



Pengembangan Media (KURA) Kartu Rumah Angka untuk Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Design and Development of KURA (Number House cards) as a Numeracy Learning Medium for Early Childhood Education

Emma Putri Amalia^{1*}, Evia Darmawani¹, Tuti Firdayani¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding author: emaputriamalia6@gmail.com

Received : 19-6-2025 ; Revision : 25-4-2026 ; Accepted : 6-5-2026 ; Available Online : 10-6-2026

Abstrak: Rendahnya kemampuan berhitung pada anak usia dini di salah satu TK di kota Palembang menjadi permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini, di mana hasil observasi menunjukkan hanya 20% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Masalah tersebut dipicu oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton, sehingga diperlukan inovasi interaktif seperti KURA (Kartu Rumah Angka). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KURA yang valid dan praktis guna meningkatkan kemampuan berhitung anak. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas B, seorang guru, serta tiga ahli validator. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan instrumen angket, yang kemudian dianalisis secara deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KURA mencapai tingkat validitas sebesar 93,33% (sangat valid) dari penilaian ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, tingkat praktikalitas mencapai 93% berdasarkan respon guru dan siswa (sangat praktis). Kesimpulannya, media KURA berhasil dikembangkan sebagai solusi inovatif, interaktif, dan layak untuk mengatasi kendala berhitung anak usia dini melalui pendekatan visual-manipulatif yang menyenangkan.

Kata kunci: kemampuan berhitung ; media KURA ; penelitian dan pengembangan

Abstract: The low numeracy skills of early childhood students at TK X Palembang represent the primary issue underlying this research, with initial observations revealing that only 20% of students achieved learning mastery. This problem is triggered by the use of monotonous conventional learning media, necessitating interactive innovations such as KURA (Number House Cards). This study aims to develop KURA media that is valid and practical to improve children's counting abilities. Employing a *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model, the subjects included 20 group B students, one teacher, and three expert validators. Data were collected through observations, interviews, documentation, and questionnaire instruments, followed by descriptive percentage analysis. The results indicated that the KURA media achieved a validity rate of 93.33% (highly valid) from material, media, and language experts. Furthermore, the practicality rate reached 93% based on teacher and student responses (highly practical). In conclusion, KURA media was successfully developed as an innovative, interactive, and feasible solution to overcome numeracy challenges in early childhood through an engaging visual-manipulative approach.

Keywords: counting skills; KURA media; research and development

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam siklus perkembangan manusia yang berfokus pada pembentukan kompetensi dasar, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, hingga motorik sebagai basis persiapan menuju jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi. Di antara berbagai domain perkembangan tersebut, penguasaan kemampuan berhitung menduduki posisi esensial karena perannya sebagai fondasi utama dalam pembentukan logika matematika anak. Secara teoretis, Piaget menempatkan anak usia dini pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai mengonstruksi pemahaman simbolis melalui representasi benda-benda konkret untuk memahami konsep dasar angka (Istiqomah & Maemonah, 2021). Hal ini diperkuat oleh perspektif Vygotsky yang menekankan bahwa melalui interaksi sosial dan bimbingan terstruktur dari orang dewasa, anak dapat mengoptimalkan zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*) mereka untuk menginternalisasi konsep matematis awal secara lebih mendalam (Sulikasmi et al., 2024).

Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini berlangsung secara bertahap, dimulai dari internalisasi pemahaman terhadap lingkungan terdekat hingga penguasaan konsep jumlah yang lebih kompleks seperti penjumlahan dan pengurangan yang relevan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari (Risman et al., 2023). Dalam konteks ini, berhitung bukan sekadar pengenalan angka, melainkan instrumen esensial untuk menumbuhkan kapasitas kognitif serta mempersiapkan kesiapan mental anak di masa depan (Bachrun et al., 2021). Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berhitung di tingkat Taman Kanak-kanak secara strategis bertujuan untuk melatih pola berpikir anak agar lebih logis dan sistematis sejak dini, sekaligus meletakkan fondasi dasar yang kokoh sebelum mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih kompleks (Nurlidiah et al., 2022).

