

**IMPLEMENTASI MEDIA GURITA BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN NUMERASI PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI  
RA TUNAS CENDEKIA TULUNGREJO**

Nita Riatul Hikmah<sup>1</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>2</sup>, Wedya Puspita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember

nitariatulhikmah@gmail.com<sup>1</sup>, pascalian10@gmail.com<sup>2</sup>, wedyaps@gmail.com<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Peserta didik di RA Tunas Cendekia rendah dalam kemampuan numerasi dan sangat sulit di kondisikan karena kurang adanya media yang menarik dalam belajar, maka untuk menyelesaikan masalah tersebut di butuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik. Hal ini secara umum di lakukan agar dapat mengetahui dan memahami cara penggunaan dan fungsi media gurita berhitung secara optimal, khususnya dalam proses pembelajaran pra-matematika pada anak kelompok B (Anak Usia Dini 5-6 Tahun). Adapun Tujuan mengetahui cara mengimplementasikan penggunaan media Gurita Berhitung dalam proses pembelajaran numerasi pada anak Kelompok B di RA Tunas Cendekia Tulungrejo, Mengetahui cara menggunakan media gurita berhitung untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada anak kelompok B di RA Tunas Cendekia Tulungrejo, Mengetahui dan mendeskripsikan respon anak-anak kelompok B terhadap penggunaan media gurita berhitung dalam kegiatan pembelajaran numerasi di RA Tunas Cendekia Tulungrejo. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Jenis ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi media gurita berhitung dan bagaimana media tersebut memengaruhi kemampuan numerasi anak-anak usia dini. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengamati, mewawancarai, dan mendokumentasikan data dari situasi alami tanpa manipulasi. Penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran statistik, tetapi pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lapangan. Adapun Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah agar dapat membantu dan mempermudah anak-anak untuk belajar berhitung

Kata Kunci: implementasi, media belajar, kemampuan numerasi, anak usia dini

**ABSTRACT**

*Students at RA Tunas Cendekia are low in numeracy skills and are very difficult to condition due to the lack of interesting media in learning, so to solve this problem, it is necessary to develop learning media that are appropriate to the interests and characteristics of students. This is generally done in order to know and understand how to use and function the counting octopus media optimally, especially in the pre-mathematics learning process for group B children (Early Childhood 5-6 Years). The objectives are to know how to implement the use of Counting Octopus media in the numeracy learning process for Group B children at RA Tunas Cendekia Tulungrejo, to know how to use counting octopus media to improve numeracy skills in group B children at RA Tunas Cendekia Tulungrejo, to know and describe the responses of group B children to the use of counting octopus media in numeracy learning*

*activities at RA Tunas Cendekia Tulungrejo. The research method used in this study is qualitative research. This type was chosen because it aims to describe in depth the implementation process of the counting octopus media and how it affects the numeracy skills of early childhood. In qualitative research, the researcher acts as the primary instrument, observing, interviewing, and documenting data from natural situations without manipulation. This research does not focus on statistical measurements, but rather on an in-depth understanding of the phenomena occurring in the field. The output produced from this research is to help and make it easier for children to learn to count.*

*Keywords: implementation, learning media, numeracy skills, early childhood*

## **A. Pendahuluan**

Kemampuan numerasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Numerasi tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep jumlah, pola, ukuran, dan pengelompokan. Kemampuan ini menjadi dasar bagi pembelajaran matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, pada kenyataannya, tidak semua anak usia dini memiliki kesiapan yang sama dalam mengembangkan kemampuan numerasi.

Anak usia 0-6 tahun merupakan individu yang rentang dan sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam masa emas (*golden age*) dimana kinerja otak hampir 80% berlangsung (Setyowati & Ningrum, 2020). Masa usia dini merupakan periode awal yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan kehidupan seseorang. Masa usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia, anak memiliki kecenderungan untuk meniru banyak hal yang ada di sekitarnya (Ratnasari:10-16), demikian pula Sri Watini dalam jurnalnya menyampaikan karakteristik anak di usia dini sangat spesifik dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia

sekitarnya (Anne Gracia & Sri Watini: 2022).

