

## **Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Izzatul Firdaus<sup>1</sup>, Rikza Azharona Susanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Islam Anak usia dini, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang

Email: 200105110050@student.uin-malang.ac.id

**Abstrak** – Literasi numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikuasai anak dalam menghadapi kehidupan di abad 21, selain itu kemampuan literasi numerasi juga dapat menjadi bekal anak untuk menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari masih tergolong rendah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara penggunaan media dakon untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dianalisis dengan menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak, dalam upaya peningkatannya media dakon digunakan sebagai alat permainan yang diinovasikan ke dalam kegiatan yang bervariasi bagi anak seperti membandingkan banyak dan sedikit jumlah biji dakon menggunakan kartu smile, belajar konsep pengurangan dan penjumlahan dengan biji dakon sesuai jenis dan warna, membuat pola dari biji dakon, membuat bentuk geometri dari biji dakon, bermain konsep pengukuran dengan papan dakon, sehingga menarik perhatian anak. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun pada siklus I dan siklus II, persentase rata-rata peningkatan tersebut sebanyak 26% dimana pada siklus satu mendapatkan persentase rata-rata 61% meningkat menjadi 87% pada siklus II.

**Kata kunci** – literasi; numerasi; media dakon; penelitian tindakan kelas

**Abstract** – Numeracy literacy is one of the basic skills that is important for children to master in facing life in the 21st century. Apart from that, numeracy literacy skills can also equip children to determine future success, but the facts on the ground show that numeracy literacy skills in the B3 Kindergarten group NU 2 Singosari Muslimat is still relatively low. Therefore, this research aims to describe how to use dakon media to improve the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years. This research uses a classroom action research (PTK) design with two cycles, where each cycle consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. Data was analyzed using two techniques, namely quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of the research show that the use of dakon media is effective in improving children's numeracy literacy skills. In an effort to improve this, dakon media is used as a game tool that is innovated into varied activities for children such as comparing the number of dakon seeds using smile cards, learning the concept of subtraction and adding dakon seeds according to type and color, making patterns from dakon seeds, making geometric shapes from dakon seeds, playing with the concept of measurement with a dakon board, so that it attracts children's attention. There was a significant increase in the numeracy literacy skills of children aged 5-6 years in cycle I and cycle II, the average percentage increase was 26%, where in cycle one the average percentage was 61%, increasing to 87% in cycle II

**Keywords** – literacy; numeracy; dakon media; classroom action research

## PENDAHULUAN

Literasi numerasi menjadi salah satu bekal yang harus dimiliki anak guna melanjutkan fase kehidupan selanjutnya. Didukung dengan pendapat beberapa ahli yaitu Dini, Hutabarat, Krisnasari dan lain-lain dalam (Wahyuni, 2022) menyebutkan bahwa menanamkan literasi numerasi pada anak usia dini merupakan kemampuan pembuka untuk menyiapkan masa depan. Literasi numerasi memiliki banyak manfaat dalam proses pendidikan maupun kehidupan sehari-hari, pasalnya pengamatan awal melalui stimulasi numerasi mendukung anak untuk dapat mengolah dan mendeteksi nilai dalam lingkungannya sehingga dapat berpikir matematis, menalar, menghubungkan ide-ide, serta berpikir logis terhadap permasalahan yang terjadi (Wardhani et al., 2021). Sri Maryani mendefinisikan literasi numerasi sebagai kemampuan untuk mengakses dan menafsirkan, serta menghubungkan info matematika serta saran untuk terlibat serta menangani kebutuhan matematika (Maryani, 2022). Sedangkan menurut Ekowati dalam (Perdana & Suswandari, 2021) literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran, Didukung dengan pendapat Deep PISA dalam (Priantini, 2022) yang menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan pribadi seseorang dalam merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks yang termasuk penalaran matematika dan konsep matematika, prosedur dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena.

Mengacu pada Unicef (Wardhani et al., 2021) ada lima indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu aljabar, geometri, pengukuran, bilangan, serta analisis data. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi perantara guna mendukung dan memudahkan guru untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Dakon merupakan alat permainan tradisional yang semakin hilang dari dunia permainan anak, Dakon dimainkan oleh 2 orang yang saling berhadapan di antara papan dakon. Menurut Pitajen dalam Siti Aisyah menyebutkan bahwa dakon memiliki banyak

nilai filosofis diantaranya strategi, penalaran, demokrasi, rasa tanggung jawab selain itu Dakon juga mempunyai fungsi sebagai permainan yang dapat mengasah kecerdasan otak (Aisyah, 2016).

Melalui hasil observasi yang dilakukan di TK Muslimat NU 2 Singosari diperoleh temuan rendahnya kemampuan literasi yang dimiliki siswa kelas B3. 18 dari 22 murid masih belum memiliki kemampuan literasi yang sesuai dengan usia perkembangannya, 18 siswa masih terlihat kesusahan saat melakukan aktivitas literasi numerasi. Rendahnya kemampuan literasi numerasi dijelaskan dalam indikator berikut:

### 1. Aljabar

Dalam indikator ini anak masih kesusahan dalam kesulitan dalam mengidentifikasi benda sesuai dengan jenisnya sehingga mengakibatkan anak kesulitan dalam mengelompokkannya, belum dapat mengurutkan pola secara berulang, anak mampu menyusun benda dengan sebuah pola namun ketika anak harus menyusunnya secara berulang anak terlihat bingung dan memilih menyusun benda secara acak tanpa memperhatikan pola, serta anak masih belum bisa menganalisa akibat yang disebabkan oleh sebuah hal

