



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2197-2205

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2064

Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Bervariasi dengan Pendekatan Tindakan Kelas

Syarifatun Nafiah Handayani¹, Teguh Yuliandri Putra², Mursalim³, Alman⁴, dan Syamsulrizal⁵

^{1,2,3,4,5} Pedagogi, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

ABSTRAK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini di TK Bahari Waisai Raja Ampat melalui penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Bahari Waisai Raja Ampat yang berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi anak dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 60% menjadi 86,67%. Peningkatan ini terjadi pada semua aspek kemampuan numerasi, termasuk kemampuan menghitung, mengenal angka, dan memecahkan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran numerasi di PAUD. Implikasi penelitian ini adalah guru dapat menerapkan permainan tradisional lompat tali bervariasi sebagai metode pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak. Penelitian ini merekomendasikan bahwa guru dapat lebih memilih model dan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek-aspek pengembangan anak.

Kata Kunci : *Lompat Tali Bervariasi; Kemampuan Numerasi; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the numeracy skills of early childhood students at TK Bahari Waisai Raja Ampat through the implementation of traditional rope jumping games with variations. The study was conducted in 2 cycles with a research subject of 15 children aged 5-6 years old in group B at TK Bahari Waisai Raja Ampat. Data were collected using observation sheets and analyzed descriptively. The results showed an increase in children's numeracy skills from cycle I to cycle II, from 60% to 86.67%. This increase occurred in all aspects of numeracy skills, including counting, recognizing numbers, and problem-solving. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran numerasi di PAUD. The implication of this research is that teachers can implement traditional rope jumping games with variations as a daily learning method to improve children's numeracy skills. This study recommends that teachers can choose learning models and methods as well as learning media that can improve aspects of child development.

Keyword : *Varied Rope Jumping; Numeracy Skills; Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Syarifatun Nafiah Handayani dkk.

✉ Corresponding author : Syarifatun Nafiah Handayani

Email Address : syarifatunnafiah727@gmail.com

Received 21 Februari 2026, Accepted 12 Juni 2026, Published 12 Juni 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan numerasi pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, khususnya dalam memahami konsep bilangan, pola, dan pemecahan masalah sederhana. Namun, dalam praktik pembelajaran di Taman Kanak-kanak, numerasi sering diajarkan secara abstrak melalui kegiatan menulis dan berhitung tanpa keterlibatan pengalaman konkret, sehingga anak kurang memahami konsep secara bermakna [1]. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka, mengurutkan bilangan, dan memahami jumlah. Diperlukan suatu metode khusus yang dapat secara perlahan menggantikan persepsi tersebut dengan persepsi bahwa literasi numerasi itu asyik dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Cara yang tepat untuk peningkatan literasi numerasi anak usia dini adalah dengan bermain sambil belajar [2]. Literasi dan numerasi tidak ada dalam pembelajaran tematik. Dasar dari prinsip literasi numerasi adalah sifatnya kontekstual [3].

Gaya belajar merupakan salah satu faktor pendukung kemampuan literasi numerasi yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi. Setiap anak mempunyai gaya belajar sendiri-sendiri dan tidak dapat dipaksakan untuk menggunakan gaya belajar yang seragam, sehingga kemampuan numerasi anakpun juga berbeda [1]. Pengintegrasian pembelajaran dan pengalaman belajar diluar melalui bermain langsung akan memberikan relevansi kurikulum dengan cara tertentu yang sulit dicapai apabila dilakukan di dalam ruangan. Belajar di luar ruangan terasa menyenangkan, kreatif, menantang serta membantu anak belajar dari pengalaman [4]. Kemampuan numerasi pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar untuk perkembangan kognitif dan akademik mereka di masa depan. Numerasi bukan hanya tentang angka, tetapi juga tentang kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengolah informasi matematika dalam kehidupan sehari-hari [5].

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan maupun usia yang terdiri dari para anak usia dini, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa yang menggunakan alat permainan dan peraturan yang sederhana, bahkan beberapa permainan tradisional tidak menggunakan alat sama sekali. Permainan tradisional dapat dilakukan mulai dari 2 orang maupun lebih. Permainan tradisional masih banyak digemari oleh seluruh kalangan, dikarenakan mudahnya permainan tradisional untuk dimainkan. Banyak sekali contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia, contohnya adalah permainan lompat tali. Permainan lompat tali merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan 1 orang atau lebih yang menggunakan media tali sebagai alat yang digunakan dalam permainan. Cara memainkannya pun juga tergolong cukup simpel dan mudah. Pemain hanya perlu menggenggam kedua ujung tali, kemudian ayunkan tali tersebut ke atas kepala. Pada saat tali berada di kaki pemain harus melompati tali tersebut [6].