Pada usia 5–6 tahun, anak berada dalam fase perkembangan pesat, baik dari aspek bahasa, sosial-emosional, maupun kognitif. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap angka dan konsep berhitung, namun masih memerlukan pendekatan konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Tanpa penguatan sejak dini, anak berisiko mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran matematika di tingkat pendidikan berikutnya.

Dalam lingkungan belajar anak usia dini, disarankan untuk mengenalkan konsep berhitung melalui kegiatan yang menyenangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Paramitasari & Nufitriah 2024). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang belum mencapai kemampuan numerasi yang optimal. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya stimulus yang tepat, terbatasnya media pembelajaran yang menarik, serta metode pembelajaran yang kurang menyentuh kebutuhan belajar anak secara langsung.

Permasalahan di RA Tunas Cendekia sangat jelas pada saat

observasi awal, peserta didik rendah dalam kemampuan numerasi dan sulit di kondisikan saat pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran gurita berhitung merupakan media yang di gunakan untuk peserta didik kelompok B dengan tujuan menciptakan pembelajaran bermakna dimana anak akan belajar lebih menyenangkan dan kondusif sesuai dengan permasalahan di RA Tunas Cendekia. Materi pengenalan angka sangat penting di kenalkan pada peserta didik , karena bertujuan agar anak mampu memahami konsep bilangan dan jumlah benda yang ada di sekitar mereka. Indikator pengenalan angka pada kelompok B yaitu 1 sampai dengan 20. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka, dan menulis angka.

Untuk menyelesaikan masalah belajar angka pada kelompok B di butuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan. Hal ini di lakukan agar dapat mengetahui dan memahami cara penggunaan dan fungsi media gurita berhitung secara optimal dalam proses pembelajaran numerasi pada anak kelompok B. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media edukatif yang bersifat menyenangkan dan interaktif, salah satunya adalah media Gurita Berhitung. Media ini dirancang menyerupai bentuk gurita dengan desain yang menarik sehingga dapat memicu perhatian

anak untuk belajar menghitung, mengenal angka, mengenal warna, mengelompokkan warna.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan metode pembelajaran numerasi yang lebih efektif dan menyenangkan, guna meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang PAUD, khususnya di RA Tunas Cendekia. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam bentuk strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif, serta menjadi referensi bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak sejak dini.

### **Tinjauan Pustaka**

Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala

benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau di bicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sardiman, dkk., 2011: 6).

Menurut Azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang di gunakan dalam konteks pendidikan guna menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik, efektif dan interaktif.

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Manfaat media pembelajaran

Penggunaan media dalam proses belajar memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Memperjelas pesan di dalam pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.

2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik hingga meraih prestasi belajar.
3. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif.

Tujuan media pembelajaran. Adapun tujuan media pembelajaran yaitu:

1. Mempermudah proses belajar mengajar
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak
3. Dapat merangsang siswa untuk belajar

Media Gurita Berhitung adalah media pembelajaran yang sengaja di buat sesuai dengan karakteristik peserta didik di RA Tunas Cendekia. Media pembelajaran ini di rancang khusus untuk membantu siswa dalam peningkatan numerasi, sebagaimana media ini di buat berdasarkan kebutuhan peserta didik. Desain media ini memungkinkan anak dapat memahami konsep jumlah berdasarkan pada media gurita ini terdapat wadah bilangan pada tangan gurita guna untuk memahami konsep bilangan pada anak. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan Gurita Berhitung adalah Kertas karton, Kain Flanel, Kardus Bekas, Gelas Plastik, Gunting, Pensil dan Lem Tembak

Selanjutnya tahapan-tahapan yang dilakukan siswa dalam penerapan media gurita berhitung adalah sebagai berikut:

## 1. Pengenalan

- a. Tunjukkan gambar/boneka gurita kepada anak-anak.
- b. Kenalkan bahwa gurita memiliki 5 lengan yang sudah memiliki wadah.
- c. Tunjukkan angka yang sudah dipasang di tiap lengan.

