

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini merupakan individu unik yang memiliki ciri khas yang sesuai dengan perkembangannya anak. Masa usia dini adalah masa usia emas (*golden age*), dimana semua aspek perkembangan sangat penting untuk jenjang anak untuk kedepannya yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional.<sup>3</sup> Penting untuk diingat bahwa tahun-tahun awal seorang anak merupakan masa kritis dalam perkembangannya. Jadi pada titik ini, otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pengertian Pendidikan anak usia dini dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 11 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan vital sebagai dasar pembentukan kemampuan kognitif dan keterampilan hidup, di mana literasi dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung perlu diprioritaskan. Literasi numerasi, khususnya, adalah kemampuan penting yang mencakup

---

<sup>3</sup> Ahmad Supriyadi, *Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Penerbit Edukasi, 2020), 445.

pemahaman konsep bilangan, lambang bilangan, dan operasi hitung sederhana.<sup>4</sup> Lembaga pendidikan setingkat taman kanak-kanak memiliki peran krusial dalam mengonstruksi fondasi bagi pertumbuhan karakter selanjutnya.<sup>5</sup> Kemampuan ini merupakan modal awal yang menentukan kesiapan anak dalam menghadapi tantangan akademik di jenjang pendidikan berikutnya.

Literasi numerasi menjadi salah satu pilar utama dalam perkembangan kognitif di usia dini, hal ini mencakup kecekapan anak dalam mengidentifikasi angka seperti, berhitung sederhana, memahami urutan, dan menggunakan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup> Literasi numerasi juga merupakan kemampuan menggunakan berbagai simbol yang berkaitan dengan matematika dasar dalam memecahkan masalah.<sup>7</sup> Secara ideal, pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan mengajarkan matematika lewat cara bermain sambil belajar yang sesuai dengan usia anak dengan melihat kemampuan dasar anak, metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang tepat pada anak.<sup>8</sup> Akan tetapi, realitas di lapangan sering kali memperlihatkan bahwa proses pembelajaran berhitung

---

<sup>4</sup> Prasetyo, A. D., & Patmisari, P., "Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* (2024), 139.

<sup>5</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Penerbit Kencana, 2016), 25-26.

<sup>6</sup> Salma Rozana, dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktek* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 59-62.

<sup>7</sup> Arie Wahyuni, "Membangun Literasi Numerasi Dan Sains Paud Untuk Menerapkan Pembelajaran Yang Menyenangkan," *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 11 (2022): 3103–3108.

<sup>8</sup> Musrikah, "Pengajaran Matematika Pada Anak Usia Dini," *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 1, No. 1 (Juli 2017): 158.

cenderung masih didominasi oleh metode ceramah atau pemanfaatan media seperti papan tulis dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menitikberatkan pada memorisasi simbol angka atau kalkulasi simple sering kali menjadi pilihan utama. Situasi tersebut berpotensi memicu hambatan bagi anak serta mereduksi antusiasme mereka dalam belajar, mengingat pendekatan tersebut kurang relevan dengan profil belajar anak usia dini.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa masa usia dini merupakan periode emas (golden age) yang sangat krusial bagi pertumbuhan anak, karena pada tahap ini otak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menjadi fondasi utama bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Mengingat pentingnya masa kritis tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan besar dalam memberikan rangsangan pendidikan untuk membangun kesiapan kognitif, salah satunya melalui pengembangan literasi numerasi yang mencakup kemampuan mengenal angka dan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang menuntut pembelajaran nyata dan menyenangkan bagi anak usia 4-5 tahun dengan realitas di lapangan yang masih sering menggunakan metode ceramah serta media statis seperti lembar kerja.

