. Anak-anak dapat melakukan eksplorasi lingkungan sekitarnya, mempelajari segala hal, dan menemukan solusi atas kesulitan melalui bermain. Selain itu, perkembangan sosial anak ditingkatkan melalui permainan. Menurut (Sarama, J. 2016), interaksi permainan dan permainan mempunyai peranan yang signifikan dalam perkembangan sosial dan kognitif anak. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti ini dapat membantu anak usia dini untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar matematika, sehingga meningkatkan pemahaman mereka

terhadap konsep-konsep numerik secara alami dan menyenangkan. Penelitian Edgar Dale menjelaskan bahwa ketika media semakin menarik mengkomodasi pembelajaran secara langsung, maka pemahaman anak-anak akan meningkat (LeFevre et al., 2010).

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Taher dkk., (2023) dengan judul "Pengaruh permainan tradisional Gedrek terhadap kemampuan numerasi anak kelompok B" menghasilkan sebuah temuan yakni permainan berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini. Dimana penerapan rata-rata keseluruhan anak muda dalam sampel penelitian yang mengalami peningkatan menjadi bukti. Hal ini berfungsi sebagai sumber bagi peneliti ketika melakukan penelitian.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ingin meneliti tentang "pengaruh permainan Rainbow Ball terhadap kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita desa Ngarum" Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan Rainbow Ball terhadap kemampuan numerasi anak

usia dini di TK Dharma Wanita desa Ngarum.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh permainan Rainbow Ball terhadap kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun. Di TK Dharma Wanita populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Dharma Wanita. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak TK A di TK Dharma Wanita. Dengan menggunakan kriteria inklusi. Secara umum, subjek dalam populasi

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

dimana: T = jumlah total jenjang/rangking yang terkecil

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

memiliki kriteria seperti: anak bersedia untuk menerima dan mengaplikasikan aspek numerasi dalam permainan Rainbow Ball, Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest with one group*. Dengan menggunakan media permainan Rainbow Ball, pretest (O1) diberikan sebelum perlakuan (X), perlakuan (X), dan posttest (O2) diberikan setelah perlakuan. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Table 1 Aspek Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Numerasi	1) Menyebut dan menghitung angka 2) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10 3) Mencocokkan bola yang sudah di beri warna ke dalam tempat yang sudah di sediakan	1. Anak mampu menyebut bilangan 1-10 2. Anak mampu menghitung jumlah bola dari 1-10 3. Anak mampu menghitung angka 1-10 melalui aktivitas permainan rainbaw ball 4. Anak mampu mengurutkan bola dari angka 1-10 5. Anak mampu meletakkan bola pada tempat nya, sesuai angka 1-10 6. Anak mampu mencocokkan bola yang sudah di beri warna pada tempat yang sesuai 1-5 warna pada permainan rainbaw ball

Perlakuan (X), perlakuan (X), dan posttest (O2) diberikan setelah perlakuan. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Match Pair Test. Dengan rumus sebagai berikut:

Formulasi Hipotesis

- Ho: Tidak terdapat perbedaan dari sebelum perlakuan 1 dengan sesudah perlakuan 2.
- Ha: Terdapat perbedaan dari sebelum perlakuan 1 dengan sesudah perlakuan 2.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebagai bagian dari pembelajaran dasar matematika dan kegiatan pertama dalam penelitian ini, anak-anak dilibatkan dalam kegiatan menyebutkan dan mengenal angka

dari 1 hingga 10. Tahap pelaksanaan yang dilakukan peneliti 2 minggu dalam 4 kali pertemuan. Di minggu pertama hari ke 1 peneliti melakukan Kegiatan yang dimulai dengan memperkenalkan angka-angka secara berurutan dan meminta anak-anak untuk mengulangi setiap angka dengan suara lantang dan di iringi gerakan jari tangan. Setelah itu, peneliti mengadakan sesi tanya jawab di mana anak-anak diminta untuk menjawab gerakan tangan yang ditunjukkan oleh peneliti, baik secara berurutan maupun secara acak. Untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang konsep jumlah dan urutan angka, lalu minggu pertama hari ke 2 anak-anak juga diajak menghitung benda-benda yang ada di kelas, seperti pensil, buku, atau mainan.