### 2. Bilangan

Anak terlihat kesusahan dalam membandingkan konsep banyak sedikit serta mengelompokkan benda dari sedikit ke banyak, anak belum mengerti bagaimana cara mengidentifikasi benda yang berjumlah sedikit dan banyak, anak belum dapat menggunakan bilangan untuk membandingkan konsep banyak dan sedikit, serta kesusahan dalam menggunakan bilangan dalam operasi hitung terutama dalam operasi pengurangan serta memasangkan bilangan sesuai dengan jumlahnya

### 3. Geometri

Anak hanya dapat menyebutkan 2 bentuk geometri saja yaitu segitiga dan lingkaran yang sering anak sebut dengan nama lain yaitu bulat atau bola, anak terlihat masih bingung saat menyusun media untuk membuat bentuk geometri, selain itu anak juga masih sering terbalik dalam menyebutkan hubungan posisi.

#### 4. Pengukuran

Anak belum mengenal konsep pengukuran tidak baku, cara menggunakan pengukuran tidak baku, serta belum mengenal atribut benda.

#### 5. Analisis Data

Anak belum dapat menganalisis data dengan baik yang mengakibatkan anak juga belum dapat menyajikan data dalam tabel dan melakukan proses tanya jawab terkait data yang sudah dianalisis.

Informasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas menunjukkan bahwa permasalahan terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang tahapan dalam pembelajaran literasi numerasi anak, sehingga media pembelajaran yang diberikan kurang tepat karena kurang sesuai dengan tahap kemampuan yang dicapai anak, selama pembelajaran literasi numerasi guru menggunakan media loospart yang ada dalam kelas tanpa adanya inovasi, selain itu guru juga menggunakan metode bercerita tanpa bantuan media. Meninjau dari penelitian yang dilakukan oleh Wahid dan Samta pada tahun 2022 dalam judul “Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini” (Wahid & Samta, 2022), menunjukkan bahwa permainan Dakon dapat meningkatkan kecerdasan matematika, dengan cara mengajak anak untuk melaksanakan kegiatan menghitung biji dakon yang berhasil dikumpulkan selama permainan berlangsung.

Permasalahan tersebut menimbulkan kesenjangan antara pentingnya kemampuan literasi pada anak usia dini dengan kemampuan literasi yang harus dimiliki seperti kemampuan dalam menggunakan al-jabar, bilangan, geometri, pengukuran, dan analisis data (Wardhani et al. 2021) dalam pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah sederhana dalam kelas. Adanya permasalahan di atas menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan cara penggunaan media dakon dan meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis-Mc Tagart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari dengan kisaran usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus pada tanggal 1-22 Maret 2024, masing-masing dari setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, total jumlah pertemuan dalam penelitian yaitu delapan, melalui empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi dengan instrumen penelitian dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dengan 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan teknik analisis data (Rijali, 2019). kuantitatif menggunakan rumus dari Nawawi dalam (Hidayat, 2016)

$$P = F / N \times 100 \%$$

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 1. Instrumen observasi

<b>Aljabar</b>	
Berpikir pola	Anak mampu mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan jenis dan warna Anak mampu mengenali dan menganalisis pola dalam permainan
Memecahkan masalah	Anak mampu mempelajari dan menginterpretasikan hubungan-hubungan Anak mampu menarik kesimpulan dari adanya hubungan
<b>Bilangan</b>	
Inti bilangan	Anak mampu menyebutkan dan menulis lambang bilangan dengan benar Anak mampu memasang bilangan dengan benda Anak mampu membandingkan

Hubungan antar bilangan	konsep banyak dan sedikit Anak mampu mengurutkan benda dari yang banyak ke sedikit
Operasi Hitung	Anak mampu belajar konsep penjumlahan Anak mampu belajar konsep pengurangan
<b>Geometri</b>	
Hubungan spasial	Anak dapat menyebutkan dan membuat bentuk geometri dan bentuk ruang 2 dimensi Anak dapat menyebutkan dan membuat bentuk geometri dan bentuk ruang 3 dimensi
Hubungan posisi	Anak dapat memahami posisi kiri dan kanan, serta atas dan bawah
<b>Pengukuran</b>	
Pengukuran baku	Anak mampu memahami dan mengukur dengan pengukuran baku
Pengukuran tidak baku	Anak mampu memahami dan mengukur dengan pengukuran tidak baku
<b>Analisis Data</b>	
Pengelompokkan	Anak mampu mengamati persamaan dan perbedaan benda dalam kelompok Anak mampu mengelompokkan berdasarkan 2 perbedaan yang diamati
Penyajian data	Anak mampu menyajikan data dalam bentuk tabel.

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini apabila minimal mencapai 75% persentase jumlah 16 anak yang berhasil mencapai kategori berkembang sangat baik dari 22 anak di kelompok B3.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian siklus I

#### A. Perencanaan

1. Menetapkan tujuan dan tema
2. Bekerja sama dengan guru kelas untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dalam siklus 1 sesuai dengan

modul ajar dan kesepakatan tanggal untuk tindakan

3. Menyiapkan media yang akan digunakan dan perlengkapan yang dibutuhkan berkaitan dengan penggunaan media dakon dalam kegiatan maka peralatan yang akan digunakan
4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan literasi numerasi anak di sekolah saat tindakan dilakukan

#### B. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

##### 1. Pertemuan I

Kegiatan inti dimulai dengan membaca iqro', kemudian dalam kegiatan literasi numerasi peneliti mengawali kegiatan dengan memantik pengetahuan anak tentang media Dakon yang dibawa. Selanjutnya menjelaskan dengan sederhana apa itu permainan Dakon, cara memainkannya, serta macam-macam biji yang digunakan untuk bermain dakon.



Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Media Dakon

Kegiatan selanjutnya yaitu menjelaskan tentang macam-macam bentuk dan konsep geometri 2 dimensi, hubungan posisi, serta memberi contoh anak kejadian yang disebabkan oleh suatu hal guna memantik pengetahuan dan cara anak untuk menginterpretasi sebab akibat. Pada kegiatan ini peneliti fokus pada pengetahuan awal yang harus dimiliki anak sebelum melaksanakan kegiatan literasi numerasi. Di akhir sisa waktu, peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan Aljabar yaitu memilah dan mengelompokkan biji dakon sesuai dengan jenis dan warnanya. Kegiatan inti ditutup dengan kegiatan mengurutkan pola sesuai secara berulang dengan catatan pola ditentukan oleh peneliti

## 2. Pertemuan II

Kegiatan inti pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan oleh 2 anak secara berhadapan menggunakan media dakon yang dilakukan menggunakan model klasikal. Peneliti memasukkan biji ke dalam lubang dakon kemudian memberi instruksi pada anak agar menaruh jumlah biji dakon sesuai dengan arahan. Peneliti kemudian menyebutkan perintah penjumlahan atau pengurangan, barulah anak menghitung jumlah biji dakon tersebut dengan memindahkan semua biji dakon dalam satu lubang yang sama. Setelah anak dapat menghitungnya, lalu anak diajak untuk membandingkan konsep banyak dan sedikit dari jumlah biji dakon miliknya dan milik lawan bermainnya. Kegiatan berhitung diakhiri dengan menuliskan hasil kegiatan dalam tabel.

Kegiatan kedua yaitu bermain papan dakon dengan menyebutkan hubungan posisi dan atribut papan dakon yang sudah diukur menggunakan pengukuran tidak baku. Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan membuat bentuk geometri dari biji dakon dan kegiatan seriasi.



Gambar 2. Kegiatan menyusun geometri dari biji dakon

## 3. Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga, peneliti menekankan pembelajaran dalam kegiatan mengukur benda dengan alat ukur tidak baku, menggunakan bilangan untuk mengukur, dan pemahaman posisi kanan dan kiri pada papan dakon. Penekanan ini dilakukan karena masih banyak anak yang merasa kesulitan saat melakukan kegiatan tersebut pada siklus I minggu pertama. Peneliti memulai kegiatan dengan kembali mengenalkan macam-macam alat ukur tidak baku, yang dilanjutkan dengan praktik mengukur papan dakon dengan menggunakan

jengkal tangan. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk membuat angka dari hasil mengukur menggunakan biji dakon



Gambar 3. Kegiatan Mengukur Papan Dakon

Kegiatan selanjutnya yaitu bermain dakon dengan mengisi lubang dakon dengan biji. Dalam permainan ini anak juga membagikan biji dakon miliknya ke dalam lubang dakon milik temannya. Kegiatan inti yang terakhir yaitu pemahaman konsep kiri dan kanan. Dalam kegiatan ini peneliti terdahulu menjelaskan dan memberi contoh konsep kiri dan kanan baru kemudian anak praktik menyebutkan posisi kiri dan kanan dari papan dakon

## 4. Pertemuan IV

Kegiatan inti pada pertemuan ini adalah membuat bentuk geometri dengan biji dakon berupa batu dengan pola warna yang berurutan. Anak diberi kebebasan untuk membuat pola sesuai dengan warna batu yang dipilih untuk membuat bentuk geometri. Kegiatan selanjutnya yaitu membandingkan konsep banyak sedikit jumlah biji dalam dakon menunjukkan mana lubang dengan jumlah sedikit dan banyak. Jadi dalam satu deret lubang dakon terdapat 2 lubang yang berisi biji dengan jumlah yang berbeda. Setelah itu anak diajak untuk menghitung 2 jumlah biji dalam lubang kemudian menginterpretasi konsep banyak dan sedikit dalam kegiatan tersebut.



Gambar 4. Kegiatan Menyusun Pola Dengan Biji Dakon

## C. Observasi

### 1. Pertemuan I

Hasil observasi pada pertemuan I menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak meningkat 3% jika dibandingkan dengan pra-penelitian. Ada tiga sub indikator yang menunjukkan persentase jumlah tertinggi yaitu mengelompokkan benda dan memilah sesuai dengan warna dan jenis, serta menjawab pertanyaan sesuai data. Tiga sub indikator tersebut menjadi kegiatan yang paling diingat oleh anak sebab anak sering melaksanakannya menggunakan berbagai media dalam kelas. Anak terlihat merasa kesulitan melaksanakan kegiatan dalam indikator yang lain sebab anak harus beradaptasi melaksanakan kegiatan literasi numerasi menggunakan media yang baru dikenal oleh anak.

