MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH PINTAR DI KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFAL AZAM INSAN CENDIKIA KOTA PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

Oleh :

MAYA INDAH KURNIA
NIM : 1238.23.2530

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Maya Indah Kurnia
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2530
Tempat/Tanggal Lahir	: Bunut, 28 Juni 1993
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH PINTAR DI KELOMPOK B RAUDAHTUL ATHFAL AZAM INSAN CENDIKIA**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



MAYA INDAH KURNIA
NIM : 1238.23.2530

Evi Rahayu, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Perihal : *Skripsi Maya Indah Kurnia*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

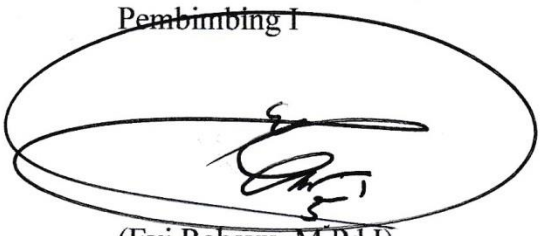
Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi proposal saudara :

Nama	: Maya Indah Kurnia
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2530
Tempat/Tanggal Lahir	: Kisaran, 28 Juni 1993
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar di Kelompok B RA Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, Agustus 2026
Pembimbing I



(Evi Rahayu, M.Pd.I)

Nelia Guswanti, S.Pd,. M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Perihal : *Skripsi Maya Indah Kurnia*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi proposal saudara :

Nama	: Maya Indah Kurnia
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2530
Tempat/Tanggal Lahir	: Kisaran, 28 Juni 1993
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar di Kelompok B RA Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru Agustus 2026

Pembimbing II

(Nelia Guswanti,S.Pd,. M.Pd)

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2 skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : **Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Di Kelompok B Raudahtul Athfal Azam Insan Cendikia** yang ditulis oleh :

Nama	: Maya Indah Kurnia
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2530
Tempat/Tanggal Lahir	: Bunut, 28 Juni 1993
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, Agustus 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
(Evi Rahayu, M.Pd.I)	(Nelia Guswanti,S.Pd,. M.Pd)

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Evi Rahayu, S.Pd.I,.M.Pd.I)

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0278/SP/A/FTK-PIAUD/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar di Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Maya Indah Kurnia**
NIM : 1238.23.2530
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Kamis, 06 Agustus 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Zalisman, M.Pd.I)
NIDN. 2113108701

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Syahri Ramadhan, M.S.I)
NIDN. 2112048902

Penguji II

(Shofia Maghfiroh, M.Pd)
NIDN. 2128078804

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.I.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 20 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ

Idzā māta al-insānu inqaṭa'a 'anhu 'amaluhu illā min ṡalāṡin: ṣadaqatin jāriyah, aw 'ilmin yuntafa'u bih, aw waladin ṣāliḥin yad'ū lah.

"Apabila seorang manusia meninggal dunia, terputuslah seluruh amalnya kecuali tiga perkara : sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak saleh yang mendoakannya."
(HR. Muslim No. 1631)

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Khairun-nāsi anfa'uhum lin-nās

Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.
HR. Ath-Thabrani dalam *Al-Mu'jam Al-Awsath* No. 5937

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~
Sembah sujud syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala.* Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*

~Ayah dan Ibu~Keluagaku~
Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberiku kekuatan. Terimakasih Ayah dan Keluargaku telah memberi moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku , karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap oleh Ayah dan Keluarga, Almarhumah Ibu, meskipun telah lebih dahulu dipanggil oleh Allah Swt, kasih sayang, nasihat, dan kenangan indah akan selalu hidup di dalam hati. Semoga Allah Swt. mengampuni segala dosa, melimpahkan rahmat, melapangkan alam kubur, serta menempatkan Almarhumah di tempat terbaik di sisi-Nya. Semoga setiap ilmu dan keberhasilan yang diraih menjadi amal jariyah yang terus mengalir. Aamiin.

~Dosen Pembimbing~
Ibu Evi Rahayu, M.Pd dan Ibu Nelia Guswanti,S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing skripsi, Ananda mengucapkan banyak terimakasih atas waktu, tenaga, pikiran, dalam membaca dan mencoret-coret skripsi, serta memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi.

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~
Terima kasih atas ilmu, pengalaman, bimbingan, serta keteladanan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semoga segala ilmu yang diajarkan menjadi amal jariyah dan memberikan keberkahan bagi dunia maupun akhirat.

~Untuk diri sendiri~
Terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam setiap proses. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk terus belajar, mengamalkan ilmu, dan memberikan manfaat bagi agama, keluarga, masyarakat, serta
generasi penerus bangsa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Proposal ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul "Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Di Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru". Penulisan Proposal ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

1. Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:
2. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai. sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran untuk penyusunan Skripsi ini.
3. Dr. Parlindungan Simbolon, S.I.Q.,M.Us selaku Ketua Senat Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.
4. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
5. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil Rektor I, Lita Arfah ,S.PM.,Si selaku wakil Rekor II, dan Sahrin, SH.,MH selaku wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan

6. Ayu purnamasari S., M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
7. Evi Rahayu, S.Pd.I, M.Pd.I Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UI Al-Kifayah Riau. sekaligus pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran untuk penyusunan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
9. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ayahanda dan Almarhum Ibunda, Unde-Unde, Adik, serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan do'a nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
10. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini dengan baik, semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak aamiin.

Pekanbaru Agustus 2026

MAYA INDAH KURNIA

NIM : 1238.23.2530

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xiv**
ABSTRAK B. INDONESIA ..... **xv**
ABSTRAK B. INGGRIS ..... **xvi**
ABSTRAK B. ARAB ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 4
C. Permasalahan 5
1. Identifikasi Masalah 5
2. Batasan Masalah 6
3. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 6
1. Tujuan Penelitian 6
2. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN TEORI **8**
A. Kerangka Teori 8
1. Literasi 8
a. Pengertian Literasi 8
b. Jenis Listerasi 12

c. Manfaat Literasi.....14
d. Komponen Literasi 14
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Literasi 15
2. Numerasi 17
a. PengertianNumerasi ……..……17
b. Konsep Numerasi 17
c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Numerasi 19
d. Pengembangan Literasi dan Numerasi..... 21
e. Pengertian Alat Permainan Edukatif 22
f. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) ..…… 23
g. Syarat-Syarat Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ……. 26
h. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) 28
i. Langkah-Langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)..31
j. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif (APE)……32
k. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) 33
l. Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar 35
m. Menurut Kementerian Pendidikan 37
B. PenelitiaReleva 37
C. Kerangka Berpikr 40
D. Hipotesis Tindakan..... 42
E. Indikator Keberhasilan 44
BAB III METODE PENELITIIAN 61
A. Jenis Penelitian 61
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 62
C. Subjek dan Objek Penelitian 63
D. Prosedur Penelitian 63
1. Perencanaan 64
2. Tindakan Penelitian 66
3. Observasi Tindakan 72
4. Refleksi 72