Berdasarkan observasi di beberapa Taman Kanak-Kanak, termasuk dugaan awal di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung, ditemukan bahwa terdapat tantangan dalam meningkatkan literasi numerasi. Anak usia 4-5 tahun seringkali menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap kegiatan

berhitung yang bersifat monoton dan abstrak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nurbayati, dkk. yang menyoroti bahwa proses pembelajaran yang kurang menarik dapat menghambat peningkatan kemampuan dasar belajar anak.<sup>9</sup> Sebenarnya pada rentang usia 4-5 tahun, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif yang pesat, di mana mereka mulai membangun pemahaman awal tentang angka, kuantitas, pola, dan hubungan sosial.<sup>10</sup> Di samping itu, ditemukan indikasi permasalahan problematik pada anak TK Kemala Bhayangkari 49 yang usia 4-5 tahun, yakni masih rendahnya kemampuan dalam mengorganisir angka, mengurutkan, memvisualisasikan angka dalam bentuk tulisan, menghitung objek, membandingkan kuantitas, hingga menguasai konsep dasar seperti "lebih banyak" dan "lebih sedikit".

Menanggapi permasalahan tersebut, penting untuk mencari solusi melalui inovasi media dan strategi instruksional yang berkapasitas mentransformasi aktivitas pengenalan angka menjadi lebih hidup, komunikatif, serta berdaya guna. Tujuan utama pendidikan di tingkat TK adalah mengembangkan potensi anak secara optimal, dan hal ini hanya dapat dicapai melalui lingkungan belajar yang tepat dan media yang mampu memotivasi anak untuk terlibat secara aktif.<sup>11</sup> Salah satu pendekatan yang

---

<sup>9</sup> Nurbayati, dkk., "Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Melalui Permainan Huruf dari Meida Bahan Alam di TK Negeri Pembina Kabupaten Bantaeng Sulawesi Selatan." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 1 (2021).

<sup>10</sup> Jhoni Warmansyah, dkk., *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023), 1-2.

<sup>11</sup> Sumardi dkk., *Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. (Jember: Pustaka Abadi, 2020).

paling efektif adalah memanfaatkan permainan sebagai media utama. Permainan edukatif memiliki peran ganda, yaitu sebagai hiburan sekaligus sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Permainan memungkinkan anak untuk memahami materi yang bersifat imajiner, semisal prinsip numerasi, lewat observasi nyata serta hubungan antarpersonal.<sup>12</sup> Premis ini diperkuat oleh sejumlah studi terdahulu yang membuktikan bahwa sarana edukasi berbasis game mampu mengoptimalkan capaian akademik peserta didik.<sup>13</sup>

Dalam konteks literasi numerasi, game papan konvensional semacam ludo menyajikan peluang signifikan sebagai instrumen edukatif yang fungsional. Permainan ludo secara alami menuntut anak untuk melakukan aktivitas numerasi dasar, seperti: mengenal angka pada dadu, membilang jumlah langkah, dan memahami konsep pergerakan di atas papan. Permainan ini bersifat menyenangkan dan sudah dikenal secara luas, sehingga diharapkan berkontribusi pada peningkatan stimulasi serta partisipasi aktif anak dalam kegiatan numerasi. Berdasarkan perspektif Jean Piaget, kelompok anak pada rentang usia 4 hingga 7 tahun diklasifikasikan ke dalam fase praoperasional, yang dimana aktivitas game ludo berpotensi mengoptimalkan proses kognitif anak, yang meliputi kapasitas mengidentifikasi, mengkalkulasi, hingga menguasai prinsip-prinsip numerasi, problem solving dan berpikir logis, dan kemampuan sosial seperti

---

<sup>12</sup> Rahmawati, E. "Pengaruh Penggunaan Media Game Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ekonomi." UIN Sultan Syarif Kasim Riau (2024).