Anak dengan kemampuan literasi numerasi kriteria BSH berjumlah lima anak, BB satu anak, dan 16 anak dengan kriteria MB, dalam pertemuan I belum terdapat anak yang sudah mencapai kriteria BSB

### 2. Pertemuan II

Dalam pertemuan II anak mulai mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi lebih dari 10% terjadi pada sub indikator kegiatan yang mudah dilaksanakan oleh anak yaitu memasang benda dengan bilangan sesuai jumlahnya, serta menyebutkan bentuk geometri ruang dua dimensi. Sedangkan sub indikator yang lain meningkat dengan persentase kurang dari 10%. Kemampuan literasi numerasi dengan kriteria BSH meningkat menjadi 17 anak, kriteria MB turun menjadi empat anak, dan kriteria BB tetap satu anak. Anak dengan kriteria BB belum mengalami peningkatan sebab mengalami peningkatan perkembangan yang lebih lambat dari usia dan teman-temannya sehingga memerlukan waktu yang cukup lama untuk meningkatkan perkembangannya

### 3. Pertemuan III

Rata-rata yang didapatkan dalam pertemuan III yaitu 64%, persentase tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi dari pertemuan II. Lima sub indikator yang tidak mengalami peningkatan dari

pertemuan II hingga pertemuan III yaitu kegiatan mengelompokkan biji dakon sesuai dengan warna dan jenis, belajar memahami posisi atas dan bawah, serta meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar, sub indikator tersebut tidak mengalami peningkatan sebab anak merasa bosan sering mendapatkan kegiatan yang sama ketika proses belajar bersama guru, sub indikator selanjutnya yaitu belajar mengenal atribut benda, kegiatan tersebut menjadi salah satu kegiatan yang dirasa sulit oleh anak dikarenakan belum terbiasa bahkan ada anak yang belum mengenal atribut benda, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya mengenalkan nama bentuk geometri 2 dimensi tanpa mengenalkan atribut benda dalam bentuk tersebut.

### 4. Pertemuan IV

Peningkatan kemampuan literasi numerasi terus terjadi hingga pertemuan IV dengan rata-rata 68%. Kemampuan dengan kriteria BSH bertambah menjadi 20 anak dari sebelumnya 19 anak, dua anak dengan kriteria MB mengalami peningkatan dari BB pada pertemuan III menjadi MB dalam pertemuan IV. Lima sub indikator yang tidak mengalami peningkatan dalam pertemuan III diketahui meningkat pada pertemuan IV, hal ini dikarenakan peneliti berusaha untuk lebih menekankan kegiatan tersebut dalam pembelajaran. Namun terdapat satu sub indikator yang pada pertemuan IV yang tidak mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu belajar konsep pengurangan, sebab sebagian anak masih merasa kesulitan dalam kegiatan tersebut, pada pertemuan IV ada dua anak yang sempat mengeluh bosan karena hanya bermain menggunakan dakon tanpa adanya inovasi kegiatan dari peneliti, namun keduanya tetap melaksanakan kegiatan dengan baik karena melihat teman yang lain terlihat senang bermain dakon, sehingga tidak berpengaruh dalam perkembangan kemampuan literasi numerasinya.

Hasil observasi dalam siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuannya hingga rata-rata yang didapatkan dalam siklus I adalah 61%. Namun rata-rata tersebut belum memenuhi target keberhasilan sebab masih kurangnya inovasi dalam kegiatan yang

dilakukan secara berulang-ulang sehingga menyebabkan anak menjadi bosan, selain itu anak juga mengalami kesusahan dalam kegiatan konsep belajar pengurangan

#### D. Refleksi

Dari hasil observasi siklus I penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengamati adanya peningkatan dalam kemampuan literasi numerasi selama pertemuan satu hingga empat. Sebelum menggunakan media dakon dalam kegiatan pra-penelitian, rata-rata kemampuan literasi numerasi anak hanya mencapai 50%, namun setelah menggunakan media dakon, rata-rata kemampuan literasi numerasi anak meningkat menjadi 61% dalam siklus I.

Meskipun telah mengalami peningkatan namun persentase hasil tindakan pada siklus I belum memenuhi target keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu minimal 76% dengan kriteria BSB. Oleh karena itu peneliti kembali melakukan konsultasi dengan guru kelas perihal pemecahan masalah yang terjadi pada siklus I, sehingga tidak menjadi penghambat dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada siklus II. Permasalahan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Anak belum dapat mengaplikasikan konsep pengurangan menggunakan media Dakon, dikarenakan anak belum bisa memahami bagaimana cara bermain pengurangan menggunakan dakon
2. Anak merasa bosan dengan pengulangan kegiatan pembelajaran menggunakan Dakon karena tidak adanya inovasi dalam penggunaannya.
3. Peneliti belum bisa mengkondisikan kelas dengan baik ketika anak bermain dakon secara klasikal.

Berdasarkan hasil refleksi di atas peneliti dan guru kelas menemukan penyelesaian yaitu:

1. Peneliti akan memberi contoh kembali bagaimana menghitung pengurangan menggunakan media dakon, dan lebih memfokuskan kegiatan ini menjadi kegiatan individual agar anak lebih maksimal dalam

memahami cara bermain dakon dalam kegiatan tersebut

2. Peneliti mencoba memberikan inovasi baru dalam kegiatan literasi numerasi menggunakan media dengan menambahkan kartu angka dan kartu smile dalam kegiatan,
3. Peneliti merubah model bermain anak yang semula klasikal menjadi tiga kelompok dengan jumlah anak 7-8 menggunakan satu papan dakon pada setiap kelompoknya.

Selain penyelesaian di atas peneliti mencoba memberi penguatan kembali terhadap kegiatan-kegiatan literasi numerasi, agar kemampuan literasi numerasi anak dapat meningkat sesuai dengan persentase keberhasilan

### Hasil penelitian siklus II

#### A. Perencanaan

1. Melaksanakan koordinasi dengan guru kelas
2. Bekerja sama dengan guru kelas untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
3. Menyiapkan media Dakon dan perlengkapan yang dibutuhkan
4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan

#### B. Pelaksanaan tindakan penelitian

##### 1. Pertemuan V

Sebelum memulai kegiatan literasi numerasi peneliti kembali mengulang sedikit pengetahuan tentang konsep permainan dakon yang sudah diberikan pada siklus I. Kegiatan selanjutnya yaitu belajar menggunakan konsep hitung pengurangan dan penjumlahan menggunakan media dakon. Kegiatan lebih ditekankan dalam belajar konsep hitung pengurangan.