F. Teknik Analisis Data 74
BAB IV HASIL PENELITIAN 76
A. Deskripsi Data Awal 76
1. Riwayat Data Sekolah 76
2. Visi dan Misi 76
3. *Setting* Ruang Kelas 77
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 77
5. Profil Awal Pembelajaran 78
B. Deskripsi Persiklus 85
1. Siklus I 85
2. Siklus II 136
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 184
1. Siklus I 184
2. Siklus II 189
BAB V PENUTUP 192
A. Kesimpulan 192
B. Saran 193
DAFTAR PUSTAKA 195
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1	Waktu Pelaksanaan Penelitian	63
Tabel II. 2	Interval Penilain Guru.....	74
Tabel III. 3	Skor Penilaian Guru.....	75
Tabel IV. 4	Tabel Struktur Organisasi Sekolah	77
Tabel V. 5	Aktivitas Penilaian Awal Litersi Anak	79
Tabel VI. 6	Aktivitas Penilaian Awal Numerasi Anak.....	82
Tabel VII. 7	Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	91
Tabel VIII. 8	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus I Pertemuan 1....	94
Tabel IX. 9	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus I Pertemuan 1	97
Tabel X. 10	Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	103
Tabel XI. 11	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus I Pertemuan 2 ...	106
Tabel XII.12	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus I Pertemuan 2	109
Tabel XIII.13	Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 3	116
Tabel XIV.14	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus I Pertemuan 3	119
Tabel XV.15	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus I Pertemuan 3	122
Tabel XVI.16	Rekap Aktivitas Guru Siklus I	125
Tabel XVII.17	Rekap Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus I	129
Tabel XVIII.18	Rekap Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus I.....	133
Tabel XIX.19	Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	142
Tabel XX. 20	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus II Pertemuan 1.....	145
Tabel XXI. 21	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus II Pertemuan 1 ..	148
Tabel XXII.22	Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	155
Tabel XXIII.23	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus II Pertemuan 2	158
Tabel XXIV.24	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus II Pertemuan 2 ..	161
Tabel XXV.25	Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 3	169
Tabel XXVI.26	Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus II Pertemuan 3	172
Tabel XXVII. 27	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus II Pertemuan 3...	174
Tabel XXVIII. 28	Rekap Aktivitas Guru Siklus II	177
Tabel XXX. 30	Rekap Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus II	179
Tabel XXXI. 31	Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus II.....	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Kerangka Berpikir 41
Gambar II. 2 Model Suharisismi Arikunto 64
Gambar III. 3 Diagram Rekap Aktivitas Guru Siklus I..... 128
Gambar IV.4 Diagram Batang Rekap Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus I 132
Gambar V. 5 Diagram Rekap Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus I 135
Gambar VI. 6 Diagram Rekap Aktivitas Guru Siklus II..... 179
Gambar VII. 7 Diagram Rekap Aktivitas Penilaian Literasi Anak Siklus II . 181
Gambar VIII.8 Diagram Rekap Aktivitas Penilaian Numerasi Anak Siklus II 184

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	A
ـِ	Kasrah	i	I
ـُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يْ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وْ...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ *kataba*
- فَعَلَ *fa`ala*
- سُئِلَ *suila*
- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *haula*

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ىَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ *qāla*
- رَمَى r*amā*
- قِيْلَ *qīla*
- يَقُوْلُ *yaqūlu*

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya

adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta’ marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta’ marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah*
- طَلْحَةْ *talhah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- البِرُّ *al-birr*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلاَلُ *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta’khużu*

- شَيئٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.
Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*
  Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.
Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/*
  Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.
Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*
- لِلهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا *Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an*

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

MAYA INDAH KURNIA, (2026) : Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Di Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru. Permasalahan tersebut disebabkan pembelajaran yang masih berpusat pada buku tema dan lembar kerja, kurangnya pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE), serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B RA Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Rumah Pintar mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Kemampuan literasi meningkat dari data awal sebesar 30,97% menjadi 67,22%, 74,72%, 84,86% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 91,67%, 93,33%, dan 98,33% pada Siklus II. Kemampuan numerasi meningkat dari data awal sebesar 38,33% menjadi 67,66%, 70,67%, 78,33% pada Siklus I. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 46,74% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 96,74% pada pertemuan ketiga Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru.

Kata Kunci: Literasi, Numerasi, Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar, Penelitian Tindakan Kelas, Anak Usia Dini..

ABSTRACT

Maya Indah Kurnia (2026): Improving Literacy and Numeracy Through "Smart House" Educational Play Tools in Group B at Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia, Pekanbaru City.

This study was motivated by the low literacy and numeracy skills of Group B children at Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia, Pekanbaru City. These issues stemmed from instruction that relied heavily on thematic books and worksheets, a lack of utilization of Educational Play Tools (APE), and limited engaging learning media, resulting in children's lack of active participation in the learning process. The study aimed to improve the children's literacy and numeracy skills through the use of the "Rumah Pintar" (Smart House) Educational Play Tool. This research was a Classroom Action Research (CAR) study conducted over two cycles; each cycle consisted of three meetings comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were Group B children at Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia, Pekanbaru City. Data collection techniques included observation and documentation, while data analysis was performed using descriptive quantitative methods by calculating the percentage of indicator achievement. The results showed that the use of the "Rumah Pintar" Educational Play Tool successfully improved the children's literacy and numeracy skills. Literacy skills rose from a baseline of 30.97% to 67.22%, 74.72%, and 84.86% in Cycle I, and further increased to 91.67%, 93.33%, and 98.33% in Cycle II. Numeracy skills increased from a baseline of 38.33% to 67.66%, 70.67%, and 78.33% in Cycle I. Teacher activity also improved, rising from 46.74% in the first meeting of Cycle I to 96.74% in the third meeting of Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the use of the "Rumah Pintar" Educational Play Tool is effective in enhancing the literacy and numeracy skills of Group B children at Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia, Pekanbaru City.

Keywords:. *Literacy, Numeracy, Smart Home Educational Game Tools, Classroom Action Research, Early Childhood.*

ملخص

مايا إنداه كورنيا (٢٠٢٦) : تحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب من خلال أدوات اللعب التعليمية "روما بينتار" في المجموعة ب في روضة الأطفال عزام إنسان سينديكيا بكانبارو.

