



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 9845-9855

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Pengembangan Permainan *Numeration Board* Untuk Mengenalkan Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Azzahra Nurfauziyyah Hanum<sup>1✉</sup>, Gilar Gandana<sup>2</sup>, Anggi Maulana Rizqi<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : [Zaranurfa@upi.edu](mailto:Zaranurfa@upi.edu)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan permainan numeration board untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *studi literature review*. Pada kajian literatur ini sumber yang digunakan merupakan data yang berasal dari artikel yang dipublikasikan dalam waktu 10 tahun terakhir terhitung dari bulan Januari 2015 hingga Desember 2025. Pencarian dalam penelitian ini menggunakan 1 jenis database yaitu *Google Scholar*. Kata kunci pencarian yang digunakan adalah "*numeration board*", "numerasi", dan "anak usia dini" untuk memperoleh artikel yang relevan. Berdasarkan hasil analisis kajian beberapa sumber bacaan serta hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media *Numeration Board*, yang juga menekankan pentingnya penggunaan media permainan dalam pembelajaran numerasi anak usia dini. Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak hanya memperkuat pemahaman konsep angka, tetapi juga mendukung keseluruhan proses belajar anak.

Kata Kunci: *Numeration Board, Numerasi, Anak Usia Dini*

## Abstract

This study aims to analyze the development of the numeration board game to introduce numeracy to early childhood children aged 5-6 years. The research method used in this study is a literature review. The literature review sources consist of data from articles published within the last 10 years, from January 2015 to December 2025. The search was conducted using one database, Google Scholar. The keywords used in the search were "numeration board," "numeracy," and "early childhood" to obtain relevant articles. Based on the analysis of several literature sources and previous research findings, it is shown that the development of the Numeration Board media emphasizes the importance of using game-based media in early childhood numeracy learning. Furthermore, the research indicates that engaging and interactive learning media not only strengthen the understanding of number concepts but also support the overall learning process of children.

Keywords: "*Numeration Board*," "*Numeracy*," "*Early Childhood*"

## PENDAHULUAN

Numerasi merupakan kemampuan mendasar yang diperlukan untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini mencakup pemahaman terhadap angka, kemampuan berhitung, mengukur, menyusun urutan, mengenali pola, serta melakukan operasi matematika sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan (Yuliantina, 2022, hlm. 538). Sejalan dengan hal tersebut, Condry dan Spelke dalam Sulistiyarningsih (2023) menjelaskan bahwa kemampuan numerasi dasar melibatkan aktivitas menghitung serta memahami operasi dasar seperti penjumlahan  $1 + 3$  yang menghasilkan 4, dan pengurangan  $4 - 3$  yang menghasilkan 1. Proses pengembangan keterampilan ini berlangsung secara bertahap dan saling memengaruhi selama masa pertumbuhan anak. Kedua pandangan tersebut menunjukkan bahwa numerasi merupakan fondasi penting dalam pembelajaran matematika, terutama bagi anak usia 5 hingga 6 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan keterampilan numerasi anak. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, PAUD dijelaskan sebagai bentuk pembinaan sejak anak lahir hingga usia enam tahun untuk membantu perkembangan fisik dan mental mereka agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Habe & Ahiruddin, 2017). Masa anak usia dini dikenal sebagai masa emas (golden age), yaitu periode penting untuk mengembangkan berbagai aspek seperti fisik, kognitif, emosional sosial, bahasa, keterampilan motorik, serta nilai moral dan keagamaan (Yusuf & Aprianti, 2022). Ebi dalam Yusuf & Aprianti, (2022) juga mengungkapkan bahwa pada masa ini, otak anak memiliki sekitar 100 miliar sel saraf (*neuron*) yang mendukung kemampuan berpikir dan perkembangan. Oleh karena itu, aspek

