



EFEKTIVITAS MEDIA BOARD GAME TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA ANAK USIA DINI

Agapita Austin Pramudhita Nugraha*, Vera Sholeha
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: agapitaustin@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan yang penting bagi anak usia dini, sebab kemampuan ini dinilai mampu dalam mendukung kemampuan anak dalam berpikir secara matematis. Kurangnya kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini dapat menimbulkan pengaruh dalam kehidupan anak, terutama dalam hal memecahkan suatu permasalahan yang akan dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang berpotensi mendukung stimulasi kemampuan literasi numerasi adalah *board game* interaktif yang dirancang sesuai dengan aspek literasi numerasi. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan data hasil penelitian, dinyatakan bahwa penggunaan *board game* ini efektif dalam upaya pengembangan kemampuan literasi numerasi, yang dibuktikan pula dengan hasil uji hipotesis yang menyatakan nilai signifikansi sebesar $0,001 \leq 0,05$. Media *board game* dapat menjadi rekomendasi dalam upaya pengembangan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, board game, literasi numerasi anak

ABSTRACT

Numeracy literacy is an important skill for early childhood, because this skill is considered capable of supporting children's ability to think mathematically. The lack of numeracy literacy skills in early childhood can have an impact on children's lives, especially in terms of problem solving that children will face in everyday life. One of the media that has potential to support the stimulation of numeracy literacy skills is an interactive board game designed in accordance with numeracy literacy aspects. The purpose of this study was to determine the effectiveness of board game media on numeracy literacy skills in early childhood. This type of research is quantitative research with pre-experimental methods. This research was conducted on children aged 5-6 years old. Based on the research data, it is stated that the use of this board game is effective in efforts to develop numeracy literacy skills, which is also evidenced by the results of hypothesis testing which states a significance value $0,001 \leq 0,05$. Board game media can be a recommendation in efforts to develop numeracy literacy for children aged 5-6 years.

Keywords: *interactive learning media, board game, children's numeracy literacy*

PENDAHULUAN

Literasi numerasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam mengoperasikan berbagai bilangan ataupun simbol yang berkaitan dengan matematika dasar, yang bertujuan untuk menyelesaikan segala permasalahan dengan berbagai konteks yang berbeda-beda (Gal & Tout, 2014). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Wardhani et al., 2021) mengartikan numerasi awal pada anak usia dini adalah keterampilan ataupun kemampuan pemecahan masalah dasar dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang lebih mengacu pada dasar penalaran matematika anak. Kemampuan literasi numerasi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam seluruh aspek kehidupan nantinya, baik dalam lingkungan rumah, pekerjaan, ataupun dalam kehidupan bermasyarakat (Eitel, 2015), sehingga akan lebih baik apabila dikenalkan pada anak sejak dini. Seluruh aktivitas yang dilalui anak pada kehidupan

sehari-hari seperti berbelanja, merencanakan suatu kegiatan, bahkan sesederhana ketika anak melakukan kegiatan fisik seperti melompat ataupun berlari itu juga tidak terlepas dari literasi dan numerasi. Aktivitas sehari-hari memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pemahaman terhadap konsep matematika.

Berdasarkan data hasil penelitian dari Badan Pusat Statistik tahun 2018, ditemukan bahwa hanya 64,60% dari anak usia dini, khususnya yang berusia 5-6 tahun, yang telah mencapai tingkat perkembangan literasi numerasi yang diharapkan. Sekitar 35,40% sisanya menunjukkan rendahnya kemampuan dalam hal literasi numerasi, sehingga melalui data tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun di Indonesia masih belum berkembang secara optimal. Melihat pada konteks yang lebih luas, tahun 2020 UNESCO juga menyoroti Indonesia sebagai negara yang memiliki kemampuan literasi urutan nomor dua dari bawah, sehingga kemampuan literasi di Indonesia perlu untuk dikembangkan di kalangan masyarakatnya. Kemampuan literasi numerasi juga perlu ditingkatkan mengingat kemampuan ini memiliki peranan yang begitu penting dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya sebatas kemampuan literasi secara umum saja.