انطلقت هذه الدراسة لمعالجة ضعف مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى أطفال "المجموعة ب" في روضة "روضة الأطفال عزام إنسان تشينديكيا" بمدينة بيكانبارو. وقد نجمت هذه المشكلات عن أسلوب تدريس اعتمد بشكل كبير على الكتب وأوراق العمل القائمة على المواضيع، وغياب استخدام أدوات اللعب التعليمية، ومحدودية الوسائل التعليمية التفاعلية الجاذبة، مما أدى إلى ضعف المشاركة الفعالة للأطفال في العملية التعليمية. هدفت الدراسة إلى تحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى الأطفال من خلال استخدام أداة اللعب التعليمية "رومه بينتار" – أي "البيت الذكي". اتخذ البحث شكل "بحث إجرائي صفي" نُفذ على مدار دورتين؛ حيث تضمنت كل دورة ثلاث جلسات شملت مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث أطفال "المجموعة ب" في الروضة المذكورة. وتنوعت تقنيات جمع البيانات بين الملاحظة والتوثيق، بينما تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الكمية الوصفية عبر حساب نسب تحقيق المؤشرات. وأظهرت النتائج أن استخدام أداة اللعب التعليمية "رومه بينتار" قد نجح في تحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى الأطفال؛ إذ ارتفعت مهارات القراءة والكتابة من مستوى أساسي قدره ٣٠.٩٧ فى المائة لتصل إلى ٦٧.٢٢ فى المائة و٧٤.٧٢ فى المائة و٨٤.٨٦ فى المائة في الدورة الأولى، ثم واصلت الارتفاع لتصل إلى ٩١.٦٧ فى المائة و٩٣.٣٣ فى المائة و٩٨.٣٣ فى المائة في الدورة الثانية. كما ارتفعت مهارات الحساب من مستوى أساسي قدره ٣٨.٣٣ فى المائة لتصل إلى ٦٧.٦٦ فى المائة و٧٠.٦٧ فى المائة و٧٨.٣٣ فى المائة في الدورة الأولى. كذلك تحسن أداء المعلم، حيث ارتفعت نسبة نشاطه من ٤٦.٧٤ فى المائة في الجلسة الأولى من الدورة الأولى إلى ٩٦.٧٤ فى المائة في الجلسة الثالثة من الدورة الثانية. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج بأن استخدام أداة اللعب التعليمية "رومه بينتار" يُعد وسيلة فعالة لتعزيز مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى أطفال "المجموعة ب" في روضة الإطفال"عزام إنسان سينديكيا" بكانبارو.

الكلمات الرئيسية : محو الأمية، الحساب، أدوات الألعاب التعليمية للمنازل الذكية، البحوث الإجرائية الصفية، الطفولة المبكرة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu usaha pemberian stimulan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang disesuaikan pada setiap jenjang usianya. Rangkaian pemberian stimulant tersebut dilakukan dengan tujuan mendukung tumbuh kembang anak dalam aspek rohani dan jasmani serta menyiapkan anak untuk menempuh pendidikan lebih lanjut (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 - SN-PAUD, n.d.).[1]

Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi wadah untuk mengembangkan potensi anak seperti keterampilan sosial, kognitif, motorik, dan emosional agar dapat berkembang secara optimal dan berkualitas. Keberadaan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting memberikan pendidikan berkualitas sejak usia dini sebagai fondasi keterampilan dasar yang kokoh bagi perkembangan anak di masa depan.[2]

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang sangat penting karena pada usia ini terjadi percepatan dalam perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, serta kemampuan pra-literasi dan pra-numerasi anak. Kemampuan literasi dan numerasi sejak usia dini merupakan fondasi penting bagi kesiapan anak menghadapi pembelajaran formal di Sekolah Dasar atau

[1] Masidah Mu'in, Misyana, Dan Niesa, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Dan Numerasi Melalui Pembiasaan Pagi Pada Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Nailul Maram Jember," *Jurnal Pena Paud* 5, No. 1 (2 Juli 2024), hlm. 22.

[2] Enok Siti Kurniasih dan Nita Priyanti, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 2 (7 Agustus 2023), hlm. 399

Madrasah Ibtidaiyah. Literasi mencakup kemampuan anak dalam memahami simbol bahasa, menyusun makna, serta mengkomunikasikan ide sederhana, sedangkan numerasi berkaitan dengan kemampuan mengenali angka, memahami bilangan, pola, serta konsep hitung dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. [3]

Berbagai hasil penelitian dan laporan survei internasional menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi di Indonesia masih berada pada kategori rendah. Salah satu indikator yang menggambarkan kondisi tersebut adalah hasil asesmen Programme for International Student Assessment (PISA), yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-68 dengan capaian skor matematika sebesar 379, sains 398, dan membaca 371. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan, bernalar numerik, serta berpikir ilmiah masih memerlukan perhatian serius dan penanganan sejak jenjang pendidikan awal.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Dalam praktiknya, pembelajaran literasi dan numerasi di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih sering dilakukan melalui lembar kerja anak dan aktivitas menulis serta menghitung secara berulang. Pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan aktivitas bermain menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Padahal, penggunaan

[3] Karmila P. Lamadang dkk., "Faktor Rendahnya Kemampuan Literasi Bahasa Anak PAUD KB Durratul Hikmah," *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): hlm, 171–76.

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini.[4]

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada sebagian anak Kelompok B RA Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru, dimana kemampuan literasi dan numerasi anak masih belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyebutkan angka, serta memahami konsep berhitung sederhana. Pembelajaran yang berlangsung masih lebih banyak menggunakan buku tema dan lembar kerja, sehingga kegiatan belajar kurang melibatkan anak secara aktif melalui bermain. Minimnya media atau alat pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi numerasi secara menyenangkan dan interaktif. Kurangnya guru memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengintegrasikan kegiatan belajar dan mengajar dan keterbatasan keterampilan guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar sebagai media pembelajaran berbasis bermain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Literasi dan Numerasi melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar di Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota

[4] *Ibid*., hlm. 891-892.

Pekanbaru" sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan literasi dan numerasi anak usia dini secara lebih efektif dan menyenangkan.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilan sebagai berikut :

1. **Literasi** adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk, Serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi tentang perasaan dan apa yang dipikirkan anak.[5]
2. **Numerasi** adalah kemampuan dasar untuk perkembangan kognitifnya yang bukan sekedar tentang angka juga memahami menggunakan dan mengelola informasi matematika dalam kehidupan sehari-hari Dan membantu anak mengembangkan pemahaman tentang angka, bilangan, urutan, dan keterampilan berhitung dasar. [6]
3. **Alat Permain Edukatif (APE)** adalah Merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau media untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.[7]
4. **Media Rumah Pintar** adalah Media bermain edukatif yang dirancang menyerupai bentuk rumah, yang didalamnya terdapat berbagai permainan

---

[5] Iis Basyiroh, "Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini,", Vol .3 No. 2 (Oktober) 2017, hlm. 120-121.