kognitif, termasuk keterampilan numerasi, perlu diberikan stimulasi yang tepat pada tahap usia ini.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Haryani & Qalbi, 2021), keterampilan numerasi anak termasuk dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui pengenalan konsep matematika dasar, yang mendukung perkembangan keterampilan berhitung, kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, serta membentuk sikap konsisten, mandiri, dan kreatif (Tijs Kleemans Sari et al., 2021). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dunia bermain anak guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bermain (Nuryeni et al., 2024).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kuesioner, diperoleh temuan bahwa anak usia 5–6 tahun memerlukan benda konkret serta media pembelajaran seperti alat permainan edukatif untuk mendukung proses pengenalan numerasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam Istiqomah & Maemonah (2021) yang menyatakan bahwa pada tahap pra-operasional, yaitu usia 18 bulan hingga 6 tahun, anak mulai menggunakan simbol dan lambang dalam proses belajarnya. Namun demikian, variasi media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak masih tergolong terbatas. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa media yang paling sering digunakan adalah *flashcard*. Melihat keterbatasan variasi media pembelajaran yang ada, peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah alat permainan edukatif bernama *Numeration Board*, yang merupakan kombinasi dari konsep permainan monopoli dan *Montessori Educational Wooden Toys*. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk mengenalkan konsep numerasi kepada anak, mulai dari pengenalan angka hingga operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *studi literature review*. Menurut Sukaesih and Winoto (2020) dalam Tuginem, (2023) literature review adalah kegiatan mencari sumber-sumber tertulis, baik berasal dari buku, arsip, majalah, jurnal, dan dokumen lain yang berkaitan dengan permasalahan dari topik yang dikaji. Literature review adalah metode yang disusun secara sistematis, eksplisit, dan reproduibel dalam melakukan identifikasi, evaluasi, dan sintesis terhadap karya yang telah ditulis oleh seseorang dengan hasil pemikiran yang telah ditulis oleh peneliti atau praktik .

Pada kajian literatur ini sumber yang digunakan merupakan data yang berasal dari

artikel yang dipublikasikan dalam waktu 10 tahun terakhir terhitung dari bulan Januari 2015 hingga Desember 2025. Pencarian dalam penelitian ini menggunakan 1 jenis database yaitu Google Scholar. Kata kunci pencarian yang digunakan adalah "permainan *numeration board*", "numerasi", dan "anak usia dini" untuk memperoleh artikel yang relevan. Setelah melakukan penyaringan kembali terkait artikel, penulis memperoleh kembali 10 artikel ilmiah yang membahas mengenai "Pengembangan Permainan *Numeration Board*

Untuk Mengenalkan Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Artikel yang memenuhi kriteria akan digunakan untuk dilakukan analisa. Analisa data sangat penting karena akan berhubungan dan berpengaruh dengan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tematik analisis. Analisa tematik adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi data secara detail mengenai suatu tema penelitian

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyaringan artikel ditemukan 10 artikel terkait analisis pengembangan permainan *numeration board* untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Berdasarkan asal negara dilakukannya penelitian diperoleh dari Indonesia. Artikel yang diperoleh merupakan artikel yang berkaitan dengan analisis pengembangan permainan *numeration board* untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Di bawah ini merupakan tabel 1 yang berisi ringkasan 10 studi terkait analisis pengembangan permainan *numeration board* untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini usia 5-6 tahun.

Tabel 1 Ringkasan Studi Penelitian

Analisis Pengembangan Permainan *Numeration Board* Untuk Mengenalkan Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun

No	Studi	Partisipan	Metodologi	Temuan Utama
1.	Ningsih (2022)	Anak TK Ulil Albab	Metode deskriptif naturalistik	Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif di lembaga tersebut telah dirancang secara sistematis dan tercantum dalam RPPH, dengan tema yang bervariasi dan dilaksanakan secara bertahap. Penggunaan alat permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep dasar matematika. Relevansi dengan penelitian pengembangan media

				<p><i>Numeration Board</i> terletak pada kesamaan fokus, yaitu pentingnya peran media permainan dalam mendukung pembelajaran matematika bagi anak usia dini.</p>
2.	Asfar et al (2025)	Anak Usia Dini di TK Mandiri PKK Sibualong	Metode Penelitian Kuantitatif	<p>Adapun hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep angka tetapi mendukung proses belajar. Penelitian ini relevan dengan penelitian pengembangan permainan <i>numeration board</i> untuk mengenalkan numerasi pada anak usia 5-6 tahun karena menunjukkan bahwa permainan berbasis monopoli yang dimodifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran numerasi anak usia dini.</p>
3.	Mimbar Oktaviana & Aulia Singa Zanki (2024)	Anak Usia Dini	Metode Penelitian EDR	<p>Hasil dalam penelitian ini adalah permainan berbasis monopoli yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini dapat menjadi media yang efektif dalam menstimulasi kemampuan logika matematika secara menyenangkan.</p>
4.	Maqfiroh, Khutobah, Budyawati (2020)	Anak kelompok B di TK Kartika IX-35 Parang, Jember	Metode Penelitian Kuantitatif	<p>Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Edukatif (MOTIF) sudah valid, praktis, dan efektif. Kepraktisannya didukung oleh observasi aktivitas guru saat pembelajaran dan respon guru yang positif dengan persentase 81,25%.</p>
5.	Firdaus, I. (2024)	kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari	Metode Penelitian Tidak Kelas	<p>Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Media ini diintegrasikan dalam berbagai aktivitas seperti membandingkan jumlah, belajar penjumlahan dan pengurangan, membuat</p>