### Berhitung Sesuai Angka

Anak diminta memasukkan jumlah benda (bola-bola) sesuai angka di masing-masing lengan. Misalnya: Lengan memiliki bilangan dengan angka 12 → anak memasukkan bola-bola kedalam lengan dengan jumlah 12.

Numerasi merupakan kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika guna memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari-hari yang sesuai untuk individu sebagai warga yang baik (Mendikbud 2020). Mengenal konsep matematika pada anak usia dini diantaranya adalah membilang, geometri, pengukuran, seriasi, operasi bilangan, pola, mengklasifikasikan, dan grafik. Mengenalkan perbandingan atau pengukuran untuk anak usia 5 -6 tahun tidaklah mudah dalam mengenalkan pada anak, akan lebih mudah dipahami jika anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri dengan menggunakan benda-benda konkret karena pada tahap ini anak belajar menggunakan simbol-simbol dan masih belum dapat berpikir secara sistematis.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam tentang implementasi media gurita berhitung dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak kelompok B (5-6 tahun) di RA Tunas Cendekia Tulungrejo. Penelitian ini berfokus pada kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di RA Tunas Cendekia Tulungrejo dengan subjek penelitian 15 anak usia 5-6 tahun di RA Tunas Cendekia. Teknik analisis data yang deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang di peroleh melalui instrumen data kualitatif menurut Miles dan Huberman terdiri dari 3 tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

## C. Hasil dan Pembahasan

Meningkatkan kemampuan numerasi pada anak usia dini dengan media gurita berhitung. Disini guru menjelaskan tentang media gurita berhitung dan cara bermainnya. Anak di ajak berhitung 1-20 dengan bernyanyi. Lalu anak bermain media gurita berhitung dengan cara memasukkan bola-bola kecil warna warni ke dalam wadah gurita sesuai dengan jumlah bilangan yang tertera di wadah tersebut. Tujuan media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada anak setelah menggunakan media gurita berhitung. Setelah menyelesaikan kegiatan siswa telah mengembangkan keterampilan berhitung terkait

pengenalan konsep bilangan, mengelompokkan warna dan lain-lain.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan pada saat peneliti melakukan latihan pengalaman lapangan, dari 15 siswa, 2 anak belum berkembang, 5 anak sudah mulai berkembang, 6 anak sudah berkembang sesuai harapan, dan 2 anak masih dalam masa perkembangan. Siswa membuat kemajuan yang sangat baik. Peneliti dapat mengekstrapolasi data di atas dengan melakukan kegiatan observasi dan menggunakan *check list* untuk menilai perkembangan anak usia dini. *Check list* yang di gunakan peneliti antara lain:

1. Anak dapat berhitung angka 1-20
2. Anak dapat mengurutkan angka 1-20
3. Anak dapat mencakup keterampilan mengelompokkan warna sesuai jumlah bilangan

Media gurita berhitung merupakan bentuk media pembelajaran berbasis permainan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran pada anak usia dini. Media pembelajaran gurita berhitung di gunakan secara bergantian dengan aturan sebagai berikut: langkah awal yaitu guru pendidik menempelkan media gurita tersebut di papan tulis kelas, permainan dimulai dengan anak-anak mengantri untuk menunggu panggilan dari guru pendidik, guru pendidik memberi angka di depan wadah/kaki gurita yang selanjutnya guru pendidik menginstruksikan anak-anak untuk