[6] St. Hajar Dilla At dkk., "Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Aulad: Journal on Early Childhood* 7, no. 3 (November 2024). hlm. 861

[7] Umayah dkk., "Penggunaan Alat Peraga Edukatif Dalam Kegiatan Literasi Numerasi," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin* 2, no. 1 (Maret 2024). hlm. 85

tematik dan interaktif untuk menstimulasi kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini secara menyenagkan.[8]

5. Raudhatul Athfal (RA) adalah satuan pendidikan formal jenjang PAUD di bawah Kementerian Agama yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4–6 tahun berbasis nilai-nilai keislaman.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

a. Rendahnya kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini.
b. Minimnya media atau alat pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi numerasi secara menyenangkan dan interaktif.
c. Guru kurang memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengintegrasikan kegiatan belajar dan mengajar.
d. Kegiatan pembelajaran terlalu terfokus pada penyelesaian buku tema atau worksheet.
e. Keterbatasan keterampilan guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE).

2. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan lebih terarah sistematis, dan fokus, sehingga perlunya dilakukan batasan permasalahan dalam

[8] Desni Yuniarni, "Pengembangan Media Pembelajaran 'Rumah Pintar' untuk Anak Usia 4–5 Tahun di TK Al Azhar 21 Pontianak," *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 7, no. 1 (2023): 1–12

penelitian ini. Berdasarkan uraian permasalahan dalam identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini membahas Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah diatas, rumusan masalah dalam Peneltian ini adalah : Bagaimana Meningkatkan literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar dikelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah : Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak usia dini dalam literasi dan numerasi melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar di Kelompok B Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana keilmuan yang berguna bagi sekolah khususnya Raudhatul Athfal Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat penting bagi:

1) Siswa, membantu belajar huruf dan angka dengan cara yang lebih menyenangkan, Dengan alat permainan Rumah Pintar, anak-anak tidak merasa sedang belajar, tapi tetap bisa memahami banyak hal melalui kegiatan bermain. Anak jadi lebih aktif, tidak cepat bosan, dan bisa lebih mudah mengerti konsep membaca, menulis, serta berhitung sederhana.
2) Guru, dapat menjadi bahan acuan atau model strategi pembelajaran literasi dan numerasi dengan cara yang menyenangkan. Memotivasi guru dalam proses pembelajaran untuk menjadi guru yang perofesional.
3) Sekolah, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatan efektifitas dan kualitas pembelajaran disekolah. Meningkatkan prestasi sekolah khususnya dalam literasi dan numerasi yang akhirnnya dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah secara gelobal.
4) Bagi Peneliti merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas wawasan serta ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan serta ilmu pengetahuan dan merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dan menabah khazanah keilmuan Pendidikan Isalam Anak Usia Dini (PIAUD) dalam mengenalkan pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan alat permainan edukatif dengan media rumah pintar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Literasi

a. Pengertian Literasi

Menurut Davidson Literasi adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan menyimak, mendengarkan, berbicara/bercerita membaca, menulis, mempresentasikan.[9]

Menurut Suyadi (2014), literasi anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam berbahasa yang meliputi kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang berkembang secara bertahap sesuai tahap perkembangan anak.[10]

Salah satu aspek penting dalam literasi adalah keterampilan menyimak dan mendengarkan. Kedua keterampilan ini menjadi dasar bagi anak untuk memahami informasi yang diterima secara lisan, mengolah makna pesan, serta merespons dengan tepat. Adapun penjelasan mengenai pengertian menyimak dan mendengarkan menurut para ahli adalah sebagai berikut :

1) Menurut Quinn Menyimak adalah suatu keterampilan bahasa reseptif di mana anak sebagai penyimak secara aktif memproses dan memahami informasi yang didengar. Keterampilan ini bukan

[9] Ulfa Masfufah, Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini*: "Alzam-Jurnal Islam Anak Usia Dini",* Vol 01 No. 01 (September 2021), hlm 10.

[10] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 174.

hanya sekadar “mendengar”, tetapi juga melibatkan fokus, pemahaman makna, pemrosesan bahasa, serta kemampuan merespon pesan yang disampaikan secara verbal.[11]

2) Menurut Dasopon dkk, Mendengarkan adalah sebagai aktivitas mendengarkan dengan pemahaman, perhatian, dan apresiasi penuh. Mendengarkan adalah proses mendengarkan simbol lisan dengan perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi penuh untuk memperoleh informasi, memahami isi atau pesan, dan mengerti makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan.[12]
3) Menurut Tarigan, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kemampuan ini merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak dan biasanya dipelajari setelah keterampilan menyimak.[13]
4) Menurut Mahreen Kanwal Bercerita adalah proses komunikasi lisan yang menyampaikan sebuah narasi (peristiwa/kejadian/ pengalaman) secara runtut dan bermakna kepada pendengar,

[11] Vivi Anggraini, “Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): hlm, 35.

[12] Soibatul Aslamiah Nasution dkk., *Efforts to Improve Listening Skills Through Storytelling Methods Using Ritatoon Media in Children*, 3, no. 2 (2025): hlm, 160.

[13] Riska Sulistyawati dan Zahrina Amelia, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book,” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 2, no. 2 (2021): hlm, 70.

dengan tujuan untuk mengembangkan bahasa, kreativitas, dan keterampilan sosial anak usia dini.[14]

5) Menurut Dhieni menyatakan bahwa membaca merupakan proses mengonstruksi arti melalui interaksi antara tulisan yang dilihat dengan pengalaman yang dimiliki anak, sehingga anak dapat memahami makna simbol huruf atau kata yang dibaca berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.[15]
6) Menurut Hartini, dkk, Menulis yaitu suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Kemampuan menulis pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan membuat pola atau menuliskan kata yang mencerminkan gagasan, ide, dan pesan yang ingin disampaikan anak melalui simbol tertulis. Menulis pada anak usia dini bukan hanya sekadar bentuk huruf yang sempurna, tetapi upaya anak untuk mengungkapkan pikiran melalui tanda, coretan, gambar, atau simbol yang bermakna sesuai tahap perkembangannya.[16]
7) Menurut Triwidodo dan Kristanto Pengertian presentasi yaitu suatu bentuk laporan lisan mengenai suatu fakta tertentu kepada komunikan, Hal ini memililki makna bahwa presentasi adalah

[14] Mehreen Kanwal, *Storytelling Techniques In Early Childhood EducatioN*, 29 November 2025, hlm, 732.

[15] Novi Hidayati, "Pengenalan Kemampuan Membaca Awal pada Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): hlm, 2.