<sup>13</sup> Wulandari R., dkk., "Systematic Literature Review Peningkatan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game." *Jurnal Intelektika* 2, no.2 (2024).

berbagi dan bergiliran dalam memainkan permainan ludo.<sup>14</sup> Sedangkan menurut teori Vigotsky, permainan ludo dapat membantu anak untuk interaksi sosial, scaffolding (bantuan dari orang lain), dan zona perkembangan proksimal (mencapai kemampuan lebih tinggi dengan bantuan) sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan kognitif lainnya.<sup>15</sup>

Penggunaan permainan ludo secara spesifik diyakini, mampu memfasilitasi anak didik di kelompok usai 4-5 tahun guna meraih kemahiran fundamental dalam literasi angka. Ketika anak melempar dadu dan menghitung langkah, mereka secara tidak langsung mempraktikkan kemampuan berhitung permulaan dan mengenal lambang bilangan yang merupakan fokus utama dalam literasi numerasi. Agustini, dkk. menunjukkan bahwa media yang menyenangkan dapat membantu anak dalam mengenali bentuk dan bunyi, yang dapat dianalogikan dengan media ludo yang membantu mengenali konsep bilangan.<sup>16</sup>

Berdasarkan data dari penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Angrivon Astika Lado, dkk. mengatakan bahwa permainan ludo menyajikan rangsangan edukatif yang positif bagi peserta didik usia prasekolah (3 – 6 tahun), yang berimplikasi pada penguatan aspek kognitif,

---

<sup>14</sup> F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 242904.

<sup>15</sup>Anita Woolfolk, *Educational Psychology Active Learning Edition* (Yogyakarta: Pustaka Pe, 2009), 70-77.

<sup>16</sup> Agustina dkk., "Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B". *Jurnal PAUD Teratai* 9, no. 1 (2021).

khususnya dalam Kemahiran mengidentifikasi simbol bilangan.<sup>17</sup> Yustika, dkk. yang fokus pada dampak ludo terhadap kemampuan berhitung anak usia dini memberikan justifikasi teoritis bahwa permainan ludo dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dengan metode tradisional.<sup>18</sup> Berdasarkan pendapat Rosita Wondal, dkk dalam penelitiannya mengungkapkan bawasanya implementasi game ludo mampu menstimulasi proses kognitivitas pada anak didik.<sup>19</sup>

Kemampuan literasi numerik awal pada anak usia 4-5 tahun memiliki urgensi yang sangat krusial sebagai fondasi kesiapan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Masa usia dini merupakan *golden age* di mana stimulasi berpikir logis matematis harus ditanamkan bukan melalui hafalan simbol yang kaku, melainkan melalui pemahaman konsep yang bermakna. Literasi numerik menjadi sangat penting karena kemampuan ini melatih anak untuk mengembangkan kepekaan bilangan, kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (problem solving), serta ketrampilan menganalisis pola-pola dasar di lingkungan sekitarnya. Apabila stimulasi literasi numerik ini diabaikan pada fase

---

<sup>17</sup> Angrivon Astika Lado, "Pengaruh Antara Bermain Ludo Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Tlogomas" (Skripsi, Universitas Tribhuwana Tungadewi), 2020.

<sup>18</sup> Yustika dkk., "Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2025).

<sup>19</sup> Desna Kore, Rosita Wondal, and Rita Samad, "Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2, no. 1 (2020): 106–116.

perkembangan awal, anak berisiko mengalami kecemasan matematika dan kesulitan kognitif yang berkelanjutan di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan bermain yang bermakna agar konsep numerik awal yang abstrak dapat diinternalisasi oleh anak secara konkret dan menyenangkan.

Berpijak pada urgensi penguatan literasi angka serta efektivitas media ludo, maka dipandang perlu untuk melangsungkan studi di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Penelitian ini difokuskan pada pengujian empiris tentang seberapa besar pengaruh yang dihasilkan oleh permainan ludo terhadap peningkatan literasi numerasi peserta didik pada rentang umur 4-5 tahun di lembaga terkait, yang diposisikan sebagai unit analisis dalam riset ini (Kelompok A).