Realitas di lapangan, khususnya berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas B pada salah satu TK di kota Palembang, menunjukkan adanya hambatan signifikan dalam pencapaian kompetensi berhitung. Dari total 20 siswa yang diobservasi, hanya 4 anak (20%) yang mampu menyelesaikan pembelajaran berhitung dengan tuntas. Identifikasi masalah lebih lanjut mengungkap bahwa terdapat 6 anak yang belum mengenal lambang bilangan, 5 anak mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka secara sekuensial, serta 5 anak lainnya belum mampu menghubungkan angka dengan jumlah benda secara akurat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masalah utama terletak pada rendahnya efektivitas media pembelajaran yang digunakan, yang cenderung bersifat monoton, kurang menarik, serta tidak selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini yang berbasis bermain dan eksplorasi. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Dweck mengenai *growth mindset*, sebagaimana ditegaskan oleh Suniah & Mulyanti (2025), bahwa motivasi dan minat belajar yang rendah akibat media yang tidak stimulatif dapat menghambat ketekunan serta perkembangan pola pikir anak dalam menguasai konsep-konsep baru.

Berbagai studi terdahulu telah memberikan landasan kuat mengenai efektivitas penggunaan alat peraga dalam konteks PAUD. Tinjauan sistematis yang dilakukan oleh Maulidian & Sativa (2025) mengonfirmasi bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Secara spesifik, penggunaan kartu

angka bergambar telah terbukti mampu meningkatkan penguasaan konsep bilangan (Dilah et al., 2021), serta secara empiris menunjukkan peningkatan pada minat dan hasil belajar kognitif anak dalam mengenali angka (Dea et al., 2023). Hal ini selaras dengan urgensi implementasi metode kreatif dan media interaktif yang mampu menstimulasi motivasi belajar anak agar tidak terjebak dalam pola pembelajaran yang monoton (Gea & Zega, 2025). Media yang efektif pada dasarnya harus mampu memfasilitasi penyampaian materi secara jelas sekaligus menarik guna memastikan proses transfer pengetahuan berjalan optimal (Lestari et al., 2023). Secara teoretis, pendekatan ini didukung sepenuhnya oleh prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan objek fisik, alih-alih hanya menjadi penerima informasi yang pasif (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Meskipun dukungan literatur mengenai efektivitas media visual sangat kuat, terdapat *gap* atau kesenjangan nyata pada ketersediaan media yang bersifat spesifik dan inovatif seperti KURA (Kartu Rumah Angka). Selama ini, media kartu konvensional yang digunakan di lapangan cenderung bersifat statis dan gagal menjembatani transisi pemikiran anak dari tahap abstrak ke konkret dalam fase pra-operasional. Sebagai solusi, KURA hadir dengan mengintegrasikan tema rumah yang sangat familiar bagi kehidupan sehari-hari anak ke dalam aktivitas manipulatif yang komprehensif, mulai dari mencocokkan angka dengan objek, mengurutkan bilangan, hingga simulasi permainan peran pada operasi dasar 1–10. Keunikan media ini terletak pada penggunaan visual rumah sebagai simbol harian yang diperkuat dengan material laminasi aman serta penambahan simbol operasi bilangan yang interaktif. Inovasi ini tidak hanya selaras dengan indikator Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka mengenai pengenalan bilangan secara konkret, tetapi juga mengimplementasikan prinsip Froebel mengenai belajar melalui bermain, sehingga proses pemahaman konsep matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Keterbatasan sumber daya serta minimnya pelatihan mengenai strategi pembelajaran kreatif bagi pendidik sering kali memperparah kondisi monotonitas di kelas, padahal penggunaan media interaktif merupakan solusi fundamental dalam menstimulasi kognitif anak. Sebagai upaya mitigasi terhadap persoalan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media KURA (Kartu Rumah Angka). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif guna akselerasi kemampuan berhitung anak usia dini pada salah satu TK di kota Palembang melalui pendekatan yang menyenangkan. Lebih jauh lagi, pengembangan media KURA diharapkan mampu mengisi kekosongan (*gap*) pada ketersediaan alat peraga edukatif yang bersifat tematik dan kontekstual. Dengan mengintegrasikan simbol-simbol harian yang dekat dengan dunia anak ke dalam materi berhitung, penelitian ini tidak hanya bertujuan mengatasi hambatan belajar di tingkat lokal, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pengembangan media PAUD di Indonesia yang selaras dengan tuntutan pendidikan modern yang dinamis.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996), sebagaimana dirujuk