[16] Hartini La Rakima dan Selvi Wulandari, *Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar Dari Rumah Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelompok B TK Lolena Kecamatan Oba Tengah Kota Tidore Kepulauan*, t.t., hlm, 38.

salah satu cara komunikasi verbal. Yaitu salah satu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada pihak lain atau peserta melalui tulisan dan lisan. Dengan penyampaian pesan secara tulisan atau lisan ini diharapkan orang mampu memahami apa yang disampaikan oleh pengirim pesan dengan baik.[17]

Menurut Juwita, dkk, Literasi adalah istilah untuk merujuk kepada serangkaian kemampuan dan keterampilan individu dengan membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah dalam tingkatan keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.[18]

Menurut Santos dan Fettig Kemampuan literasi anak bukan hanya membaca dan menulis tetapi juga kemampuan dalam mengolah kata dan membentuk kalimat, kemampuan tersebut membantu anak dalam mengembangkan kompetensi sosial-emosionalnnya seperti menggunakan kaliamat lebih panjang dalam berkomunikasi.[19]

---

[17] Wandayani Goeyardi, *Penerapan Metode Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Kuliah Berbicara Lanjutan 2 Mahasiswa Sastra Cina, Fib Ub*, 2, no. 3 (2022): hlm, 193.

[18] Juwita Enjelina Panjaitan dkk., "Literasi Budaya Pada Anak di Rumah Pintar YAFSI 'Pengolahan Sampah Plastik Menjadi Pot Bunga,'" *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi* 4, no. 1 (2024): hlm 3.

[19] Santos, R. M., Fettig, A., & Shaffer, L. (2012 "Membantu Keluarga Menghubungkan Literasi Dini dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak : hlm.88–93.

b. Jenis-Jenis Literasi

Jenis literasi pada anak usia dini sangat beragam dan berkembang sejalan dengan berbagai aspek perkembangan anak. Secara umum, literasi anak usia dini mencakup :

1) Literasi Pramembaca dan menulis
2) Literasi Numerasi
3) Literasi Lingkungan
4) Literasi Keuangan
5) Literasi Kesehatan
6) Serta Litersi Sains

Ragam literasi terebut perlu dikenalkan sejak dini melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak agar dapat menunjang kesiapan belajar anak dimasa selanjutnya.[20]

Gogahu & Prasetyo menyatakan bahwa Literasi membaca pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas membaca yang disertai dengan proses berpikir dan mengekspresikan kembali isi bacaan melalui bentuk lisan maupun tulisan sederhana. Kemampuan ini bertujuan untuk membantu anak meningkatkan keterampilan membaca serta memahami informasi yang diperoleh secara tepat dan benar sesuai dengan tahap perkembangannya.[21]

---

[20] Nurhayani Nurhayani dan Nurhafizah Nurhafizah, "Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): hlm. 9334.

[21] *Ibid*, hlm.115

Purpura et al, menyatakan Literasi numerasi merupakan kemampuan dalam menggunakan angka, data, ataupun simbol matematika. Perkembangan literasi dan numerasi saling berkaitan, Permasalahan matematika seharusnya dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam mengeksplorasi ide matematika, mempertajam penalaran, dan melatih kreatifitas untuk menemukan strategi pemecahan masalah yang tepat.[22]

Maesaroh dkk menyatakan Literasi lingkungan merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memperkenalkan anak pada lingkungan sekitarnya melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Pengembangan literasi lingkungan sejak usia dini diharapkan dapat membentuk sikap, perilaku, dan karakter anak agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan, sehingga anak terbiasa menjaga dan melestarikan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.[23]

Menurut Yuswono Literasi keuangan atau kecerdasan keuangan adalah pengetahuan anak usia dini tentang konsep pengelolaan uang, asset keuangan yang dimilikinya dan ilmu tentang pengaturan keuangan. Hal ini juga perlu ditanamkan sejak dini karena pengaturan keuangan berkaitan dengan karakter anak yang hemat dan boros.[24]

---

[22] Eka Mei Ratnasari, "Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 2 (2020): hlm. 184.

[23] Nurhayani dan Nurhafizah, "Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh."

[24] Wisnu Yuwono, "Konseptualisasi Peran Strategis dalam Pendidikan Literasi Keuangan Anak melalui Pendekatan Systematic Review," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): hlm. 1420.

Sedangkan menurut Lusardi dan Mitchell, literasi keuangan adalah berbagai konsep dasar di bidang ekonomi yang dibutuhkan untuk membuat keputusan dalam hal menabung dan investasi secara bijaksana.[25]

Menurut Inten dan Permatasari Literasi Kesehatan merupakan usaha memberikan kesadaran dan pengetahuan kepada anak akan pentingnya menjaga Kesehatan pribadi serta lingkungan, sehingga anak dapat menumbuhkan pola hidup sehat. [26]

c. Manfaat Literasi

Menurut Sevima Literasi Anak Usia Dini merupakan landasan penting yang membantu anak mengembangkan pemahaman bahasa, kosa kata dan keterampilan menulis sejak dini. Manfaat utamanny adalah untuk

1. Mengebangkan kemampuan bahasa dan menulis : Anak memiliki dasar yang kuat dalam memahami teks tertulis dan mengembangkan keterampilan berbahasa.
2. Menumbuhkan minat baca : Pengenalan literasi sejak dini dapat menanamkan karakter positif, salahsatunya minat mambaca, dengan memanfaatkan metode yang menarik seperti bercerita.

[25] Annamaria Lusardi and Olivia S. Mitchell, "Pentingnya Literasi Keuangan dalam Ekonomi" Teori dan Bukti, Jurnal Sastra Ekonomi, 52, no. 1 (2014): hlm. 20.

[26] fensca F Lahallo Dkk., Pentingnya Pengenalan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Pada Rumah Baca Kanaan Kota Sorong,"*Journal Of Dedication To Papua Community"*, Vol. 5 No. 2 (Desmber 2022) hlm. 43.

3. Memperluas wawasan dan pengetahuan : Membaca sejak dini membuaka pintu perluasan wawasan dan pengetahuan tentang dunia sekitar, serta merangsang imajinasi. [27]

d. Komponen Literasi :

Literasi awal anak usia dini diartikan sebagai langkah awal dari membaca dan menulis bagi anak prasekolah. Pengembangan literasi awal anak berfokus pada pengemabangan minat dan keterampilan sebelum mengikuti proses pembelajaran baca-tulis disekolah dasar. Menurut Stafin dan Davis Indikator perkembangan literasi anak usia dini meliputi

1) Kemampuan mengenali huruf (Vokal dan Konsonan)
2) Mengenal Objek dengan tulisan (misalnya nama)
3) Menggunakan media untuk menulis kalimat sederhana (pra-menulis)
4) Meniru urutan abjad/angka.[28]

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Literasi

Perkembangan litersi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor Internal utama yang mempengaruhi literasi :

1) Kematangan Koqnitif (Memori dan Bahasa) :

[27] Aang Andi Kuswandi dkk., "Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Di RA Miftahul Jannah Bagolo," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 5, no. 1 (2022): hlm. 20-21.

[28] Salma Maulida dan Suyadi Suyadi, "Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Media ABC Magnet Box di RA M Gandu I," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2021), hlm 5–4.