Data dari BPS tahun 2018 dan UNESCO tahun 2020 menunjukkan perlunya peran aktif guru dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Anak usia dini sebaiknya mulai dikenalkan dan diajak untuk melakukan kegiatan yang berbasis literasi numerasi, sebab keterampilan ini penting diajarkan pada anak usia dini agar kemampuan berpikir matematis yang dibutuhkan di lingkungan sekitarnya dapat berkembang. Anak juga dapat mengamati, mengelola, serta menemukan sendiri terkait dengan makna ataupun konsep dari numerasi sederhana di lingkungan sekitarnya. Literasi numerasi ini juga dapat diterapkan sebagai pijakan awal anak dalam belajar menalar dan menghubungkan ide serta gagasannya sendiri.

Pengembangan literasi numerasi pada anak dapat dilakukan pula melalui kegiatan interaktif pada anak, sehingga anak dapat lebih mudah menerima dan memahami terkait dengan numerasi awal tersebut. Indikator kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini penting untuk mengetahui sejauh mana berkembangnya kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Indikator juga dapat digunakan sebagai acuan dalam pemberian stimulasi. Macdonald & Rafferty (2015) mengklasifikasikan kemampuan literasi numerasi terbagi menjadi empat aspek yang berbeda yakni kemampuan dalam memahami suatu bilangan, kemampuan dalam mengenal pola, kemampuan dalam mengenal suatu pengukuran, serta kemampuan dalam mengolah data.

Observasi dilaksanakan di salah satu TK dan hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi pada anak masih belum optimal. Sebagian anak di TK belum dapat menyelesaikan beberapa kemampuan literasi numerasi dengan baik. Ketidaktuntasan terlihat dari ketidakmampuan dalam menghitung jumlah benda dan menjumlahkannya menggunakan operasi hitung, anak belum mampu untuk menyusun pola ABCD-ABCD dengan tepat, anak belum mampu untuk mengurutkan objek dari kecil ke besar dan sebaliknya, bahkan ditemui pula beberapa anak yang belum mampu untuk mengelompokkan benda disekitarnya berdasarkan dengan jenis bentuknya. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya lanjutan untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

Guru yang berperan sebagai seorang pendidik dapat mengupayakan penyediaan lingkungan belajar yang kaya numerasi yaitu dengan memberikan kegiatan yang mendorong anak untuk dapat menggunakan pemikirannya dalam memecahkan masalah sesuai dengan konsep numerasi awal anak usia dini. Guru juga dapat mengupayakan dengan cara lain, yakni dengan memberikan fasilitas yang dapat mengembangkan

kemampuan literasi numerasi dengan menggunakan media interaktif berupa *board game* sebagai alat pendukung pembelajaran, sebab dalam *board game* terdapat pula tugas yang harus dilaksanakan yang berbentuk tantangan, pertanyaan, ataupun diskusi antar pemain. *Board game* merupakan salah satu permainan berbentuk papan yang didalamnya memiliki banyak komponen bermain, serta dilengkapi dengan aturan bermain yang harus diterapkan ketika digunakan (Luthfi, dkk., 2023).

Penggunaan *board game* untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi ini, guru dapat menggunakan konsep *board game* dengan jenis *roll and move game* seperti yang digunakan pada permainan monopoli. Penggunaan media *board game* dengan konsep seperti permainan monopoli dirasa efektif untuk anak usia dini, sebab permainan monopoli merupakan jenis permainan yang dekat dan sudah dikenal oleh anak. Pemilihan media *board game* dengan jenis *roll and move game* ini menjadi suatu inovasi baru untuk pengembangan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Selain itu, penggunaan *board game* ini tidak hanya sebatas untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi anak saja, namun dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya melalui proses pembelajaran di sekolah(Panggayudi, dkk., 2017).