				pola dan bentuk geometri, serta bermain konsep pengukuran, sehingga menarik minat anak. Terdapat peningkatan signifikan dari 61% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, dengan rata-rata peningkatan sebesar 26%.
6.	Paidah, E. J., Nugraha, D., & Syafri, H. (2025)	16 anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Bangsa	Metode Penelitian Tindak Kelas	Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan numerasi awal anak usia 5-6 tahun meningkat signifikan setelah menggunakan media <i>Zoo Math Pack</i> , dari 53% pada Siklus I (cukup) menjadi 87,5% pada Siklus II (sangat baik). Media ini terbukti efektif dan direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran numerasi di sekolah. Penggunaan media menarik seperti <i>Zoo Math Pack</i> diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan matematika siswa Indonesia dan berkontribusi positif pada hasil PISA.
7.	Trianingsih, T. (2023).	Anak kelompok A TK Negeri Pembina Bangsa	Metode Penelitian Tindak Kelas	Penelitian menunjukkan media pasir dan papan pintar efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap lambang bilangan 1-5, dengan 59% anak mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" dan 39% "Berkembang Sesuai Harapan". Tidak ada anak yang berada di kategori "Belum Berkembang". Temuan ini menegaskan media tersebut efektif dalam pembelajaran numerasi, namun evaluasi dan intervensi berkelanjutan tetap diperlukan untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar.
8.	Arvy, B. R. (2024)	Anak Usia Dini	Metode Penelitian Literature Review	Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk mengembangkan numerasi pada anak usia dini, karena banyak konsep matematika yang terkandung di dalamnya. Contoh permainan tersebut meliputi engklek,

					congklak, dan kelereng, yang membantu anak mengenal pola, bilangan, geometri, pengukuran, serta analisis data.
9.	Nurlaela, S., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024)	18 anak usia 5-6 tahun di TK BONA Kota Serang	Metode Penelitian Kualitatif		Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, terutama aplikasi game, efektif dalam pendidikan anak usia dini. Dukungan dari pendidik dan orang tua menjadi faktor penting untuk keberhasilan penerapannya. Kerja sama erat antara sekolah, guru, dan orang tua menjadi dasar kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui aplikasi <i>Smart Game</i> . Temuan ini mendukung pengembangan program numerasi di PAUD dengan pemanfaatan aplikasi untuk anak prasekolah.
10.	Hidayah, H., Sutarto, J., & Aeni, K. (2023)	Anak usia 5-6 tahun di beberapa TK wilayah kecamatan Taman	Metode Penelitian Kualitatif		Hasil pembelajaran literasi numerasi menunjukkan masih ada anak yang mengalami kesulitan seperti membilang, menghitung, dan menyelesaikan soal dalam permainan. Sekolah telah melibatkan keluarga melalui program tahunan dalam Kurikulum Operasional dengan berbagai bentuk kegiatan. Meskipun keluarga aktif, kendala muncul karena jadwal dan pemahaman tentang literasi numerasi. Masalah ini diatasi dengan komunikasi intensif antara guru dan keluarga melalui media sosial. Untuk mendukung program, guru dan orang tua bersama-sama mencari referensi serta meningkatkan kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan literasi numerasi.

Kajian literatur ini menjelaskan pengembangan permainan numeration board untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini usia 5-6 tahun. Haryani & Qalbi (2021, hlm. 24-26) menjelaskan bahwa salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak adalah