Kemampuan awal membaca anak sangat ditentukan oleh memori kerja. Memori kerja adalah kemampuan otak untuk mengingat dan mengelola informasi sesaat, seperti bunyi huruf dan urutan katannya agar anak bisa membaca dan mengerti apa yang dibaca.[29]

2) Motifasi dan Minat :

Keinginan membaca yang berasl dari kesenangan dan minat internal anak, merupakan faktor pendukung utama dalam perkembangan literasi. Anak yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun, gigi dan sering mendengar cerita, yang pada akhirnya meningkatkan kompetensi literasi mereka. [30]

3) Faktor-Faktor pendukung Eksternal :

a) Dukungan lingkungan dan keluarga : orang tua dan pendidikan harus menyediakan lingkungan literasi positif dan mendukung, termasuk penyediaan bahan bacaan.

b) Karateristik Teks Bacaan : ketersediaan dan keragaman bahan bacaan yang menarik.

c) Partisipasi Masyarakat dan Pendidikan : Peran aktif guru dan orang tua dalam merangsang bahasa anak dan mendukung kegiatan membaca/menulis.

---

[29] Andy Surya Putra dkk., "Peningkatan Kapasitas Working Memory melalui Permainan Congklak pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi* 44, no. 1 (2017) hlm. 19

[30] Johar Amir dan Ambo Dalle, Pengaruh Motivasi Membaca terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas, " *Jurnal Kependidikan" Vo.*14, no. 1 (2025), hlm. 1527

2. **Numerasi**

a. Pengertian Numerasi

Menurut Budi Wardhani, dkk, dalam Buku Saku Pengembangan untuk Anak usia 5-6 tahun. menjelaskan Numerasi adalah Kemampuan pemecahan dasar dari penerapan metematika dalam kehidupan sehari-hari seperti berhitung bilangan cara berfikir aljabar, geometri, pengukuran analisis data dan peluang yang diperoleh saat usia dini. [31]

b. Konsep Numerasi

Menurut Adhimah & Ekawati dkk, Kemampuan memahami dan menggunakan angka serta simbol matematika dasar untuk memecahkan masalah sehari-hari melalui kegiatan bermain dan aktivitas harian, bukan sekadar berhitung hafalan, melainkan meliputi pengenalan pola, bentuk, ukuran, logika, dan pemecahan masalah sederhana untuk membangun dasar berpikir matematis yang kuat.[32] Sebagai Berikut :

1) Menurut Widyaningsih dkk, Pengertian dari pola itu sendiri yakni aktivitas menyusun rangkaian warna, angka, atau benda yang diulangi, dengan tujuan agar anak dapat melihat keteraturan, menciptakan sebuh urutan pola, serta memperkirakan pola yang akan muncul selanjutnya Sebagaimana pada standar tingkat

[31] Buku Saku, *Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, t.t., hlm 2.

[32] Ida Dwijayanti dkk., *Pengenalan Numerasi Awal pada Anak Usia 0-6 Tahun melalui Activity Book di Pos PAUD Nusa Indah Jaya 8*, t.t.,"*Jurnal Pendidkan Anak Usia Dini", Vol 8 No.6 (2024).* hlm. 6158.

pencapaian perkembangan anak dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Masional PAUD, bahwa pengenalan pola untuk usia 4 - 5 tahun yaitu pola AB - AB, ABC - ABC, dan diulangi, sedangkan untuk pengenalan pola untuk usia 5 - 6 tahun adalah pola ABCD - ABCD.[33]

2) Menurut Nurjanah dkk, Bentuk adalah kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini mencakup kemampuan anak untuk mengenal, menunjuk, menyebut, mengumpulkan, dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuknya di lingkungan sekitar sebagai bagian dari perkembangan kognitif awal.[34]
3) Tahapan pengukuran pada anak usia dini tercantum pada Depdiknas, dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 tahun 2014 mengenai indikator pencapaiann perkembangan anak usia 4–5 tahun terkait dengan konsep pengukuran yaitu mengenal berbagai benda sesuai dengan ukuran besar/kecil, panjang/pendek, berat/ringan dan tebal/tipis. Sementara itu, indikator pencapaian perkembangan untuk anak usia 5 – 6 tahun yang terkait dengan konsep pengukuran yaitu mengenal konsep besar, kecil, banyak, sedikit, panjang, pendek,

[33] Salma Zahra Fauziyah dkk., *Hubungan Antara Aktivitas Mengenal Pola Abcd- Abcd Dengan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*, t.t., hlm, 93.
[34] Ayu Putri Nurjanah dkk., *Analisis Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, 5, no. 3 (t.t.): hlm, 249.

berat, ringan, tinggi, rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku.[35]

4) Menurut Denny Rahmalia dan Dadan Suryana logika pada anak usia dini sering dihubungkan dengan kecerdasan logika-matematika, yaitu kemampuan anak untuk berpikir secara teratur, menghubungkan informasi, memecahkan masalah sederhana, mengurutkan, mengelompokkan, dan membuat hubungan sebab-akibat dalam situasi konkret. Logika pada tahap ini merupakan dasar kemampuan berpikir yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.[36]
5) Polya menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses berpikir yang melibatkan upaya memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan meninjau kembali hasilnya. Dalam konteks anak usia dini, pemecahan masalah dilakukan secara sederhana dan konkret, misalnya melalui kegiatan membandingkan, mengelompokkan, mencoba-coba, dan menemukan solusi dari situasi sehari-hari.[37]

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembagan Numerasi

Perkembangan kemampuan numerasi anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari

[35] khusnul Hayati Shiddiq Dkk., *Measurement Ability Profile For Children Aged 4-6 Years*, 3 (2021): hlm, 37.

[36] Denny Rahmalia dan Dadan Suryana, "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): hlm, 606.

[37] Dewi Purnamasari, *Problem Solving Process of AKM Algebra Content in Junior High School Students Reviewed from Extrovert and Introvert Personality Types*, t.t., hlm, 276.

lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan. Menurut Clements & Sarama, kemampuan numerasi awal anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir logis, memahami konsep bilangan, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Stimulasi numerasi yang diberikan secara konsisten sejak usia dini akan membantu anak membangun pemahaman konsep matematika dasar secara bertahap.[38]

Selain faktor kognitif, lingkungan keluarga juga memiliki peran penting dalam perkembangan numerasi anak. Menurut Tamara et al, menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengenalkan konsep berhitung, pola, dan angka melalui aktivitas sehari-hari di rumah dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Anak yang sering dilibatkan dalam kegiatan numerasi kontekstual, seperti menghitung benda atau mengenal angka, menunjukkan perkembangan numerasi yang lebih baik. [39]

Di lingkungan pendidikan, strategi pembelajaran dan penggunaan media yang tepat turut memengaruhi perkembangan numerasi anak. Afifah dkk, menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif, seperti puzzle angka dan alat permainan edukatif lainnya, mampu meningkatkan numerasi yang dikemas

[38] *Douglas H. Clements and Julie Sarama, "Intervensi Matematika Anak Usia Dini," Sains 333, no. 6045 (2011):* hlm. 968–970.