kemudian setelah anak-anak memahami urutan angka 1 hingga 10, peneliti mengajak anak-anak untuk mengenal konsep angka dengan benda-benda yang ada di dalam kelas, seperti pensil, spidol, buku. Anak-anak mampu mengurutkan dan mengenal konsep angka 1-10. Pertemuan minggu kedua hari ke 3 peneliti melakukan Treatment dengan menggunakan media permainan

rainbow ball anak-anak di ajak untuk bermain media Rainbow Ball dengan cara maju ke depan satu persatu anak-anak belajar mengurutkan bola yang sudah di beri angka 1-10, lalu meletakkan bola pada tempatnya dari angka 1-10 di media permainan rainbow ball menyebutkan, mencocokkan warna apa yang di pegang oleh anak-anak seperti gambar yang sudah peneliti siapkan didepan, peneliti menggunakan 5 warna dalam media permainan ini warna yang digunakan yaitu merah, biru, hijau, ungu, dan kuning. Tujuan peneliti memberikan warna-warna tersebut ini Anak mampu mencocokkan bola yang sudah di beri warna pada tempat yang sesuai selain itu, dapat meningkatkan sistem motorik anak-anak. Pada aspek numerasi anak diharapkan dapat bermain melatih perkembangan numerasi dalam menyebut dan menghitung angka mulai dari 1-10 melalui aktivitas permainan rainbow ball dengan benar dan mandiri.

Setelah itu peneliti memberikan soal menarik garis jumlah gambar pada angka yang tepat, tujuan untuk melakukan tes ini agar peneliti bisa melihat pengaruh media permainan rainbow ball dalam perkembangan

numerasi di TK Dharma Wanita. Permainan Rainbow Ball selain melatih perkembangan numerasi



pada anak usia 5-6 tahun, perkembangan pada warna, permainan ini juga di rancang agar anak-anak ketika belajar tidak merasa bosan, melatih keberanian untuk bermain dan belajar menghitung dengan maju satu per satu. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diketahui bahwa permainan Rainbow Ball mendapatkan hasil berikut.

Table 2 Hasil Analisis Uji Wilcoxon

Subjek	XA1	XB1	Beda (XA1- XB1)	Jenjang	Tanda Jenjang	
					+	-
SH	11	24	13	12	12	-
RV	12	23	11	3	3	-
RZ	10	22	12	4	4	-
TE	9	21	12	8	8	-
IB	9	21	12	8	8	-
HN	10	22	12	8	8	-
EK	10	22	12	8	8	-
RS	8	20	12	8	8	-
YM	11	23	11	3	3	-
AL	11	23	11	3	3	-
DV	12	24	12	8	8	-
RR	14	24	10	1	1	-
JUMLAH	127	269	140	66	66	-

Dengan hasil pada tabel di atas, maka untuk menguji nilai signifikansi 5% dengan N=12 maka diperoleh nilai Ttabel adalah 14. Dari nilai hasil perhitungan diketahui bahwa semua subjek mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil nilai posttest. Sehingga nilai Thitung =0, jika Thitung < Ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media permainan Rainbow Ball dapat digunakan dengan baik untuk perkembangan numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari aspek numerasi yang bertambah setelah bermain permainan Rainbow Ball selain itu, anak-anak juga belajar untuk mandiri dan berani maju ke depan untuk bermain Rainbow Ball.

Sejalan dengan hasil tabel di atas, maka untuk menguji nilai

Picture 2 Media Pembelajaran Rainbow Ball

signifikansi 5% dengan $N = 12$ maka diperoleh dari nilai $T_{tabel} = 14$. Diketahui nilai $T_{hitung} = 0$. Sehingga $T_{hitung} < T_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pengaruh media permainan Rainbow Ball mengalami peningkatan. Dalam perkembangannya, pendidik dapat memberikan dukungan terhadap numerasi yang sesuai dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dengan bimbingan untuk membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang konsep matematika dasar seperti angka, membuat aktivitas yang melibatkan anak secara aktif dan senang seperti bermain dengan mainan matematika interaktif atau menciptakan situasi nyata yang melibatkan konsep matematika, akan membuat anak lebih mudah memahami oleh Clements (2016). Vygotsky menekankan perlunya interaksi sosial dan dukungan dari orang yang lebih tua (Guru, Orang Tua) selama pembelajaran. Konsep "zona perkembangan proksimal" (ZPD) mengacu pada perbedaan antara kemampuan yang dapat dikembangkan sendiri oleh seorang anak dan kemampuan yang dapat

dikembangkan dengan bantuan. Dalam konteks matematika, ini berarti bahwa anak-anak dapat memahami konsep matematika yang lebih kompleks dengan bimbingan dan dukungan yang tepat dari guru atau orang dewasa lainnya.