Mengingat pentingnya literasi numerasi bagi anak usia dini, perlu diupayakan untuk menggunakan media yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Media yang digunakan dalam mengembangkan literasi numerasi tersebut hendaknya bersifat interaktif seperti *board game* dengan konsep seperti permainan monopoli. Melalui media yang interaktif seperti *board game*, anak akan lebih memahami terkait apa yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian pre-eksperimental yang melibatkan anak usia 5-6 salah satu TK. Rancangan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one-group pretest-posttest design*. Skema *one-group pretest-posttest* ini diukur dengan menggunakan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan menggunakan *posttest* sesudah diberikan perlakuan. Adanya pemberian *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi numerasi anak baik sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B tahun di TK tempat penelitian dengan jumlah anak sebanyak 13 anak. Sampel pada penelitian ini merupakan keseluruhan dari anggota populasi, karena populasi relatif kecil dan kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes unjuk kerja, yaitu salah satu teknik pengumpulan data untuk menilai anak dengan cara melakukan unjuk kerja terkait dengan kemampuan yang ingin diketahui dari anak (Supratiknya, 2023). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah normal atau tidaknya suatu distribusi data yang digunakan dalam penelitian, yang kemudian hasilnya berkaitan pula dengan kesesuaian dalam pemilihan uji statistik yang digunakan (Hamdi & Bahruddin, 2014). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji Wilcoxon karena hasil dari uji normalitas data menyatakan bahwa data berdistribusi tidak normal (Rukajat, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Hasil data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Sajian dari deskriptif saat ini disesuaikan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ketika *pretest* serta *posttest*. Hasil dari data *pretest* serta *posttest* yang disajikan terkait kemampuan literasi numerasi pada anak tersebut berisi nilai minimum, nilai maksimum, *mean*, dan standar deviasi. Berikut ini merupakan hasil deskripsi data yang ada pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	13	13	19	32	27.46	3.711
<i>Posttest</i>	13	19	25	44	40.15	4.776
Valid N (listwise)	13					

Hasil data pada tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah data yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* memiliki jumlah yang sama yakni 13 data. Kesamaan jumlah data menunjukkan jumlah data yang diperoleh sesuai dan valid, sehingga data dapat dinyatakan sah untuk digunakan dalam proses selanjutnya. Melalui hasil data tersebut dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh pada *pretest* menunjukkan nilai minimum 19 dan nilai maksimum 32, yang berarti kemampuan literasi numerasi anak masih berada di tahapan mulai berkembang. Tahapan berkembang ditunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami bilangan, mengenal pola, mengenal pengukuran, serta mengolah data sederhana itu masih terdapat beberapa kesalahan sehingga memerlukan bantuan dan arahan dari guru. Secara keseluruhan, pada saat *pretest* berlangsung masih banyak anak yang masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru dalam mengerjakan tes unjuk kerja terkait kemampuan literasi numerasi pada anak. Pemberian *treatment* menggunakan media *board game* dengan jenis *roll and movement* ini mampu membuat nilai minimum dan maksimum pada *posttest* mengalami perubahan yang positif. Hasil *posttest* menunjukkan nilai minimum 25 dan nilai maksimum 44, artinya kemampuan literasi numerasi anak sudah berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, menunjukkan adanya perbedaan yang positif antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Presentase Nilai Rata-Rata

	Jumlah Anak	Jumlah Item	Rentang Skala	Jumlah Keseluruhan	Presentase
<i>Pretest</i>	13	11	4	357	41%
<i>Posttest</i>	13	11	4	522	59%

Tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan indikator dari *pretest* dan juga *posttest* mengalami peningkatan sebesar 18%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya suatu perubahan positif yang dinilai dari rentang skala penilaian yang digunakan, yakni skala 1-4 dengan angka 1 yang menyatakan anak belum berkembang, angka 2 yang menyatakan anak mulai berkembang, angka 3 yang menyatakan anak sudah berkembang sesuai harapan, serta angka 4 yang menyatakan anak sudah berkembang sangat baik.

Tabel 3. Hasil Pretest-Posttest Berdasarkan Indikator

Indikator	Pretest	Posttest	Selisih
Membilang menggunakan objek di sekitar anak	2,7	3,9	1,2
Mencocokkan objek dengan lambang bilangan	2,5	3,9	1,4
Mengurutkan bilangan dari 1-10	2,7	3,9	1,2
Menghitung jumlah benda	2,7	3,9	1,2
Menghitung dengan menggunakan operasi hitung	1,5	2,9	1,4
Menyusun pola ABCD-ABCD	2,4	3,5	1,1
Membandingkan panjang atau pendek suatu objek	2,9	3,8	0,9
Membandingkan banyak atau sedikit suatu objek	2,8	3,8	0,9
Mengurutkan objek dari kecil ke besar dan sebaliknya	1,8	3,5	1,7
Mengelompokkan benda berdasarkan jenis warna	2,6	3,6	1
Mengelompokkan benda berdasarkan jenis bentuk	2,5	3,1	0,6