[39] Dwijayanti dkk., *Pengenalan Numerasi Awal pada Anak Usia 0-6 Tahun melalui Activity Book di Pos PAUD Nusa Indah Jaya 8*.

dalam bentuk bermain membuat anak lebih aktif dan antusias minat belajar serta pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan berhitung. Pembelajaran mengikuti kegiatan pembelajaran.[40]

d. Pengembangan Literasi dan Numerasi

Menurut Duncan et al., kemampuan literasi dan numerasi awal adalah prediktor signifikan bagi kesuksesan akademik anak di kemudian hari. Hal ini juga diperkuat oleh temuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yang menyatakan bahwa pengembangan literasi dan numerasi pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Dengan literasi, anak dapat memahami informasi dari berbagai sumber, sementara dengan numerasi, anak mampu memecahkan masalah sederhana dan berpikir logis dalam berbagai situasi.[41]

Yuliartina Menyatakan berdasarkan esensi tersebut, maka merancang strategi dalam pengembangan literasi dan numerasi awal pada anak sangat penting dilakukan oleh guru. Adapun strategi pembelajaran pada anak usia dini harus mengutamakan aspek kegiatan bermain yang menyenangkan, ceria dan tanpa beban, sehingga dapat meningkatkan ketrampilan fisik, mengasah otak dan

[40] Ananti Firdiana Sutopo Dan Nurul Umrotullatifah, "Meningkatkan Literasi Numerisi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Puzzle Angka Di Tk AbatA Tahun Ajaran 2024/2025", "*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar" Vol.* 10 No. 01 (2025), hlm. 231.

[41] *Ibid* hlm.32.

kecerdasan emosi anak. Guru harus merancang strategi pembelajaran literasi dan numerasi yang berpusat pada anak.[42]

e. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurt Guslinda, dkk, Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru.[43]

Menurut Negara & Darmawati, bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. [44]

Menurut Menurut Mayke dalam Ningsih, Alat Permainan Edukatif (APE) ialah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sementara menurut Badru Zaman Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Anak Usia Dini (AUD) ialah alat permainan yang sengaja dirancang yang bertujuan mengembangkan aspek perkembangan Anak Usia Dini (AUD), sedangkan Adam semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan

[42] Mu'in dkk., "Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi dan Numerasi Melalui Pembiasaan Pagi pada Kelompok B (5-6 Tahun) di TK Nailul Maram Jember, hlm, 22.

[43] Fatimah, F. N., H. U. Afifah, R. Auliani, and S. A. Larasati. "Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini." Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 7, no. 1 (2023): hlm. 10.

[44] Jeni Roes Widayati dkk., "Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): hlm. 656.

moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.[45]

Menurut Nelva Rolina Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia pra sekolah (anak usia dini) serta bernilai edukatif, APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan-bahan disekitar serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan tidak hanya pada satu aspek perkembangan saja. [46]

f. Tujuan dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Badru Zaman, fungsi dari APE adalah sebagai berikut:

1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada dasarnya, kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang menggunakan alat dan yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam kegiatan bermain yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati

[45]Ningsih, S. (2019), *"P*emanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2),* hlm. 50.

[46] *Nelva Rolina, Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Yogyakarta: Ombak, 2012),*hlm, 6.

kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bahan yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu, misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasaan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.
3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar pembentukan prilaku melalui

pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan

botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.[47]

APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak Fungsi alat peraga edukatif yaitu:

a) Penggugah perhatian, minat dan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.
b) sumber pengetahuan, ketrampilan baru yang perlu dipelajari anak.
c) Medium pengembangan nalar dan kreativitas anak, seperti: berpikir, menganalisis, memecahkan masalah sendiri, serta berbubat secara sistematik dan logik.[48]

g. Syarat -Syarat Pembuatan Alat Permaina Edukatif (APE)

Menurut Hayati, Sebelum alat peraga edukatif dibuat harus memperhatikan syarat pembuatannya yaitu :

1) syarat edukatif, dalam pembuatan APE harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku atau sesuai tema yang ada, sehingga bisa mencapai tujuan perkembangan anak usia dini.
2) syarat teknik yang harus diperhatikan dalam pembuatan APE berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan dan alat, kualitas bahan (bahan lama), harus aman (non toxic), warna

[47] Badru Zaman dkk., Media dan Sumber Belajar TK *(Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)*.hlm, 4.
[48] F. N. Fatimah, H. U. Afifah, R. Auliani, dan S. A. Larasati, "Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): hlm, 11.

disesuaikan dengan anak usia dini, kekuatan bahan terjamin untuk stimulasi perkembangan maupun pertumbuhan pada anak usia dini sangat dibutuhkan, karna usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk.

3) menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini dari pendapat Mulianah Khaironi dalam. [49]

Sedangkan menurut Soetjiningsih dalam Nelva Rolina berpendapat lain dan menyatakan bahwa syarat dalam membuat APE adalah sebagai berikut :

a) Aman
b) Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak
c) Desainnya harus jelas
d) APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
e) Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan.
f) Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas.

[49] Zikra Hayati, "Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) 'Mini Drum' Ditinjau dari Syarat Pembuatan APE pada Mata Kuliah Pengembangan APE," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak 7, no. 1 (2021):* hlm, 150–152

g) APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.

h) APE harus tidak mudah rusak.

i) Yang perlu diperhatikan adalah bahwa materi alat permainan ramah lingkungan atau yang dapat di daur ulang dan tidak mengandung zat yang berbahaya misalnya toxid.[50]

h. Jenis-Jenis Alat Permaina Edukatif (APE)

1) APE ciptaan Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan alat permaian edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia dari konsep Montessori diantaranya adalah papan bentuk bidang satu dan papan bentuk bidang dua serta kantong keterampilan tangan untuk melatih kemandirian. Montessori membagi masa peka anak, khusus masa peka motorik anak pada usia 1,5-4 tahun; perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya, perhatian anak ke benda-benda kecil. 2-4 tahun; perhatian anak ke benda konkrit,

[50] Agustia, Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini.”Jurnal Egileaner”, Vol 1 No1 (2023), hlm 4-5.