dalam Salmawati dkk. (2024). Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, prosedural, dan komprehensif, sehingga sangat relevan untuk merancang media pembelajaran yang memenuhi standar validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Kartu Rumah Angka (KURA), sebuah media interaktif berbasis material daur ulang (*eco-friendly*) yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun, mencakup pengenalan angka 1–20 serta operasi penjumlahan dan pengurangan dasar. Selain aspek kognitif, media ini turut mengintegrasikan nilai peduli lingkungan sebagai bentuk edukasi karakter sejak dini. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan mulai November 2024 hingga Maret 2025 di TK.

Subjek dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi siswa yang telah mengikuti pembelajaran berhitung namun masih menghadapi hambatan dalam penguasaan konsep. Partisipan penelitian dibagi ke dalam tiga kelompok utama, yaitu: (1) tim validator ahli yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli media, serta praktisi pendidikan (guru kelas) dengan pengalaman mengajar selama lima tahun; (2) kelompok uji coba kecil yang melibatkan 5 orang siswa berusia 5–6 tahun; dan (3) kelompok uji lapangan (*field trial*) yang mencakup 20 siswa kelas B di TK. Penentuan subjek ini bertujuan untuk memastikan bahwa data validasi dan praktikalitas yang diperoleh benar-benar representatif dalam menguji efektivitas media KURA terhadap target pengguna.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui empat teknik utama untuk menjamin keakuratan informasi. Pertama, wawancara semi-terstruktur dilakukan bersama guru kelas untuk mengidentifikasi hambatan spesifik dalam pembelajaran berhitung serta menganalisis kebutuhan terhadap media inovatif. Kedua, angket terstruktur disebarakan kepada 20 siswa guna memetakan materi yang dianggap sulit, meliputi pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan dasar. Ketiga, angket validasi ahli dengan instrumen skala Likert 1–4 digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang mencakup aspek tampilan, keandalan, dan kepraktisan dari sudut pandang ahli media, serta aspek kebenaran konsep, keluasaan, dan keterlaksanaan dari sudut pandang ahli materi. Terakhir, angket respons serta observasi lapangan diterapkan pasca-uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengevaluasi kepraktisan media, keterlibatan aktif siswa, serta efisiensi waktu dalam penyelesaian tugas berhitung menggunakan media KURA.

Design

Prosedur pengembangan media KURA dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE. Pertama, tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan melalui wawancara dan angket; data kualitatif dianalisis secara deskriptif tematik, sementara data kuantitatif digunakan untuk menentukan prioritas materi berdasarkan ambang kesulitan $\geq 70\%$. Kedua, tahap *Design* mencakup penyusunan *blueprint* media KURA yang dirancang menyerupai rumah tiga lantai sebagai representasi tingkatan materi, yakni pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan. Tahap ini juga meliputi pemilihan material berbasis Canva dan kertas bekas, serta validasi desain awal oleh praktisi. Ketiga, tahap *Development* berfokus pada realisasi prototipe melalui proses pencetakan, perakitan, dan laminasi yang disertai validasi ahli untuk memfasilitasi perbaikan melalui maksimal dua siklus revisi. Keempat, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji validitas oleh tiga pakar serta uji coba pengguna pada kelompok

kecil (5 siswa) dan kelompok besar (20 siswa) untuk mengumpulkan data respons. Terakhir, tahap *Evaluation* diterapkan secara formatif di setiap siklus untuk perbaikan berkelanjutan, serta secara sumatif melalui analisis data kuantitatif akhir guna memastikan produk memenuhi standar kelayakan dan praktikalitas.