Oleh karena itu, peneliti merumuskan judul "**Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung**". Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti nyata mengenai efektivitas dan kontribusi permainan Ludo sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah disajikan, ditemukan sejumlah persoalan fundamental yang menjadi dasar signifikansi riset ini, antara lain:

1. Anak-anak kurang antusias terhadap kegiatan belajar berhitung atau pengenalan angka karena masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, seperti menghafal lambang bilangan atau ketergantungan terhadap instrumen (LKPD) eksklusif.
2. Sarana edukatif numerasi yang diimplementasikan oleh pendidik sejauh ini belum sepenuhnya interaktif dan inovatif, sehingga kemampuan literasi numerasi (mencakup aktivitas membilang serta penguasaan prinsip angka) pada peserta didik kelompok umur 4-5 tahun masih perlu ditingkatkan.
3. Proses pembelajaran literasi numerasi yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung saat ini masih banyak memanfaatkan papan tulis dan LKPD, yang berpotensi memicu kejenuhan dini pada anak serta mereduksi dorongan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Terdapat kebutuhan akan media alternatif berbasis permainan yang secara efektif dapat menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak dengan cara yang menyenangkan, seperti permainan ludo.

Mempertimbangkan uraian konteks serta problematika yang telah dipaparkan, maka ruang lingkup penelitian ini perlu menetapkan batasan masalah tersebut meliputi:

1. Variabel Penelitian: Penelitian ini hanya dikonsentrasikan pada pengaruh media bermain berupa permainan ludo terhadap literasi numerasi anak.

2. **Objek Penelitian:** Objek penelitian adalah peningkatan literasi numerasi anak, yang diukur melalui kemampuan identifikasi simbol angka, aktivitas membilang, serta kalkulasi pergerakan simpel.
3. **Subjek Kajian:** Subjek penelitian ini dilingkupkan pada rentang umur 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah tersebut, problematika dalam penelitian ini dapat dirinci menjadi:

1. Apakah permainan ludo berpengaruh terhadap peningkatan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh permainan ludo terhadap peningkatan literasi numerasi anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan ludo terhadap peningkatan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Ludo terhadap peningkatan literasi numerasi anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Temuan dalam studi ini diproyeksikan mampu memberikan manfaat bagi ranah edukasi usia dini beserta instansi relevan lainnya. Adapun nilai guna riset ini, baik secara konseptual maupun aplikatif, yaitu sebagai berikut:

### **1. Secara teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber rujukan serta kontribusi bagi pengayaan khasanah keilmuan, terutama mengenai pemanfaatan game ludo untuk meningkatkan literasi numerasi atau matematika dasar pada anak usia 4-5 tahun.

### **2. Secara praktis**

Dari sisi aplikatif, penulisan ini ditujukan untuk memberi sumbangsih nyata bagi berbagai elemen yang berkecimpungan.

- a. Bagi anak berfungsi sebagai medium penguatan dimensi kognitif, terutama dalam kecakapan numerasi serta kolaborasi antar peserta didik. Hal ini bertujuan agar anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri sekaligus menumbuhkan sikap kooperatif terhadap instruksi pendidik untuk dilakukan dengan baik dan benar.
- b. Bagi pendidik, studi ini diproyeksikan dapat memperkaya wawasan, memberikan stimulasi, serta menjadi referensi dalam mengintegrasikan aktivitas bermain ke dalam kelas.
- c. Bagi instansi sekolah, temuan ini dapat diadaptasi sebagai salah satu teknik instruksional yang relevan untuk diimplimentasikan.

- d. Bagi pembaca diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan, pedoman, ataupun literatur rujukan bagi studi di masa mendatang yang memiliki fokus kajian serupa.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Batasan dalam riset penelitian ini ditetapkan agar menjamin konsentrasi kajian tetap spesifik serta selaras dengan tujuan utama. Penelitian ini difokuskan pada:

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung yang berusia 4-5 tahun. Rentang usia ini dipilih karena pada tahap perkembangan tersebut anak sedang berada pada fase pra-operasional menurut Piaget yang dimana kemampuan berpikir logis dan numerasi anak mulai berkembang pesat melalui aktivitas bermain dan dalam metode eksperimen ini dapat mendorong stimulasi pada masa awal pertumbuhan dapat mengoptimalkan potensi intelektual anak secara berkelanjutan.<sup>20</sup> Subjek akan dibagi menjadi kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan permainan ludo) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional).