Inovasi pada kegiatan ini yaitu menambahkan satu jenis biji dakon berupa kacang kedelai dengan bantuan kartu angka. Berbeda dengan kegiatan di siklus I, suasana kegiatan belajar konsep hitung penjumlahan dan pengurangan dilakukan secara berpasangan namun tidak di atas meja tetapi dengan duduk di bawah menggunakan alas karpet. Di dalam kegiatan ini

biji dakon yang digunakan untuk berhitung harus sesuai dengan warna dan jenisnya. Setelah berhitung, anak diajak untuk membandingkan jumlah dakon yang banyak dan sedikit dengan jumlah dakon milik temannya menggunakan kartu *smile*. Jumlah dakon yang sedikit diberi kartu *smile* segitiga sedangkan jumlah dakon yang banyak diberi kartu *smile* kotak.



Gambar 5. Kegiatan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan

Kegiatan inti yang terakhir adalah membuat sebuah hasil bentuk menggunakan pola dari biji dakon. Anak diberi kebebasan untuk membuat bentuk apapun dengan pola yang mereka ciptakan sendiri. Bentuk yang mereka buat bermacam-macam seperti garis panjang, kotak, dan bulat

## 2. Pertemuan VI

Kegiatan inti dimulai dengan bermain tebak geometri menggunakan biji dakon. Langkah pertama, anak diajak untuk membuat bentuk 4 geometri menggunakan biji dakon dengan urutan biji dari yang terbesar hingga terkecil. Setelah itu, anak menyebutkan bentuk geometri apa saja yang sudah dibuat lengkap dengan atribut bangun geometri tersebut.

Kegiatan kedua dalam pertemuan ini yaitu bermain pengukuran papan dakon menggunakan jengkal tangan. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok. Terdapat tiga buah papan dakon yang akan dihitung. Papan dakon pertama dan kedua dihitung oleh tujuh orang anak sedangkan dakon ketiga dihitung oleh delapan anak. Saat papan dakon sudah disiapkan anak mulai menghitung dengan menggunakan jengkal mereka. Setiap anak menggunakan dua jengkal tangan untuk berhitung kemudian hasilnya dicatat dalam tabel kegiatan harian yang sudah mereka gunakan sejak siklus I. Setelah kegiatan pengukuran selesai, kemudian secara berkelompok anak

menyebutkan hubungan posisi dari papan dakon.

Kegiatan inti yang terakhir yaitu mengurutkan biji dakon dengan jumlah sedikit ke banyak. Di samping bawah papan dakon terdapat tiga kartu angka yang berbeda kemudian anak memasukkan biji dakon ke dalam lubang dakon sesuai angka. Setelah itu, anak mengurutkan jumlah biji dakon yang sedikit dan banyak ke dalam lubang dakon yang masih kosong

## 3. Pertemuan VII

Kegiatan pada pertemuan 7 ditekankan pada penguatan konsep berhitung, konsep pengukuran tidak baku, menyebutkan bentuk geometri dan interpretasi hubungan sebab akibat. Kegiatan pertama yaitu penguatan konsep berhitung pengukuran dan penjumlahan. Sama seperti kegiatan biasanya, kegiatan ini menggunakan media dakon dengan cara memasukkan biji dakon ke dalam lubang sesuai dengan kartu angka yang sudah diberikan, kemudian anak menghitung pengurangan dan penjumlahan lalu mencari kartu angka sesuai jumlah untuk dipasangkan.

Kegiatan kedua yaitu bermain konsep pengukuran tidak baku. Inovasi dari kegiatan ini yaitu angka hasil pengukuran tidak lagi dicatat dalam tabel namun direalisasikan dalam bentuk angka yang terbuat dari biji dakon dengan pola secara berulang. Kegiatan yang terakhir yaitu interpretasi sebab akibat. Kegiatan ini sekaligus menjadi refleksi pembelajaran. Peneliti mengajak anak untuk menganalisa apa yang menyebabkan anak tertarik untuk melaksanakan kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon dan apa akibat dari kegiatan belajar yang mereka lakukan

## 4. Pertemuan VIII

Kegiatan inti yang dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu bermain dakon berlawanan dengan teman. Jadi anak mengisi biji dakon pada lubang milik temannya dengan urutan jumlah dari yang sedikit ke banyak begitu pula sebaliknya. Biji dakon yang digunakan untuk mengisi harus sesuai dengan warna dan jenisnya dengan ukuran yang terkecil hingga terbesar. Kegiatan kedua yaitu membuat bentuk geometri dari biji

dakon kemudian menyusunnya menjadi sebuah bentuk seperti rumah dan mobil. Biji dakon disusun menggunakan pola yang ditentukan oleh anak secara berulang. Setelah bentuk yang mereka buat sudah jadi, barulah anak mengidentifikasi hubungan posisi (depan, belakang, kanan dan kiri) dan atribut benda (panjang, lebar, tinggi) dalam hasil karyanya.