memasukkan bola-bola kecil warna-warni ke dalam wadah gurita sesuai dengan jumlah bilangan yang ada di wadah/kaki gurita sambil berhitung. Kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus sampai selesai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama beberapa pertemuan di RA Tunas Cendekia, perkembangan anak dalam mengenal angka dan memahami konsepnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama observasi, dari 15 anak yang diamati, sebagian besar sudah mulai mengenal lambang angka dan berhitung, meskipun hanya beberapa yang memahami konsepnya. Selain itu, hanya sedikit dari mereka yang mulai mengikuti aturan bermain. Pada pertemuan kedua, setelah dilakukan intervensi dan wawancara dengan guru kelas, terjadi kemajuan yang cukup signifikan. Mayoritas anak sudah mengenal angka dan berhitung, memahami konsepnya, dan lebih banyak yang mulai bisa mengikuti aturan permainan. Peningkatan terbesar terlihat pada pertemuan ketiga penelitian. Secara keseluruhan, semua anak telah mencapai penguasaan penuh terhadap indikator yang diamati. Mereka tidak hanya mengenal dan memahami angka, tetapi juga mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. data perkembangan kemampuan numerasi anak kelompok B setelah menggunakan media gurita berhitung pada proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan

kegiatan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi kegiatan observasi untuk mengamati seluruh aktivitas kelompok B dari awal hingga akhir kegiatan. Di bawah ini adalah tabel pedoman observasi pelaksanaan media pembelajaran “Gurita Berhitung” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada anak kelompok B di RA Tunas Cendekia Tulungrejo.

Kemampuan numerasi pada anak kelompok B di RA Tunas cendekia dapat di tingkatkan dengan menerapkan media pembelajaran gurita berhitung untuk meningkatkan kemampuan numerasi. Hal ini didukung berdasarkan observasi peneliti sebelum menggunakan media gurita berhitung yang menunjukkan bahwa 13% anak yang belum berkembang, 34% anak mulai berkembang sesuai harapan, 40% anak berkembang sesuai harapan, 13% anak berkembang sangat baik

Persentase perkembangan numerasi anak setelah mengimplementasikan media gurita berhitung adalah 0% pada anak belum berkembang, 13% pada anak mulai berkembang, 40% anak berkembang sesuai harapan, 47% berkembang sangat baik, hal ini sesuai dengan data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti pada hasil di atas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media pembelajaran Gurita Berhitung terbukti dapat menstimulasi kemampuan numerasi anak di RA Tunas Cendekia bahkan

secara signifikan. Guru kelas di RA tersebut mengungkapkan bahwa banyak anak sering lupa dengan bentuk dan konsep angka. Namun, melalui media pembelajaran gurita berhitung, anak-anak dapat lebih mudah mengingat serta secara tidak langsung menghafal bentuk dan konsep angka dan berhitung. Sejalan dengan hal tersebut, menurut pendapat Hurlock konsep yang mulai dipahami oleh anak berkembang seiring dengan bertambahnya pengalaman yang mereka alami. “Salah satu guru RA Tunas Cendekia menyatakan bahwa permainan ini sangat menarik, sehingga anak-anak antusias untuk mengikutinya. Selain itu, mereka tidak mudah merasa bosan karena menggunakan bola-bola warna warni.

Selain berkontribusi dalam pengembangan kemampuan numerasi, media gurita berhitung juga berperan penting dalam mengajarkan konsep kerja sama, kesabaran dalam menunggu giliran, serta kedisiplinan dalam mematuhi aturan permainan. Melalui permainan ini, anak-anak belajar berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, menghargai waktu dan kesempatan, serta memahami pentingnya aturan dalam suatu permainan. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini adalah penerapan media gurita berhitung dapat memperkaya partisipasi, memupuk rasa ingin tahu, melatih kesabaran, serta membuat anak merasa senang dalam proses belajar dan beraktivitas. Dengan demikian,

permainan media gurita berhitung tidak hanya berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka, tetapi juga membentuk aspek sosial dan emosional yang penting dalam pembelajaran.