Tabel 3 menunjukkan nilai yang dihasilkan saat *pretest* maupun *posttest* berdasarkan indikator kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Terlihat adanya peningkatan yang beragam dari berbagai indikator. Perubahan paling tinggi tampak pada indikator mengurutkan objek dari kecil ke besar dan sebaliknya yakni sebesar 1,7 skor. Perubahan paling rendah tampak pada indikator mengelompokkan benda berdasarkan dengan jenis bentuk yakni sebesar 0,6 skor. Tabel hasil *posttest* menunjukkan empat indikator yang meraih skor paling tinggi sebesar 3,9 yakni membilang menggunakan objek di sekitar anak, mencocokkan objek dengan lambang bilangan, mengurutkan bilangan dari 1-10, serta menghitung jumlah benda. Indikator yang meraih skor paling rendah dengan skor 2,9 ialah menghitung dengan menggunakan operasi hitung.

Hasil Uji Prasyarat

Analisis penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* yang dihitung dengan bantuan SPSS 27 for Windows, karena sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah kurang dari 50 responden. Variabel yang diujikan dengan *Shapiro Wilk* ini ialah kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Data penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila hasil signifikansi uji normalitas $p \geq 0,05$. Berikut adalah hasil dari uji normalitas *Shapiro-Wilk*:

Tabel 4. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

		<i>p</i>	<i>P</i> Hasil Analisis
Uji Normalitas	<i>Pretest</i>	$p \geq 0,05$	0,233
	<i>Posttest</i>		<,001

Tabel 4 menunjukkan hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* yang disimpulkan berdistribusi tidak normal, sehingga uji hipotesis dilakukan dengan uji statistik non parametrik.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis non parametrik *Wilcoxon*. Dasar pengambilan keputusan dengan nilai signifikansi $\leq 0,05$. Uji hipotesis

ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas dalam penggunaan media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini di salah satu TK. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis *Wilcoxon* ini berdasarkan pada:

- Jika nilai signifikan yang diperoleh $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_i diterima
- Jika nilai signifikan yang diperoleh $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_i ditolak

Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

H_i : penerapan media *board game* efektif terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini.

H_0 : penerapan media *board game* tidak efektif terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini.

Hasil uji hipotesis pada penelitian kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Hipotesis *Wilcoxon*

		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Asymp. Sig (2-tailed)
Pretest-	Negative Ranks	0	0	0	
Posttest	Positive Ranks	13	7	91	0.001

Tabel 5 menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar $0,001 \leq 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dari data dalam tabel, terlihat nilai rata-rata positif rank sebesar 7,00 dan rata-rata negatif rank sebesar 0,00. Artinya, terjadi peningkatan dari kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan menggunakan media *board game*. Oleh karen itu, dapat disimpulkan penggunaan media *board game* ini efektif dalam kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyatakan terdapat efektivitas dalam penggunaan media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Efektivitas dalam penggunaan media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini tersebut sejalan pula dengan penelitian (Chalik & Cahyani, 2024) yang menjelaskan perkembangan literasi numerasi pada anak usia dini memerlukan suatu upaya dari pendidik dalam menjalankan pembelajaran yang menarik minat anak sehingga dapat berpengaruh pada kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dilakukan upaya dengan menentukan suatu media yang menarik dalam pembelajaran, sebab adanya suatu media dapat memberikan pengaruh terkait fokus dan minat anak ketika mengikuti suatu pembelajaran, utamanya dalam pembelajaran yang berpengaruh pada kemampuan literasi numerasi.

Salah satu media yang dapat digunakan ialah dengan menggunakan media *board game* dengan jenis *roll and movement*, yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Penggunaan permainan *board game* yang interaktif, dimana anak yang memainkan akan terlibat aktif dalam upaya pemecahan masalah sekaligus mengenal konsep literasi numerasi seperti konsep bilangan, konsep pola, konsep pengukuran, serta konsep dalam mengolah data. Hal ini sejalan pula dengan pendapat (Putri, dkk., 2024) yang menyatakan media *board game* ini menjadi salah satu media yang penting untuk

digunakan dalam dunia pendidikan karena menekankan pada penalaran serta motivasi belajar anak. Melalui penggunaan media *board game* ini, anak turut berpartisipasi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan literasi numerasi, sebab pada media ini terdapat beberapa tugas yang berupa tantangan yang harus diselesaikan oleh anak dalam bentuk yang beragam seperti tantangan, pertanyaan, ataupun diskusi antar anak. Berikut ini merupakan gambaran *board game* yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Desain *Board Game* “Dunia Literasi Numerasi”