### C. Observasi

#### 1. Pertemuan V

Pada tindakan siklus II pertemuan V terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi kecuali dua anak yang tidak mengalami peningkatan karena ketidakhadirannya dalam pembelajaran yaitu Ghazzal, dan Shasa. Pertemuan V sub indikator konsep berhitung pengurangan mengalami peningkatan sebanyak 16%, hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak dalam konsep berhitung pengurangan mulai meningkat.

Saat melaksanakan kegiatan recalling konsep permainan dakon dominan anak terlihat ikut menjawab pertanyaan Putera sebab memiliki perkembangan yang sedikit lambat dari teman-temannya sehingga mereka membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami sesuatu, sehingga hanya mendapatkan skor 2.

#### 2. Pertemuan VI

Hasil observasi dalam pertemuan menunjukkan bahwa terdapat sepuluh anak yang dapat membuat empat bentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga) dan menyebutkannya dengan benar, edangkan 10 anak lainnya masih bisa membuat tiga bentuk geometri dan satu anak dalam kriteria MB hanya dapat membuat dan menyebutkan dua bentuk saja, mereka dominan kesusahan dalam membuat bentuk segitiga, selain itu mereka juga masih sering menyebut persegi dengan kotak, dan lingkaran dengan sebutan bulat. Sedangkan untuk menyebutkan atribut benda Lima anak sudah mampu menyebutkan tiga atribut bangun geometri dengan sempurna yaitu panjang, lebar dan tinggi. Ketika menyebutkan hubungan posisi dominan anak masih sering terbalik saat menyebutkan posisi kanan dan kiri. Persentase peningkatan dari pertemuan V dengan pertemuan

VI yaitu 8% hal tersebut menunjukkan bahwa mulai terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase yang lebih besar dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Karena rasa senang saat melaksanakan kegiatan dengan media dakon menyebabkan anak beradaptasi dengan baik sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan literasi numerasinya.

#### 3. Pertemuan VII

Hasil rata-rata yang didapatkan dari observasi pada pertemuan VII adalah 91%. Dua anak dapat berkembang sangat baik dengan nilai sempurna, lima anak masih berada dalam tahap berkembang sesuai harapan sebab, empat anak mempunyai perkembangan kemampuan sedikit lambat dari temannya, dengan usaha dan kemauannya kemampuan literasi numerasi mereka meningkat dari BB, MB, hingga BSH. 15 anak lainnya berada dalam tahap BSB namun dengan persentase yang bervariasi mulai dari 76% hingga 99%. Tingginya persentase peningkatan pada pertemuan VII menjadi pendukung dari pertemuan sebelumnya bahwa media dakon efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak.

#### 4. Pertemuan VIII

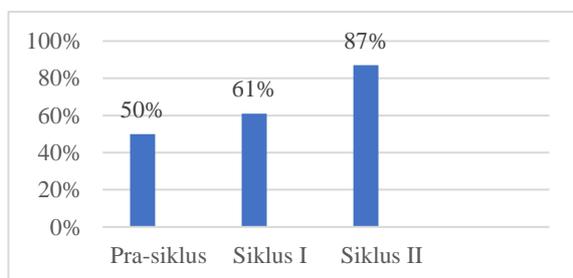
Dalam pertemuan VII terlihat adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi dengan rata-rata 93%. Anak dengan kriteria BSB dengan nilai yang sempurna bertambah menjadi tujuh anak, satu anak tetap berada pada kriteria BSH namun dengan rata-rata yang sebelumnya kurang dari 60% meningkat menjadi 70%, dari sini menunjukkan bahwa media dakon terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak yang memiliki kemampuan sedikit lambat dari teman-temannya, sedangkan 14 anak sudah berada dalam kriteria BSB dengan nilai rata-rata yang bervariasi. Total anak yang sudah mengalami peningkatan hingga kriteria BSB adalah 21 anak. 14 Sub indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan, menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan literasi numerasi, anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali kegiatan literasi numerasi, anak juga mulai menerapkan strategi sederhana yang telah dipelajari seperti membagi dengan teman, membuat miniature geometri, dalam konteks

kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak dalam menjawab pertanyaan literasi numerasi meningkat dari waktu ke waktu, mengindikasikan perubahan positif dalam sikap anak terhadap kemampuan literasi numerasi.

#### D. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti membandingkan hasil tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus pertama dalam tindakan sudah menunjukkan peningkatan dari pra-penelitian sebesar 61% namun persentase tersebut belum memenuhi target keberhasilan yaitu minimal 75%. Untuk itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memberi inovasi dalam setiap kegiatan literasi numerasi menggunakan dakon dengan tujuan mencegah anak mudah merasa bosan serta menarik perhatian anak agar lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan. Selain itu, peneliti juga lebih menekankan kegiatan dalam indikator yang perlu diperbaiki di setiap pertemuannya, hingga siklus II telah selesai dilaksanakan mendapat persentase keberhasilan sebanyak 87%.

Persentase peningkatan siklus I dengan siklus II sebesar 26%. Keberhasilan peningkatan tersebut sudah melebihi target minimal 75%. Keberhasilan penelitian ini juga dibuktikan pada 21 anak yang telah mencapai kriteria BSB dari target yang sudah ditentukan yaitu 16 anak. Melihat dari hasil penelitian yang telah memenuhi target keberhasilan maka peneliti dan guru kelas memutuskan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas cukup sampai siklus II. Persentase peningkatan siklus I dengan siklus II sebesar 26%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi setelah melaksanakan kegiatan menggunakan media dakon.



Gambar 6. Rata-rata peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi.