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan. Penelitian oleh Surya menemukan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi social [7]. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan

pengalaman konkret yang membantu anak membangun konsep matematika secara lebih efektif [8]. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan permainan secara umum dan belum secara spesifik mengkaji variasi dalam permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran numerasi. Berdasarkan kajian tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) yaitu belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional yang dimodifikasi secara variatif sebagai media pembelajaran numerasi pada anak usia dini. Variasi dalam permainan diduga dapat meningkatkan keterlibatan anak, memperkaya pengalaman belajar, serta mendorong eksplorasi konsep numerik secara lebih mendalam.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa penerapan permainan tradisional lompat tali yang dirancang dalam beberapa variasi kegiatan numerasi, seperti menghitung lompatan, mengenali urutan angka, dan menyelesaikan tantangan berbasis bilangan. Pendekatan ini diharapkan mampu mengintegrasikan aktivitas motorik dan kognitif secara simultan dalam proses pembelajaran.

Data awal yang diperoleh di Kelompok B2 TK Bahari Kasih Raja Ampat menunjukkan bahwa dari 15 anak, hanya 9 anak (60%) yang mencapai indikator perkembangan numerasi sesuai harapan, sedangkan 6 anak (40%) masih mengalami kesulitan dalam membilang urut dan mengenali simbol angka secara tepat. Temuan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis aktivitas bermain. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

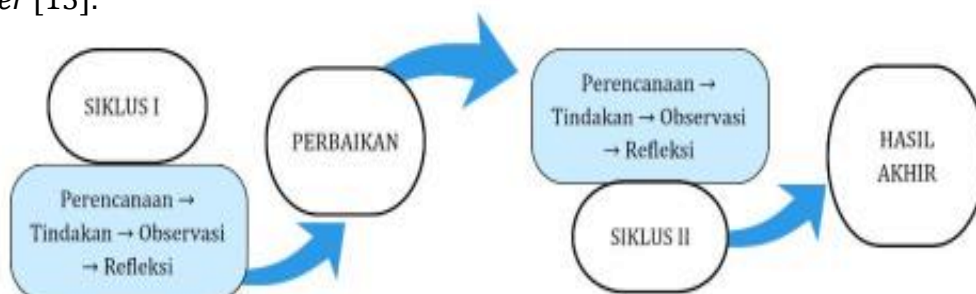
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran numerasi anak usia dini melalui tindakan yang dirancang secara sistematis dan reflektif [9]. PTK dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti sebagai guru kelas dan satu guru sejawat sebagai kolaborator yang berperan dalam observasi dan refleksi. Model yang digunakan mengacu pada siklus spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang [10]. Penelitian dilaksanakan di TK Bahari Kasih Raja Ampat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Maret hingga April 2026. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B2 usia 5–6 tahun, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Karakteristik anak cenderung aktif, namun sebagian masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi, seperti membilang urutan angka, mengenal simbol angka, dan melakukan perhitungan sederhana.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan tradisional lompat

tali yang dimodifikasi secara variatif, seperti menghitung jumlah lompatan, mengenali angka melalui instruksi permainan, serta menyelesaikan tantangan berbasis numerik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: (1) observasi untuk mengamati aktivitas dan perkembangan kemampuan numerasi anak; (2) dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan; serta (3) penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) untuk mengukur capaian kemampuan anak selama kegiatan berlangsung. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator numerasi anak usia dini [11]. Uji validitas instrumen dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgment*), sedangkan reliabilitas diuji menggunakan konsistensi antar-pengamat (*inter-rater reliability*) [12].

Indikator operasional kemampuan numerasi yang digunakan meliputi: (1) kemampuan membilang angka 1–10 secara berurutan; (2) mengenali simbol angka; (3) mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan; dan (4) menyelesaikan masalah sederhana berbasis angka. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian kemampuan numerasi anak pada setiap siklus menggunakan rumus: $\text{Persentase} = (\text{Jumlah anak yang mencapai indikator} / \text{Jumlah seluruh anak}) \times 100\%$. Hasil analisis kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan yang terjadi. Keberhasilan tindakan ditentukan apabila minimal 80% anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik *triangulasi* metode dan kolaborasi dengan *observer* [13].