Gambar 2. Contoh Desain Kartu Tantangan

Media *board game* ini dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam pengembangan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan media *board game* dengan jenis *roll and movement* ini di desain dan disesuaikan dengan beberapa aspek dan indikator yang berkaitan dengan kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Adapun aspek yang termuat dalam penelitian ini antara lain: 1) kemampuan pemahaman bilangan. 2) kemampuan mengenal pola. 3) kemampuan mengenal pengukuran. 4) kemampuan mengolah data. Kemampuan literasi numerasi tersebut penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pendapat Ekawati, dkk. (2022) menunjukkan kemampuan literasi numerasi memiliki peranan penting dalam kehidupan anak usia dini karena dapat menunjang kemampuan anak dalam hal pemecahan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran menggunakan media *board game* ini dapat menumbuhkan sosialisasi anak yang berkaitan dengan lingkungan di sekitarnya. Melalui permainan *board game* ini terlihat anak mampu dalam bekerja sama dengan anak lainnya, anak juga mampu dalam berdiskusi sederhana terkait dengan pembagian tugas secara mandiri bersama dengan kelompoknya. Mahyuddin (2023) menjelaskan pembelajaran yang menggunakan media bermain dapat membantu anak dalam menumbuhkan

kemampuan sosialisasi melalui interaksi yang terjalin antar teman ketika permainan berlangsung, sehingga melalui permainan tersebut juga dapat membantu anak untuk mengontrol ataupun mengurangi sikap egosentrisk yang ada pada dirinya dan digantikan dengan usaha anak untuk menumbuhkan rasa bersaing dengan temannya. Penggunaan media *board game* sebagai media dalam pengajaran literasi numerasi pada anak usia dini juga dirasa tepat karena memberikan berbagai manfaat bagi anak. Permainan *board game* ini turut mengembangkan kemampuan anak dalam memahami suatu bacaan dan matematika sederhana, serta memahami terkait dengan sebab-akibat dari suatu permainan yang sedang berlangsung. Melalui permainan *board game* ini, anak juga mendapatkan stimulasi terkait dengan kemampuan literasi numerasinya.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *board game* berdampak positif terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Melalui permainan *board game*, anak menggerakkan pion dari kotak nomor satu hingga sebelas secara berulang sesuai angka yang muncul pada dadu, sehingga secara tidak langsung terlibat dalam aktivitas berhitung dan memahami urutan angka. Permainan *board game* ini juga menjadi salah satu stimulasi yang menyenangkan bagi anak terutama dalam upaya pengembangan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Hal ini sejalan pula dengan teori *operant conditioning* dari Skinner, yaitu pemberian stimulasi pada anak yang dilakukan secara berulang-ulang serta menggunakan media yang menyenangkan tentunya akan membantu anak dalam memahami suatu konsep yang diajarkan (Schultz & Schultz, 2017).

Penggunaan media *board game* ini memiliki peranan pula dalam membantu anak dalam mengenali konsep pengenalan pola sederhana serta pengenalan konsep mengenai pengolahan data sederhana. Media *board game* ini juga dilengkapi dengan alat bantu menarik seperti penggunaan *power-point* dan lembar kerja interaktif untuk membantu anak mengenal konsep pola serta pengolahan data. Penggunaan media *board game* ini sejalan dengan suatu temuan yang menyatakan jika suatu media pembelajaran menarik bagi anak, maka media tersebut juga dapat menjadi suatu rangsangan pada anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk., 2021). Media *board game* juga dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak yang berkaitan dengan pengenalan konsep pengukuran sederhana. Pada praktik penggunaan media *board game* ini, anak diminta untuk mengukur suatu benda secara konkret. Media *board game* yang digunakan menghadirkan teknik pengulangan pembelajaran yang memudahkan anak dalam memahami suatu konsep dalam pembelajaran. Alat dan bahan yang disediakan juga bersifat konkret untuk mendukung anak memahami ketika mengenal suatu konsep pembelajaran.