Siklus pertama dalam tindakan sudah menunjukkan peningkatan dari pra-siklus dengan persentase sebesar 61% namun persentase tersebut belum memenuhi target keberhasilan yaitu minimal 75%, untuk itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memberi inovasi dalam setiap kegiatan literasi numerasi menggunakan dakon dengan tujuan mencegah anak mudah merasa bosan serta menarik perhatian anak agar lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan, tak hanya itu peneliti juga lebih menekankan kegiatan dalam indikator yang perlu diperbaiki di setiap pertemuannya, hingga siklus II telah selesai dilaksanakan mendapat persentase keberhasilan sebanyak 87%.

Keberhasilan peningkatan penelitian ini sudah melebihi target minimal 75%. Keberhasilan penelitian ini juga dibuktikan dengan 21 anak yang telah mencapai kriteria BSB dari target yang sudah ditentukan yaitu 16 anak. Melihat dari hasil penelitian yang telah memenuhi target keberhasilan maka peneliti dan guru kelas memutuskan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas cukup sampai siklus II. Persentase peningkatan siklus I dengan siklus II sebesar 26%.

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan media dakon dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi yang dilaksanakan dalam dua siklus, sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Dina Chamidah yaitu meningkatkan praktek pendidikan (Wijayanti, 2021). Siklus I dimulai dengan pengenalan media dakon dan konsep kegiatan literasi numerasi, sejalan dengan penelitian Mukharamah dkk yang menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan yang termasuk dalam salah satu indikator literasi numerasi sangat penting untuk perkembangan kognitif anak (Mukharamah et al., 2021).

Kemampuan literasi numerasi anak meningkat pasca implementasi media dakon dalam kegiatan literasi numerasi, kemampuan anak dengan perkembangan yang sedikit lambat terbukti dapat meningkat pada akhir tindakan, hal ini didukung dengan penelitian Simamora dkk yang menyatakan bahwa meningkatkan kemampuan belajar anak dapat dengan menggunakan metode

bermain dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Simamora et al., 2020), kemampuan anak dengan perkembangan. Sebagian besar anak yang belum mengenal media dakon kini mulai merasa senang dan antusias saat memainkannya, didukung dengan penelitian dari Sari dkk yang menunjukkan bahwa responden penelitiannya merasa senang saat belajar menggunakan media dakon sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sari et al., 2019).

Peningkatan kemampuan tersebut dijelaskan dalam uraian berikut:

### 1. Aljabar

Pada indikator Aljabar, anak mengalami peningkatan dalam mengidentifikasi benda sesuai dengan bentuk, warna, dan jenisnya sehingga anak dengan mudah untuk mengelompokkannya. Hal ini disebabkan karena dakon memiliki biji yang beragam dengan warna, dan bentuk yang berbeda-beda. Menurut anak, macam-macam biji dakon tersebut mempunyai bentuk yang unik sehingga menarik perhatiannya. Hal tersebut juga berpengaruh dalam kemampuan anak dalam mengurutkan pola secara berulang (Romanti and Rohita 2021). Anak juga terlihat mampu mengurutkan pola dengan benar serta mampu membuat pola sendiri dengan frekuensi yang lebih panjang (Nurmazunita & Setyowati, 2020).

Selain itu anak juga mampu menginterpretasi sebab dan akibat dari hal sederhana yang ditemui saat bermain menggunakan dakon (Priantini, 2022). Kemampuan itu terbukti saat anak mampu menyebutkan sebab dari perbedaan kartu yang berada di bawah lubang yang terisi biji dakon, akibat berkurangnya jumlah biji dakon dalam lubang saat bermain konsep pengurangan, serta mengemukakan alasan yang menyebabkan anak senang bermain kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon. Kegiatan tersebut mengakibatkan anak dapat memecahkan masalah secara sederhana pada lingkungan sekitarnya (Perdana & Suswandari, 2021)

### 2. Bilangan

Kemampuan dalam indikator bilangan anak

meningkat setelah melaksanakan kegiatan bermain menggunakan media dakon. Melalui wujud asli papan dakon dan biji nya anak dapat belajar secara konkret. untuk mencocokkan jumlah bilangan sesuai dengan lambang bilangannya (Hasiana, 2021). Berangkat dari kemampuan dasar tersebut mengakibatkan anak mengalami peningkatan dalam menggunakan bilangan untuk mengidentifikasi biji dakon dengan jumlah yang banyak dan sedikit serta membandingkannya, disusul dengan kemampuan selanjutnya yaitu anak dapat menggunakan bilangan dalam konsep hitung penjumlahan dan pengurangan (Kamal et al., 2020).

### 3. Geometri

Media dakon efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada indikator geometri anak usia 5-6 tahun. Bermain menggunakan bermacam-macam biji dakon yang mempunyai ukuran kecil dan fleksibel untuk dipindahkan memudahkan anak untuk mengenal bentuk geometri (Safira and Fidesrinur 2021) dasar dengan cara menyusunnya menjadi bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang (Chusna & Ningrum, 2019). Selain itu permainan tersebut juga mampu menambah kosakata anak dengan menyebutkan nama setiap bentuk geometri yang dibuat. Melalui wujud konkret papan dakon anak dapat mengklasifikasi hubungan posisi dalam benda. Anak mampu menyebutkan posisi depan, belakang, kanan, dan kiri pada papan dakon dengan benar. Peningkatan kemampuan tersebut memudahkan anak dalam mengaplikasi serta mendeskripsikan konsep geometri dalam benda-benda di sekitarnya (Dengah et al. 2021).