Analisis data dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi dan instrumen respons dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \left(\frac{\sum X}{S_{\max}} \right) * 100\%$$

Di mana P adalah persentase kelayakan, $\sum X$ merupakan total skor yang diperoleh dari responden, dan S_{\max} adalah skor maksimal. Tingkat validitas dan praktikalitas produk kemudian ditentukan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Sinaga dan Gustina (2022), yakni: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup), dan $\leq 40\%$ (tidak layak).

Produk dinyatakan berhasil dan memenuhi standar pengembangan apabila memenuhi indikator keberhasilan yang mencakup: rata-rata validitas ahli $\geq 80\%$, respons positif guru $\geq 80\%$, serta respons positif siswa $\geq 75\%$. Selain itu, efisiensi penggunaan media diukur melalui rata-rata waktu penyelesaian tugas yang ditargetkan kurang dari 10 menit. Sebagai penguat, data kualitatif hasil wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan interpretasi mendalam serta menjelaskan fenomena yang tidak terjangkau oleh data numerik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Kartu Rumah Angka (KURA) dilaksanakan menggunakan model ADDIE, yang diawali dengan **tahap analisis (*analysis*)**. Hasil analisis kebutuhan di TK mengungkap adanya kendala dalam pembelajaran berhitung, di mana pendekatan konvensional yang monoton berdampak pada rendahnya penguasaan konsep angka siswa kelas B. Observasi menunjukkan proses pengenalan angka masih bersifat klasikal dan hafalan. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang interaktif dan menyenangkan untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Analisis kurikulum menegaskan bahwa media yang dikembangkan harus selaras dengan Kurikulum Merdeka, yang mencakup indikator pengenalan lambang bilangan 1–10, penghubungan lambang bilangan dengan objek, serta operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana menggunakan objek konkret.

Pada **tahap desain (*design*)**, prototipe media KURA dirancang berdasarkan indikator tersebut dengan pendekatan bermain visual-manipulatif. Konsep visual media menyerupai rumah dengan kartu-kartu angka yang bervariasi dalam warna, tulisan, dan gambar untuk menarik minat anak. Struktur konten media disusun secara gradatif, dimulai dari lantai satu untuk pengenalan lambang bilangan 1–10, dilanjutkan dengan operasi penjumlahan pada lantai dua, dan pengurangan pada lantai tiga. Secara teknis, media KURA menggunakan cetakan pada kertas A4 dengan *font* Times New Roman berukuran bervariasi (ukuran 18 untuk isi kartu) serta material daur ulang yang diperkuat melalui proses laminasi. Selain produk, instrumen penilaian berbentuk angket

juga disusun untuk mengukur validitas dan kepraktisan dari perspektif ahli materi, media, bahasa, praktisi guru, dan siswa.

Masuk pada **tahap pengembangan (*development*)**, realisasi produk media KURA dilakukan menggunakan berbagai perangkat lunak desain seperti Canva, Microsoft Word, Microsoft Paint, dan Microsoft PowerPoint. Fase ini dilanjutkan dengan uji validitas oleh tiga pakar untuk menjamin kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi: ahli materi memberikan skor 92% (Sangat Valid), ahli media skor 88% (Sangat Valid), dan ahli bahasa skor 100% (Sangat Valid). Secara akumulatif, rekapitulasi nilai dari ketiga validator mencapai rata-rata 93,33%, menempatkan media KURA dalam kategori "**Sangat Valid**". Beberapa revisi penting diimplementasikan berdasarkan masukan validator, di antaranya penambahan kartu simbol operasi matematika (penjumlahan dan pengurangan) serta penggantian bahan dasar media dari triplek menjadi kertas untuk alasan keamanan (*safety*) dan praktikalitas bagi anak usia dini.