Beberapa aspek literasi numerasi yang distimulasikan pada anak melalui penggunaan media *board game* ini, terdapat pula penugasan didalamnya berupa kartu tantangan. Beberapa kartu tantangan tersebut memuat beberapa indikator yang berkaitan dengan konsep pemahaman bilangan, konsep pengenalan pola, konsep pengenalan pengukuran, serta konsep pengolahan data. Pengemasan penugasan anak berupa kartu tantangan yang terintegrasi di dalam media *board game* ini membuat anak merasa tidak sedang terbebani dalam mengerjakan suatu tugas, melainkan menghadapi sebuah tantangan yang dapat memotivasi dalam menyelesaiannya. Ketepatan dalam pemilihan suatu media dalam pengembangan kemampuan literasi numerasi merupakan suatu cara dalam menerapkan suatu strategi ataupun teknik pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pada anak dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ada (Suyatno et al., 2023).

Anak-anak pada sebuah TK yang dijadikan sebagai subjek penelitian terlihat begitu antusias ketika mereka diajak untuk aktif terlibat dalam penggunaan media

board game sebagai sarana dalam pengembangan kemampuan literasi numerasi. Anak-anak pun tampak aktif terlibat ketika permainan berlangsung. Anak tersebut berkesempatan dalam mengeksplorasi pengetahuan yang baru, terutama dengan menggunakan suatu media yang sebelumnya belum pernah mereka lakukan. Anak dapat lebih memahami hal yang baru ketika terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Sejalan pula dengan pendapat Salsabila & Hasibuan (2024) yang menyatakan anak yang terlibat langsung serta memperoleh pengalaman ketika proses pembelajaran berlangsung akan mendapatkan makna pembelajaran yang jauh lebih baik, karena partisipasi aktif melalui interaksi dengan guru dan teman dan menunjukkan ketertarikan ataupun rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil akhir dari penggunaan media *board game* ini dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media dalam pemberian stimulasi pada anak usia dini, terutama terkait dengan kemampuan literasi numerasi bagi anak usia dini, sebab kemampuan tersebut sangatlah penting untuk anak berlatih dalam memecahkan suatu permasalahan sederhana, sehingga kemampuan literasi numerasi juga akan bermanfaat ketika mempersiapkan anak dalam memasuki jenjang kehidupan selanjutnya (Asmara, dkk., 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji tentang efektivitas penggunaan media *board game* terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* ini efektif digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Sekolah disarankan mendukung pelatihan penggunaan media inovatif untuk guru kelas, sehingga guru dapat lebih aktif mengembangkan variasi *board game*. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat menggunakan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian dapat lebih general. Media permainan *board game* dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam upaya pengembangan kemampuan literasi numerasi, terutama pada anak yang berusia 5-6 tahun. Penggunaan media *board game* ini tentunya juga membutuhkan bantuan dari orang tua ataupun guru dalam memberikan stimulasi yang konsisten dan terus menerus, sehingga kemampuan literasi numerasi anak akan berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I., Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash Sebagai Media Pendukung Program Literasi Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Eitel, A. (2015). How Repeated Studying and Testing Affects Multimedia Learning: Evidence for Adaptation to Task Demands. *Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2015.10.003>
- Ekawati, R., Firdaus, F., & Wahyuni, Y. S. (2022). Pentingnya Literasi Numberasi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Bersama Radio RRI. *Menara Pengabdian*, 2(2). <https://doi.org/10.31869/jmp.v2i2.3932>
- Gal, I., & Tout, D. (2014). *Comparison of PIAAC and PISA Frameworks for Numeracy and Mathematical Literacy*. <https://doi.org/10.1787/5jz3wl63cs6f-en>

- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Luthfi, M., Khairun, D., & Prabowo, A. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*. <https://doi.org/10.30870/diversity.v1i3.44>
- Macdonald, A., & Rafferty, J. (2015). *Investigating Mathematics, Science and Technology in Early Childhood*.
- Mahyuddin, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D., Ramadhania, P., & Sifa, U. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Panggayudi, D., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science, and Technology*. <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/3457>
- Putri, A., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Kipas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34656>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salsabila, P., & Hasibuan, H. (2024). Efektivitas Permainan Outdoor Terhadap Motivasi Belajar Anak. *ALGEBRA: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*. <https://doi.org/10.58432/algebra.v4i3.1113>
- Schultz, D., & Schultz, S. (2017). *Theories of Personality*. Cengage Learning.
- Supratiknya, A. (2023). *Pengukuran Psikologis*. Sanata Dharma University Press.
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W. (2023). *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Penerbit K-Media.
- Wardhani, B., Adi, E., Rengganis, N., FR, L., Pratiwi, W., & Wulandari, R. (2021). *Buku Saku: Pengembangan Numerasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. UNICEF.