### 4. Pengukuran

Pemahaman konsep pengukuran tidak baku dapat dikuasai anak dengan baik. Anak mengetahui alat ukur tidak baku serta dapat mengaplikasikannya dalam mengukur papan dakon menggunakan jengkal tangan sehingga secara tidak langsung anak juga mampu mengenal satuan ukur yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Papan dakon menjadi media yang tepat untuk melaksanakan kegiatan yang menghubungkan konsep pengukuran dengan

situasi sehari-hari yaitu dengan mengukur panjang papan dakon (Rosmiati et al. 2022). Kemampuan selanjutnya yang meningkat dalam indikator pengukuran yaitu anak mampu menggunakan bilangan dalam menghitung ukuran benda (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014), dimana anak dapat menuliskan jumlah satuan ukur papan dakon menggunakan angka yang dibuat dari biji dakon.

## 5. Analisis Data

Anak mampu mengurutkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil hingga terbesar. Selama proses kegiatan literasi numerasi menggunakan media dakon. Anak mampu menjawab pertanyaan (Sunarto and Rohita 2021) sesuai dengan data yang didapatkan saat melaksanakan kegiatan diantaranya seperti hasil berhitung penjumlahan dan pengurangan, hasil pengukuran tidak baku. Hal tersebut membuktikan bahwa anak mampu memahami konsep data dan cara menganalisisnya meskipun dengan cara yang masih sederhana (Marinda 2020). Kemampuan dasar ini bermanfaat dalam kemampuan anak untuk mengambil kesimpulan dalam setiap kegiatan yang dilakukan (Rifa'i 2019).

## SIMPULAN DAN SARAN

Permainan dakon menjadi media yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan literasi numerasi. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan kegiatan yang bervariasi. Selain itu inovasi juga dituangkan dalam setiap kegiatan sehingga tidak menyebabkan anak merasa bosan. Anak merasa senang dan antusias saat menggunakan media dakon dalam kegiatan literasi numerasi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media dakon dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak dalam indikator aljabar, pengukuran, geometri, bilangan, dan analisis data, dengan peningkatan sebesar 26% dari siklus I pada siklus 2.

Saran yang diperoleh berdasarkan pertimbangan data serta hasil evaluasi dari penelitian yang

sudah dilakukan sebagai berikut: *pertama*, Lembaga diharapkan dapat memberikan pelatihan maupun kegiatan pengembangan keterampilan guru dalam materi kemampuan literasi numerasi anak usia dini. *Kedua*, Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan barang-barang di wilayah sekolah agar media pembelajaran lebih bervariasi. *Ketiga*, Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih kreatif dalam membuat kegiatan dan media pendukung yang menarik dan tidak membosankan saat anak bermain dakon

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. A. A. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb) Siswa Kelas Iv Sdn Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 1–23.
- .Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(2), 1–6.
- Dengah, J., Kumaat, J., & Kohoki, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–5.
- Hasiana, Isabela. 2021. “Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak elompok B.” *PERNIK Jurnal PAUD* 4(2).
- Hidayat, Syamsul. 2016. “Analisa Proses Bisnis Dan Teknologi Informasi Pada BPR Syariah Hasanah Terhadap Minat Nasabah.” *Skripsi: UIN SUKA RIAU* (i):43–46.
- Kamal, A. L., Palaran Samarinda, Pendidikan Islam, Anak Usia, Fakultas Tarbiyah, and Iain Samarinda. 2020. “Permainan Tradisional Dakon Di Raudhatul Athfal Developing Arithmetic Skills Through Traditional Game Dakon At Raudhatul Athfal Al Kamal 1 Palaran Samarinda

- Berdasarkan Peraturan Pendidikan Dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia.” *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD* 7(1):1–14.
- Maghfiroh, siti lailatul. (2022). Meningkatkan Karakter Disiplin Sekolah Anak Melalui Teknik Behavior Contract Di Ra Bani Hasyim Malang. *Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 8.5.2017, 2003–2005*.
- Marinda, Leny. 2020. “teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar.” *Chemistry Education Practice* 5(1):10–16. doi: 10.29303/cep.v5i1.2788.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Mukharamah, Yuhatriati, Rosmiati, Suhartati, Fauzia, S. N., Nessa, R., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karpet Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 6(3), 43–54.
- Nurmazunita, S., & Setyowati, S. (2020). Pengaruh Permainan Dakon Berbiji Tiga Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712/30862>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Priantini, Olivia Dewita. 2022. “Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD.” *Skripsi : Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Rosmiati, Asep Mumung, R. S. (2022). “Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Matematik Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Ikhwan Kota Tasikmalaya”. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 42
- Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. 2021. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1(1):1. doi: 10.36722/jaudhi.v1i1.562.
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa’, E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sunarto, Indriyani, and Rohita Rohita. 2021. “Penguasaan Keterampilan Bertanya Dasar Di Tk Baiturrahman.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 2(1):1. doi: 10.36722/jaudhi.v2i1.575.
- Rifa’i, Ahmad. 2019. “Prosesn Pengambilan Keputusan.” *Research Gate* 1–12.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Romanti, Sela, and Rohita Rohita. 2021. “Peran Guru Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Memecahkan Masalah Di Sentra Bahan Alam.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 3(1):1. doi: 10.36722/jaudhi.v3i1.587.
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

6(6), 5840–5849.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>

Wardhani, Budi, Ellysa Surya Adi, Nindyah Rengganis, Luluk Mariyam, Wiwik Chitra Pratiwi, and Retno Wulandari. 2021. "Buku Saku Pengembangan Numerasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. Jakarta. 1–70.

Wijayanti, (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).