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan fase pengujian kepraktisan produk dalam konteks pembelajaran nyata di kelas B, yang melibatkan satu orang guru dan 20 siswa. Sebelum implementasi, peneliti memberikan demonstrasi penggunaan media untuk menarik antusiasme siswa. Respons guru kelas terhadap media KURA dikumpulkan melalui angket yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kesesuaian materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media KURA dikategorikan "**Sangat Praktis**" dengan persentase 92%. Rincian skor menunjukkan rata-rata 4.6 dari 5, yang menegaskan bahwa media ini memudahkan guru dalam memfasilitasi pengenalan konsep angka. Selanjutnya, hasil uji coba kepada 20 siswa menunjukkan respons yang sangat positif dengan persentase rata-rata mencapai 94%, yang juga masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**". Temuan ini menunjukkan bahwa media KURA berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Rangkaian pengembangan diakhiri dengan **tahap evaluasi (*evaluation*)**, yang dilakukan secara formatif sepanjang siklus ADDIE dan sumatif pada akhir fase untuk mengukur keberhasilan produk secara keseluruhan. Temuan komprehensif dari angket ahli, respons guru, dan respons siswa secara konsisten menegaskan bahwa media KURA telah memenuhi standar validitas teoritis dan praktikalitas lapangan. Berdasarkan hasil positif tersebut, disimpulkan bahwa media KURA merupakan alat pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Kartu Rumah Angka (KURA) menggunakan model ADDIE sebagai inovasi pembelajaran berhitung bagi anak usia dini. Hasil validasi ahli yang mencapai rata-rata 93,33% (Sangat Valid) dan respons pengguna (guru 92%; siswa 94%) yang sangat praktis menegaskan bahwa media ini secara efektif menjawab kebutuhan akan alat peraga interaktif di TK. Temuan ini didukung oleh klaim bahwa media KURA berhasil mengintegrasikan prinsip Froebel tentang belajar sambil bermain, yang esensial dalam konteks pendidikan anak usia dini (Fathoni, 2024). Kebaruan media ini terletak pada desain spesifik berbentuk rumah dengan gradasi kesulitan bertingkat, yang belum tersedia sebelumnya di lokasi penelitian sebagai solusi atas pendekatan monoton.

Analisis yang lebih dalam menunjukkan bahwa efektivitas media KURA berakar pada pendekatan visual-manipulatif yang kuat. Validasi ahli media sebesar 88% dan

respons positif siswa (94%) membuktikan bahwa visualisasi konkret dan elemen yang dapat dimainkan (manipulatif) secara fisik sangat membantu anak pra-operasional dalam memahami konsep bilangan yang abstrak, sejalan dengan temuan Hastiana dan Daliman (2023). Penggunaan warna cerah dan elemen rumah membantu menjembatani pemahaman konsep angka 1–10 secara sistematis. Lebih jauh lagi, keterlibatan aktif siswa dalam berinteraksi langsung dengan kartu-kartu angka di dalam 'rumah' tersebut menciptakan pengalaman belajar berbasis pengalaman (*experiential learning*). Hal ini selaras dengan argumen Jayadi (2024) bahwa pembelajaran kolaboratif dan langsung lebih efektif dalam membangun pemahaman kognitif anak, sekaligus mendukung pandangan Mulyati dan Suryani (2023) mengenai pentingnya media yang memfasilitasi interaksi sosial-kognitif.