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi anak secara bertahap pada setiap siklus tindakan. Pada kondisi awal (*pra-siklus*), hanya 6 dari 15 anak (40%) yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 10 anak (66,7%). Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, dengan 14 anak (93,33%) mencapai ketuntasan. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 53,33% dari pra-siklus ke siklus II, yang menunjukkan efektivitas tindakan yang diberikan.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak

Tahapan	Jumlah Anak Tuntas	Persentase
Pra-siklus	6	40 %
Siklus I	10	66,7%
Siklus II	14	93,33%

Hasil tersebut juga dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik (disarankan grafik garis atau batang) untuk menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Secara analitis, peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 26,7%, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 26,63%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II memberikan dampak yang relatif stabil dan memperkuat hasil yang telah dicapai pada siklus sebelumnya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional lompat tali yang dimodifikasi secara variatif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, sehingga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan numerasi. Aktivitas seperti menghitung jumlah lompatan, mengenali urutan angka, serta menyelesaikan instruksi berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar (3 sampai 4 meter) tidak terlalu panjang ataupun terlalu pendek [14]. Permainan lompat tali ataupun biasa disebut dengan permainan main karet, atau sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Akan tetapi pada saat ini, banyak sekali anak usia dini yang perkembangan motorik kasarnya kurang berkembang dengan baik. Hal ini terjadi karena banyaknya anak usia dini sangat ketergantungan dengan handphone atau gadget [15].

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep numerik anak karena melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara simultan [16]. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan numerik anak usia dini [17]. Kecerdasan matematis logis : yang kita ketahui kegiatan ini dilakukan hanya berhitung menggunakan angka yang ditulis, akan tetapi pendidik juga menggunakan permainan seperti balok, maze, kartu angka, ular tangga, dan lain lain [18].

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme, di mana anak membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Kegiatan lompat tali yang dikombinasikan dengan aktivitas berhitung memberikan pengalaman enaktif sekaligus simbolik, sehingga mempermudah anak dalam memahami konsep numerasi [19]. Selain itu, interaksi antara guru dan anak selama permainan juga mencerminkan penerapan scaffolding, yang membantu anak mencapai kemampuan yang sebelumnya belum dapat dicapai secara mandiri [20]. Bantuan dari orang dewasa kepada anak disebut sebagai scaffolding. Vygotski percaya bahwa semakin banyak anak melakukan kegiatan tanpa bantuan maka zona perkembangannya pun akan semakin tinggi, dan scaffolding akan membantu anak mencapai kemampuan baru pada perkembangannya [21].

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki perbedaan pada aspek variasi permainan. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menggunakan permainan secara umum, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan beberapa variasi aktivitas numerasi dalam satu permainan tradisional. Hal ini menjadi faktor yang memperkuat keterlibatan anak dan mempercepat peningkatan kemampuan numerasi. Selain faktor metode pembelajaran, terdapat faktor pendukung lain yang memengaruhi keberhasilan tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dukungan orang tua dari 70% menjadi 85%, kualitas lingkungan belajar dari 75% menjadi 85%, serta efektivitas waktu pembelajaran dari 70% menjadi 80%. Sebaliknya, faktor penghambat berupa keterbatasan sumber daya mengalami penurunan dari 40% menjadi 30%.

Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor	Siklus I	Siklus II
Dukungan orang tua	70%	85%
Lingkungan belajar	75%	85%
Waktu pembelajaran	70%	80%
Keterbatasan sumber daya	40%	30%

Peningkatan faktor pendukung tersebut berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran karena menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa keterlibatan lingkungan dan dukungan sosial memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini [14]. Pemberian rangsangan pada anak biasanya diberikan saat proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi guru dengan anak-anak dan sumber belajar yang berlangsung dalam ruang lingkup lingkungan belajar [22]. Menurut Sujiono bahwa pemberian rangsangan kepada setiap aspek perkembangan anak usia dini maka lembaga PAUD sangat penting dan erat kaitannya sebagai salah satu bentuk wadah untuk memberikan stimulasi yang tepat sehingga setiap perkembangan anak dapat terjadi secara optimal dan maksimal sesuai usianya [23].

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif kecil sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, penelitian hanya dilakukan dalam dua siklus sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penerapan metode ini. Ketiga, variasi permainan yang digunakan masih terbatas dan dapat dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian berikutnya. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi anak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara sistematis dapat menjadi alternatif efektif dalam pengembangan numerasi anak usia dini.