---

<sup>20</sup> Rahyana Hasibuan and Dadan Suryana, "Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1169–1179.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pengaruh penggunaan permainan ludo sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan literasi numerasi anak. Literasi numerasi yang dimaksud meliputi pengenalan angka, kemampuan berhitung sederhana, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta keterampilan berhitung dalam konteks permainan.

## 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Waktu Penelitian dilaksanakan pada Semester 2, Tahun Ajaran 2025/2026 yang secara spesifik direncanakan dimulai pada bulan Januari 2026. Waktu ini mencakup tahap pra-tes, pelaksanaan perlakuan (intervensi permainan ludo), dan pasca-tes untuk pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu satu minggu.

## 4. Aspek yang dikaji

Penelitian ini memfokuskan pada pengujian dua variabel utama:

**Variabel Bebas (X):** Penggunaan Permainan Ludo sebagai media pembelajaran. Intervensi Ludo ini akan difokuskan pada aktivitas yang secara langsung melibatkan unsur numerasi (melempar dadu dan menghitung langkah). **Variabel Terikat (Y):** Peningkatan Literasi Numerasi anak usia 4 – 5 tahun. Fokus pengukuran literasi numerasi meliputi:

- a. Kemampuan mengenal lambang bilangan (1-6).
- b. Kemampuan membilang dan menghitung jumlah atau langkah.
- c. Pemahaman konsep penjumlahan, pengurangan dan persamaan sederhana.

#### 5. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif dengan model eksperimen semu (quasi-ekperimental research). Rancangan yang diterapkan adalah non-equivalent control group design, yang mana subjek penelitian diobservasi melalui dua kelompok berbeda dengan kelompok pemberian pre-test serta post-test guna menganalisis signifikansi hasil akhir.

#### 6. Batasan Penelitian

Ruang lingkup studi ini dibatasi pada pemanfaatan satu media permainan, yakni ludo. Adapun aspek kognitif yang ditinjau secara mendalam hanya terbatas pada kompetensi aritmatika dasar, mencakup pengurutan angka, operasi hitung sederhana, serta pemahaman relasi matematis. Lingkup wilayah penelitian dibatasi pada satu lembaga, yaitu anak usia 4-5 tahun (TK A) di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung, sehingga hasil tidak digeneralisasi secara luas.

#### **G. Penegasan Variabel**

Guna mencegah ambiguitas makna serta memperlancar alur riset, peneliti memberikan batasan operasional yang jelas terhadap variabel-variabel yang dianalisis dalam studi ini.

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Permainan Ludo

Permainan ludo dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai instrumen edukatif berwujud papan permainan yang memadukan aktivitas mekanis berupa pelemparan dadu serta pergerakan pion yang mengikuti perolehan angka pada sisi dadu yang dilempar, permainan ludo merupakan permainan papan tradisional, serta permainan ludo ini merupakan media interaktif hasil modifikasi yang diintegrasikan ke dalam kegiatan instruksional di kelas untuk menciptakan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.<sup>21</sup> Pemanfaatan media ludo diproyeksikan sebagai salah satu strategi dalam merangsang serta mengoptimalkan daya pikir kreatif pada fase usi dini.<sup>22</sup>

### b. Literasi Numerasi

Literasi numerasi didefinisikan secara operasional sebagai kompetensi fundamental bagi anak didik di rentang usia 4 hingga 5 tahun dalam menginternalisasi serta mengaplikasikan prinsip angka, simbol numerasi, maupun kalkulasi aritmatika praktis yang dievaluasi pasca pemberian intervensi melalui media ludo. Literasi numerasi juga dapat dipandang sebagai kapabilitas individu untuk mengidentifikasi,

---

<sup>21</sup> Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–111.