D. Kesimpulan

Perkembangan numerasi di TK Dharma Wanita Desa Ngarum ini masih terbilang rendah, pada kelompok A terdapat 12 anak-anak dan tingkat pemahaman numerasi masih g rendah. Dari 12 murid ada 5 anak yang belum bisa membedakan angka 6 dan 9, belum hafal angka 1-10, menghitung jumlah benda 1-10 masih sering salah dan mengurutkan angka 1-10 juga masih salah. 7 lainnya sudah dapat berkembang di kelompok A. dari hasil observasi maka disini peneliti ingin memberi inovasi pembelajaran dengan media permainan Rainbow Ball untuk mengatasi rendahnya numerasi di TK Dharma Wanita Desa Ngarum.

Permainan Rainbow Ball merupakan permainan yang di rancang khusus untuk membantu anak-anak belajar konsep-konsep matematika dasar dengan cara yang menyenangkan dan menarik agar

anak-anak ketika belajar tentang matematika tidak cepat bosan. Permainan ini bermain dengan cara anak maju satu per satu lalu anak-anak akan mencari bola yang sudah di beri angka di masukkan ke dalam tempat sesuai urutan angka 1-10 dan sesuai warna. Permainan interaktif yang memungkinkan anak-anak untuk berlatih mengenal angka, menghitung, mengenal warna atau memecahkan masalah matematika sederhana. Diketahui bahwa permainan Rainbow Ball dapat mengembangkan perkembangan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon matc pair test dengan nilai signifikan 5% dengan N=12 maka nilai maka nilai Ttabel adalah 14. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua subjek mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari pencapaian aspek Numerasi pada posttest. Sehingga dapat dilihat bahwa nilai Thitung = 0 dan Ttabel = 14. Sehingga, Thitung \leq Ttabel. Artinya, Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian bahwa media permainan Rainbow Ball memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan numerasi

anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, L., Solfiah, Y., & Nurlita, N. (2023). Analisis Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10018-10029.
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113-123.
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295-304.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2016). *Math, Science, and Technology in Early Childhood Education In L. J. Couse & S. L. Recchia (Eds.), Handbook of Early Childhood Teacher Education*. Routledge.
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1).

- Filtri, H. (2023). Peran Orangtua Dalam Pengembangan Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Tingkat Pemahaman Numerasi Siswa Kelas 5 SDN 192 Ciburuy. *eL- Muhibb jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(1), 10-19.
- Hasni, U., Alim, K., Febriyanti, E., Ramadani, D. T., & Nasution, P. E. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi Sebagai Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 6 Tahun di SDN 065 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1-7.
- Irianti, D. P., Kurniawati, T., Wahono, W., Abidin, R., & Saida, N. (2023). Pengaruh Cerita Tubuhku Milikku dengan Wayang Ranti terhadap Pendidikan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(3), 1101-1107.
- Kurnia, R. (2022). Model Pembelajaran Numerasi Berbahan Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Awal di TK Hajar Aswad Makassar. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 70-80.
- Marsudi, K. E. R., Irawati, A. A., Nurhidayati, D., & Saputri, T. M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pada Anak Melalui Bimbingan Belajar Di Desa Sawoo Kabupaten Ponorogo. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 254-260.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).
- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). Peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini ditinjau dari latar belakang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 39-46.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86-100.
- Putri Maulida, H., Badruli, M., & Aristiana PR, A. P. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 116-129.

Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.

Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar sekolah dasar*, 3(2), 183-190.

Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.

Yusra, R. A., Kurnia, R., & Nurlita, N. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melayu Fathrizk Kids, Kota Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 5949-5958.