kemampuan berpikir simbolik. Pada tahap ini, anak mulai mengenal konsep numerasi, seperti menyebutkan simbol angka 1-10, menggunakan simbol tersebut untuk berhitung, serta mencocokkan jumlah objek dengan angka yang tepat. Selain berpikir simbolik, kemampuan berpikir logis juga memegang peranan penting dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini. Perkembangan kognitif anak, yang sangat dipengaruhi oleh kematangan usia, berperan besar dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Siswono (2012), karakteristik belajar matematika anak dipengaruhi oleh tingkat perkembangan kognitif yang meningkat seiring bertambahnya usia.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar. Istilah media berasal dari bahasa Latin *medio* yang berarti 'antara', dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang artinya perantara atau pengantar (Muthiah et al., 2020). Pembelajaran yang diberikan kepada anak sebaiknya dapat merangsang berbagai aspek perkembangan mereka, seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan alat bantu yang mendukung proses pembelajaran dengan efektif, salah satunya adalah media pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam merangsang perkembangan peserta didik, terutama aspek kognitif, serta memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran berjalan dengan optimal. Khususnya pada anak usia dini, penggunaan media pembelajaran dianggap lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka yang berpikir secara konkret (Muthiah et al., 2020). Oleh karena itu, Rohima (2023) menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran merupakan faktor krusial yang sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendukung proses ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE berfungsi untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak (Apsari, Lisdawati, dan Mulyani, 2020) dan merupakan media pembelajaran visual yang efektif untuk memberikan stimulasi pada anak usia dini.

Menurut Teori Perkembangan Kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana cara berpikir mereka masih bersifat konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang nyata dan menarik agar dapat mendukung proses belajar secara optimal. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikenalkan pada anak usia dini adalah numerasi, yang mencakup pengenalan angka, pemahaman konsep jumlah, serta kemampuan membandingkan.

Namun, dalam praktik di lapangan, pembelajaran numerasi di PAUD masih sering disampaikan secara abstrak, tanpa melibatkan benda konkret yang dapat dilihat atau

disentuh langsung oleh anak. Misalnya, guru hanya menampilkan simbol angka di papan tulis. Selain itu, alat permainan edukatif yang digunakan masih terbatas, umumnya berupa media flashcard. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih konkret, menyenangkan, dan interaktif untuk membantu anak memahami konsep numerasi dengan lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah alat permainan edukatif berbasis papan yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar untuk menyajikan materi numerasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kajian beberapa sumber bacaan serta hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan tinjauan literatur, pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif di lembaga PAUD telah dilakukan secara terstruktur dan sistematis dengan tema yang beragam dan pelaksanaan bertahap sesuai dengan RPPH. Penggunaan media permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar matematika. Temuan ini relevan dengan pengembangan media *Numeration Board*, yang juga menekankan pentingnya penggunaan media permainan dalam pembelajaran numerasi anak usia dini.

Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak hanya memperkuat pemahaman konsep angka, tetapi juga mendukung keseluruhan proses belajar anak. Media permainan berbasis monopoli yang dimodifikasi, seperti yang digunakan dalam pengembangan *Numeration Board*, dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan numerasi pada anak usia 5-6 tahun dengan cara yang menyenangkan dan memacu kemampuan logika matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01),38–47.
- Arvy, B. R. (2024). Mengembangkan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 482-492.
- Asfar, M. I., Al, R., Armina, M., Palu, U. M., & Tadulako, U. (2025). 4. 1,2,3.7(1), 166–179.
- Firdaus, I. (2024). Meningkatkan literasi numerasi melalui media dakon pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 TK Muslimat NU 2 Singosari (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45.

- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6.
- Hidayah, H., Sutarto, J., & Aeni, K. (2023). Pembelajaran Literasi Numerasi Anak Usia Dini Berbasis Kemitraan Keluarga di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4431-4440.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151.
- Tuginem, H. N. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275>.
- Maqfiroh, D. N. M., Khutobah, K., & Budyawati, L. P. I. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65–74.
- Mimbar Oktaviana, & Aulia Singa Zanki. (2024). Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematis Logis Anak Usia Dini. *At-Thufail Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 33–38.
- Muthiah, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 207–218.
- Ningsih, E. W. (2022). Efektivitas pelaksanaan pembelajaran matematika anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif di TK Ulil Albab. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 20–28.
- 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*, 208-230.
- Nuryeni, Sumitra, A., & Rohmalina. (2024). Monopoli Edukatif : Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. 7(1), 82–89.
- Paidah, E. J., Nugraha, D., & Syafri, H. (2025). Peningkatan Kemampuan Numerasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Turtle Sorting Color. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 116-122.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sulistiyarningsih. (2023). Penerapan pembelajaran numerasi di TK IT Bhakti Insani. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 186–196.
- Triarningsih, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak TK A Dalam Mengenal

Lambang Bilangan 1–5 Menggunakan Media Pasir dan Papan Pintar di TK Negeri Pembina Bangsri. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(2), 117-125.

Yuliantina, I. (2022). Mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi sejak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 537–540.

Yusuf, O. Y. H., & Aprianti, F. (2022). Sosialisasi "golden age" di TK dharma wanita bungi. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(06), 747–754.