KESIMPULAN

Penerapan permainan tradisional lompat tali yang dimodifikasi secara variatif terbukti memberikan kontribusi efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui integrasi aktivitas motorik dan kognitif dalam satu kegiatan pembelajaran yang kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain variasi permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran numerasi yang sistematis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep bilangan secara lebih bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran numerasi di PAUD. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif kecil dan durasi tindakan yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi permainan yang lebih beragam, melibatkan sampel yang lebih besar, serta menguji efektivitasnya dalam jangka waktu yang lebih panjang.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala TK Bahari Waisai yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada guru kolaborator yang telah membantu dalam proses observasi dan refleksi tindakan. Ucapan terima kasih diberikan kepada seluruh peserta didik Kelompok B2 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- [1] I. Wahyuni, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 5840–5849, Sep 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3202.
- [2] Kurniasih dan S. Watini, "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, hal. 157–167, Jul 2022, doi: 10.62775/edukasia.v3i2.79.
- [3] W. Mayasari, I. Prasetya, dan M. Isman, "Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Di SD Negeri 026791 Binjai Timur," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 6, hal. 2383–2395, 2023, doi: 10.31004/innovative.v3i6.6456.
- [4] E. M. Ratnasari, "Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 2, hal. 182, Nov 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i2.8003.
- [5] S. H. Dilla AT, N. Ashari, S. Muliana, dan T. Tadzkirah, "Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 3, hal. 860–872, Nov 2024, doi:

- 10.31004/aulad.v7i3.816.
- [6] M. N. Prastyawan *et al.*, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Kepunten Kecamatan Tulangan," *J. Kanigara*, vol. II, no. 1, hal. 139–146, 2022, doi: 10.36456/kanigara.v2i1.5059.
- [7] A. Surya, M. Salimi, dan R. Hidayah, "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Numerasi dan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar," *Edukasi J. Penelit. dan Artik. Pendidik*, vol. 17, no. 2, hal. 741–756, 2025, doi: 10.31603/edukasi.v17i2.15034.
- [8] R. H. Lestari, E. Aprianti, dan H. Hartini, "Matematika anak usia dini: Analisis kegiatan berhitung terhadap standar pendidikan matematika NCTM," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Mat. Inov.)*, vol. 7, no. 1, hal. 23–34, Jan 2024, doi: 10.22460/jpmi.v7i1.21519.
- [9] S. Syaifudin, "Penelitian Tindakan Kelas," *Borneo J. Islam. Stud.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–17, Mar 2021, doi: 10.37567/borneo.v1i2.440.
- [10] I. Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?," *Indones. J. Action Res.*, vol. 1, no. 2, hal. 315–327, Nov 2022, doi: 10.14421/ijar.2022.12-21.
- [11] S. Purnamaraya, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Kelas dalam Proses Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 melalui Supervisi Akademik pada Semester Satu Tahun Pelajaran 2017/2018 di SD Negeri 45 Mataram," *J. Paedagogy*, vol. 6, no. 2, Okt 2019, doi: 10.33394/jp.v6i2.2531.
- [12] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://lib.atim.ac.id/opac/detail-opac?id=12550>
- [13] S. U. Wahyudi, F. Nugrahani, dan M. Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 3, hal. 1064, Jul 2023, doi: 10.35931/am.v7i3.2446.
- [14] B. S. Adi, S. Sudaryanti, dan M. Muthmainah, "Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa," *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, hal. 33–39, Jun 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i1.31375.
- [15] Y. T. Andini, M. A. Syamsudin, dan F. Ulansari, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 3, no. 2, hal. 97–108, Nov 2022, doi: 10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108.
- [16] A. Rahim, "Strategi Peningkatan Ketrampilan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini," *JSE J. Sains Educ.*, vol. 1, no. 3, hal. 72–79, 2023, doi: 10.59561/jse.v1i3.232.
- [17] K. Kamtini dan K. Apriani, "Kegiatan Pembelajaran Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Paedagog. J. Kaji. Ilmu Pendidik*, vol. 9, no. 2, hal. 242, Des 2023, doi: 10.24114/paedagogi.v9i2.49931.
- [18] R. Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 1–12, Feb 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.65.
- [19] W. Aryani, H. Wardany, dan I. Royani, "Peran Lingkungan Belajar Ramah Anak terhadap Perkembangan Holistik Anak Usia Dini," *Satya Widya*, vol. 41, no. 2, hal. 183–193, Des 2025, doi: 10.24246/j.sw.2025.v41.i2.p183-193.
- [20] R. Nurdiana, "Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini," *Thufuli J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 1–7, Apr 2023, doi: 10.62070/thufuli.v1i1.16.

- [21] N. Nurtaniawati, "Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *J. Tunas Siliwangi*, vol. 3, no. 1, hal. 1–20, 2017, doi: 10.22460/ts.v3i1p1-20.315.
- [22] C. N. Aulina dan L. Sausan, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Karpet Ular Tangga Baca (Kartaca)," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 254–266, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.520.
- [23] N. Kamil dan S. Asriyani, "Analisis Penerapan Metode Montessori pada Aspek Kemandirian Anak melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life," *J. Buah Hati*, vol. 10, no. 1, hal. 1–15, Mar 2023, doi: 10.46244/buahhati.v10i1.2098.