<sup>22</sup> Visca Elya Anastasya, Ristiyani Ristiyani, and Nur Fajrie, “Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar,” *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 9–14.

mengolah, menginterpretasikan, serta mendayagunakan konsep-konsep matematis dalam beragam situasi praktis di lingkungan keseharian. Urgensi literasi numerasi terletak pada kemampuannya dalam menumbuhkan intuisi bilangan (*sense of numbers*) pada diri anak, sehingga mereka lebih peka terhadap fenomena matematis yang mereka temui dalam aktivitas harian<sup>23</sup>

## 2. Penegasan Operasional

- a. Permainan ludo (variabel X) diterapkan sebagai perlakuan (intervensi) pada kelompok eksperimen. Guru akan memfasilitasi anak untuk bermain ludo secara berkelompok dengan fokus pada proses menghitung mata dadu, menyebutkan lambang bilangan yang keluar, dan membilang jumlah langkah yang akan ditempuh oleh bidak. Intensitas dan prosedur permainan ini diatur dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan peneliti. Aktivitas ini dilakukan secara terstruktur dalam 1 minggu.
- b. Literasi Numerasi (variabel Y) diukur menggunakan instrumen tes dan observasi yang meliputi indikator-indikator:
  - 1) Mengenal Lambang Bilangan: Kemampuan anak mengenali dan menyebutkan angka 1 sampai 6.

---

<sup>23</sup>Atin Supriatin, dkk. "Pembimbingan Literasi Numerasi Anak Usia Sekolah Melalui Rumah Literasi di Kelurahan Habaring Hurung." *Mujtam' Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022)

- 2) Membilang: Kemampuan anak membilang jumlah objek atau langkah yang harus ditempuh (misalnya: membilang 1 sampai 6 setelah melempar dadu).
  - 3) Konsep Kuantitas Sederhana: Kemampuan anak membandingkan atau mengelompokkan jumlah bidak atau hasil dadu (misalnya: 'lebih banyak' atau 'lebih sedikit').
  - 4) Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Sederhana dengan bantuan benda konkret seperti dadu.
- c. Pengukuran: Hasil pengukuran berupa skor yang diperoleh melalui pre-test (sebelum intervensi) dan post-test (setelah intervensi) untuk melihat adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## H. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penyusunan alur pembahasan dalam penelitian ini bertujuan agar pembaca lebih mudah memahami esensi serta rincian penelitian secara komprehensif. Uraian sistematikanya adalah sebagai berikut:

**Bagian awal** terdiri dari halaman sampul depan, sampul dalam persetujuan pembimbing, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.

**BAB I Pendahuluan**, yang mencakup pemaparan mengenai urgensi masalah, Batasan serta identifikasi fokus riset, tujuan, dan manfaat penelitian. Bagian ini juga merinci lingkup bahasan, definisi variabel, hingga alur penulisan skripsi

**BAB II Landasan Teori**, yang menyajikan sintesis teori terkait variabel yang dikaji, tinjauan terhadap studi relevan sebelumnya, bangunan kerangka teori, serta dugaan sementara atau hipotesis.

**BAB III Metodologi Penelitian**, menguraikan desain dengan metode riset, setting lokasi, operasional variabel, hingga prosedur penentuan subjek penelitian. Didalmnya juga menjelaskan alat ukur, mekanisme perolehan data, serta tahapan pengolahan data secara sistematis.

**BAB IV Hasil Penelitian**, penelitian menyajikan hasil temuan di lapangan secara objektif dengan dukungan data autentik, yang disusun berdasarkan prosedur pengembangan yang telah ditetapkan.

**BAB V Pembahasan**, pada bagian ini mengulas secara mendalam serta menganalisis berbagai data yang diperoleh dari proses pengamatan atau pengujian. Selain itu, dipaparkan pula pemaknaan atas hasil pengolahan data tersebut, serta membandingkan temuan dilapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya

**BAB VI Penutup**, bagian ini penulis merumuskan konklusi akhir beserta dampak atau implikasi hasil riset, yang diselaraskan dengan pertanyaan penelitian serta target yang ingin dicapai.