Dengan hal ini, permainan media gurita berhitung mampu menstimulasi perkembangan numerasi pada anak, selain itu dengan media pembelajaran yang menarik anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran dan mengikuti pembelajaran. Supriyadi menjelaskan bahwa dengan menggunakan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mengembangkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan dan merangsang minat mereka dalam mencari sumber-sumber pengetahuan secara mandiri. Kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber mengajarkan mereka pentingnya inisiatif dalam mencari informasi. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar, membentuk karakter, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, terutama bagi Anak Usia Dini yang masih dalam tahap perkembangan berpikir abstrak. Oleh karena itu, keberadaan media yang menarik sangat penting dalam mendukung proses berpikir anak serta mendorong mereka untuk terlibat.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dibahas diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media gurita berhitung dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam merangsang perkembangan numerasi Anak Usia Dini. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, anak-anak tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep angka dan konsep berhitung, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang mendukung proses belajar mereka. Oleh karena itu, mengintegrasikan media gurita berhitung ke dalam Kurikulum RA dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam mempersiapkan anak menghadapi tantangan matematika serta kehidupan sehari-hari di masa depan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi numerasi untuk sekolah dasar* (Vol. 1). UMMPress.
- Fadlillah, M. "Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD." *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 1.1 (2016): 42-53.
- Fitriani, C. 2023. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4- 5*

- Tahun Di TK Bunga Bangsa. Skripsi. Universitas Islam Negri Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Gerakan Literasi Nasional. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Klaten.
- Husdah, H., Rini, R. Y., & Ayuningtyas, V. (2024). Penerapan Numerasi Dengan Media Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Bina Insan Kecamatan Tanara Kabupaten Serang. *Journal On Teacher Education*, 6(1), 101-106.
- Khamila Husna dan Supriyadi, 'Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 4.1 (2023), 981-90
- Mahendra, J. P., & Rahayu, E. P. (2024). Penerapan Media Papan Plannel dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Kelas B di Paud Darul Muttaqin Dasan Tereng Gumantar Tahun Ajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 3(2), 90-95.
- Meta, E., & Widayanti, M. D. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun
- Maisarah, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi model pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di kelas III SDN Sindangsari III. *Pandawa*, 3(1), 119-128.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus ar-rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289-298.
- Nugroho, R. (2020). *Public Policy: Dinamika Kebijakan, Analisis Kebijakan, Manajemen Kebijakan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nurlaela, S., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). Penggunaan Aplikasi Smart Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 208-230
- Pratiwi, Mulyani dkk. (2024). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.

- Rachmawati, L. R., Rokhima, N., & Mahdi, N. I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pra Numerasi Melalui Metode Praktik Langsung pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK D Farhel, Kabupaten Raja Ampat. *Qurroti*, 6(1), 99-109.
- Rohmah, I. S., Sa'ida, N., Veronica, N., & Hendarwati, E. (2024). Pengaruh permainan Rainbow Ball Terhadap Kemampuan Numerasi Anaak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita desa Ngarum. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 274-285.
- Rohim, D. C. (2021). Konsep asesmen kompetensi minimum untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 33(1), 54-62.
- Safitri, A., & Hidayat, R. (2022). "Analisis Implementasi Program Pemberdayaan Masyarakat di Desa X." *Jurnal Administrasi Publik Indonesia*, 9(1), 55-64.
- Setiawan, H., Saputra, H. H., Hakim, M., Ermiana, I., & Umar, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 79-92.
- Solicha, S., Prihandoko, T. L., & Furi, A. Z. (2024). Meningkatkan Kemampuan Numerasi melalui Permainan Edukatif Popi (Sempo Pintar) Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU Masyithoh Pesawahan Adiwerna.
- St Hajar Dilla, A. T., Ashari, N., Mulianah, S., & Tadzkirah, T. (2024). Pengembangan Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 860-872.
- Sukarsih, E., & Kurniasih, N. (2025). Pengaruh Bermain Bermakna Dan Keterlibatan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 6(1).
- Widodo, J. (2021). "Implementasi Kebijakan Publik dalam Konteks Pemerintahan Daerah." *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 11(2), 101-112.
- Wina. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wisman, W., Asfar, M. I., & Al'adawiya, R. (2025). Efektivitas media pembelajaran MOKA (Monopoli Angka) untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini di TK Mandiri PKK Sibualong. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 166-179.
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Luluk, M. F. R., Wiwik, C. P., Retno, W. 2021. *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*.

Jakarta: Kementerian  
Pendidikan, Kebudayaan, Riset  
dan Teknologi