Kepraktisan media yang sangat tinggi dari perspektif guru (92%) menunjukkan bahwa media KURA berhasil mengatasi tantangan operasional dalam pembelajaran. Ketersediaan media yang interaktif, adaptif, dan mudah digunakan merupakan kunci untuk meningkatkan antusiasme dan aktivitas belajar anak (Mulyani et al., 2024). Dengan mengadaptasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pengenalan angka secara konkret, media KURA tidak hanya mengisi kekosongan alat peraga edukatif yang inovatif tetapi juga menanamkan konsep matematika dasar dengan cara yang tidak kaku. Secara keseluruhan, keberhasilan pengembangan media KURA memberikan kontribusi signifikan dalam upaya menumbuhkembangkan kemampuan kognitif dasar dan menyiapkan mental anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya melalui pendekatan belajar bermain yang optimal (Halamury et al., 2025).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Kartu Rumah Angka (KURA) sebagai inovasi pembelajaran berhitung untuk anak usia dini melalui model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil uji validasi ahli, media KURA dinyatakan "Sangat Valid" dengan rata-rata persentase 93,33%, yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Dari sisi praktikalitas, media ini memperoleh respons yang sangat positif dengan tingkat kepraktisan sebesar 92% dari guru dan 94% dari siswa, sehingga dikategorikan "Sangat Praktis". Temuan ini membuktikan bahwa media KURA secara efektif mampu mengatasi hambatan belajar anak dan meminimalisir monotonitas metode konvensional melalui pendekatan visual-manipulatif yang interaktif. Secara teoretis dan praktis, media KURA memberikan kontribusi signifikan dalam mengisi kekosongan alat peraga edukatif yang adaptif dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan kognitif dasar anak secara optimal. Sebagai saran untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian masa depan dapat menguji efektivitas media ini melalui studi longitudinal dengan skala subjek yang lebih luas. Selain itu, pengembangan modul panduan guru yang lebih komprehensif sangat disarankan guna memaksimalkan potensi integrasi media KURA ke dalam kurikulum PAUD yang lebih dinamis.

DAFTAR RUJUKAN

Bachrun, H., Bastiana, & Ramlah. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

- Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(1), 165–172.
- Dea, L. F., Fatonah, S., Setiawan, A., Sudarti, & Tabi'in. (2023). Pengembangan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 19–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v9i1.1419>
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN DI PAUD KARYA BERSAMA DESA DARAT KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3707>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fathoni, T. (2024). Mengintegrasikan Prinsip Froebel Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Era Modern. *Jurnal Mentari*, 4(1), 38–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.60155/mentari.v4i1.436>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Halamury, M. F., Mulyani, M., Kakiay, S., & Kainama, N. (2025). Phenomenological Study of Teachers' and Early Childhood Children's Experiences in Learning through the Joyful Learning Approach at PAUD Hatuhuran, Kairatu District, West Seram Regency. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 302–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.56495/jrip.v5i2.997>
- Hastiana, D., & Daliman, D. (2023). Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4136–4141. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1750>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Jayadi, U. (2024). MENGGALI DASAR MATEMATIKA: META-ANALISIS PENGENALAN KONSEP MATEMATIKA PADA ANAK USIA DINI UNTUK PEMBELAJARAN YANG LEBIH EFEKTIF. *Berajah Journal Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 4(7), 615–624. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v4i7.440>
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Maulidian, M., & Sativa, F. E. (2025). Efektifitas Media Kereta Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Lombok Timur. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.61798/jsp.v2i1.323>
- Mulyani, C., Westhisi, S. M., & Musfita, R. (2024). Media Smart Board : Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(3), 315–321.

- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Nurlidiah, N., Husnul Bahri, H., & Fatrica Syafri, F. (2022). Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 133. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.14102>
- Risman, K., Saleh, R., Susanto, A., & Hanafi, H. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Islam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5539–5552. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5165>
- Salmawati, Y. F., Miranda, D., & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Permainan Engklek Tematik Dengan Model ADDIE Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Chatra: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 122–133. <https://doi.org/10.62238/chatra.v2i3.91>
- Sinaga, D. Y., Sinaga, E., Marbun, U. S., Simbolon, P. R., Saragih, Y. G., Sitorus, D. B., Sinaga, P. A., Sinaga, R. D. T. P., & Siagian, N. R. (2025). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Bilangan Rasional dan Irasional pada Siswa SD untuk Mempermudah Pemahaman Konsep. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 104–109. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3817>
- Sinaga, S. I., & Gustina, H. (2022). Pengembangan Buku Lembar Kerja Anak untuk Menumbuhkan Pengetahuan tentang Virus Corona pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 42–51. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8360>
- Sulikasmi, Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JIPi: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 314–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>
- Suniah, & Mulyanti, D. (2025). Peran Guru dalam Menanamkan Growth Mindset untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Global Futuristik*, 3(1), 16–24. <https://doi.org/10.59996/globalistik.v3i1.697>