3,5-4,5 tahun; mulai mencoret-coret, 4-4,5 tahun; indra peraba mulai berkembang. Montessori menerapkan *The Learning Environment*, diusahakan sama dengan lingkungan anak yaitu rumah. Montessori mengajak anak untuk melakukan pekerjaan rumah seperti, mencuci baju, mencuci perabotan atau memandikan boneka. [51]

2) APE Peabody

Kakak beradik Elizabeth Peabody adalah pendidik, penulis dan pendiri Taman Kanak-Kanak (Kindergarten) pemerintahan pertama di Amerika Serikat. Ciptaan Peabody Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. Dalam perangkat berbahasa ini APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Zoey, satu tongkat ajaib, satu kantong pintar, dan berbagai gambar untuk meningkatkan kosa kata dan konsep lainnya, papan magnet, seperangkat bentuk yang terbuat dari logam piringan hitam berisi lagu dan tema cerita. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa secara intensif yaitu pengenalan bentuk, warna serta berbagai kosa kata yang sederhana dan mudah dimengerti anak. Menurut Anggani Sudono Walaupun

[51]Nurkamelia Mukhtar AH, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Program Studi PGRA"* No. 2 Juli (2018), hlm. 131.

tokohnya tidak menggunakan P. Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.[52]

3) Balok Cuisenaire

Menurut Anggani Sudono Balok Cuisenaire diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak, Untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.[53]

4) APE ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blocdoss. APE ini berupa balok bangunan yaitu suatu kotak besar berukuran 20x20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Balok Blocdoss dikenal dengan istilah kotak kubus. Biasanya digunakan sebagai salah satu jenis Alat Permainan Edukatid (APE) untuk melatih motorik dan daya nalar anak.[54]

---

[52] N. Siregar dan Kamtini, "Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): hlm. 1649–1650

[53] N. L. P. S. Pradnyani dkk., "Penggunaan Media Balok Cuisenaire untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 6, no. 2 (2018): hlm, 225.

[54] Silmi Rohmatillah dan Ani Safitri, "Melatih Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2024, hlm. 30.

5) Puzzle Besar

Legopuzzle atau teka-teki ini terbuat dari tripleks, plastic atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya seekor bebek sedang berenang atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10-12 kepingan. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan- dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak. Cara kerjanya kepingan diambil kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk.[55]

i. Langkah-Langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Perencanaan

Guru menentukan tujuan pembelajaran, memilih jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tema dan indikator perkembangan, serta menyiapkan alat dan skenario kegiatan bermain.

2) Pengenalan dan Demonstrasi

Guru memperkenalkan APE kepada anak, menjelaskan aturan bermain secara sederhana, serta memberikan contoh cara menggunakan alat tersebut.

[55] Nur Zahratin Nafisah R dan Amir Syamsudin, "Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3-4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): hlm. 2519.

3) Pelaksanaan Kegiatan Bermain

Anak menggunakan APE secara langsung melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, seperti mencocokkan huruf, menghitung benda, menyusun angka, atau permainan peran sesuai konsep yang dipelajari.

4) Pendampingan dan Observasi

Guru mendampingi, memberikan stimulasi pertanyaan, serta mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

5) Refleksi dan Evaluasi

Guru bersama anak melakukan tanya jawab sederhana tentang kegiatan yang telah dilakukan, kemudian guru mencatat hasil perkembangan sebagai bahan evaluasi.[56]

j. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Kelebihan Alat Permainan Edukatif (APE) :

a) Menstimulasi Perkembangan : Mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, serta sosial emosional.

b) Pembelajaran Aktif & Menyenangkan : Anak belajar sambil bermain, meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu.

c) Keamanan Terjamin: Dirancang khusus, aman digunakan, dan seringkali tahan lama.

d) Meningkatkan Kemandirian : Anak belajar memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mandiri.

[56] Anis Kumala Fasha dan Hibana Hibana, "Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 9, no. 1 (2023): hlm 5.

e) Meningkatkan Motorik : Mengasah motorik halus dan kasar melalui manipulasi alat.

f) Konstruktif : Mendorong kreativitas anak untuk menciptakan bentuk baru. [57]

2) Kekurangan Alat Permainan Edukatif (APE) :

a) Keterbatasan Jumlah & Variasi : Seringkali jumlah APE tidak sebanding dengan jumlah anak, menyebabkan antrean.

b) Ketidaksesuaian Usia : APE kadang tidak sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

c) Keterbatasan Keterampilan Guru : Kurangnya penguasaan guru dalam memanfaatkannya untuk 6 aspek perkembangan secara holistik.

d) Biaya : APE berkualitas cenderung mahal, meskipun bisa diatasi dengan membuat APE dari bahan daur ulang.

e) Pemeliharaan : Membutuhkan ruang penyimpanan dan pemeliharaan khusus agar tidak cepat rusak atau hilang komponennya. [58]

k. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Ariesta. R, Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah mengaktifkan alat indera secara

[57] Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini," Jurnal Egileaner No 1 2023 hlm 5.

[58] Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Agilearner* 1, no. 1 (2023). Hlm, 205.

kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak, memiliki kemudahan dalam penggunaan alat bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak, membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya, memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. [59]

Menurut MierEdu dan Sander dalam M. Wahyuni dkk, manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain :

a. Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik.
b. membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak.
c. meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak.
d. menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE.

[59] Siska Wulandar, Rarnata, Sari, Dewi, Ikka Rizkqi, Meila" *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini*, hlm. 149

e. meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik.

f. menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak.[60]

l. Meningkatkan Literasi dan Numerasi Melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar

Silvania dkk, menyatakan, Keberhasilan program seperti Rumah Pinter tidk hanya bertumpu pada pendekatan kreatif yang diterapkan. Kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini dapat ditingkatkan melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar.[61]

APE Rumah Pintar memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan benda konkret, sehingga anak lebih mudah memahami konsep huruf, angka, simbol, bentuk, dan pola yang menjadi dasar literasi dan numerasi. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara optimal melalui aktivitas bermain dan eksplorasi lingkungan.

---

[60] M. Wahyuni, dkk., "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini," Jurnal Obsesi*: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 2 (2021):* hlm, 205.

[61] Tri Erlinda Febriyanti, Musayyadah, dan Dewi Pusparini, "Implementasi Media Rumah Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Usia 4–5 Tahun," Jurnal Obsesi*: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 10, no. 1 (2026)* hlm. 149.

Selain itu, APE Rumah Pintar dirancang dengan konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas mengamati, mencoba, menghitung, mengelompokkan, serta menghubungkan simbol dengan makna. Proses ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis dan simbolik anak yang berada pada tahap praoperasional.

Penggunaan APE Rumah Pintar juga memungkinkan terjadinya interaksi sosial antara anak dengan teman sebaya maupun dengan guru, sehingga pembelajaran literasi dan numerasi berlangsung secara lebih bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Dengan demikian, APE Rumah Pintar tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta kemandirian anak secara terpadu.

Oleh karena itu, penerapan APE Rumah Pintar dipandang relevan dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini, karena sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang berpusat

pada anak, berbasis bermain, dan memperhatikan tahap perkembangan anak.

m. menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, dan Dikmas tahun 2020, Adapun instrumen penilaian perkembangan kemampuan 4K (berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) anak usia dini digunakan untuk menetapkan status pencapaiaan perkembangan kemampuan 4K anak di akhir periode penilaian. Instrumen ini diisi dengan cara menuliskan salah satu kriteria tingkat perkembangan 4K anak, sebagai berikut:

1. BB (Belum Berkembang)
    a. Anak belum menunjukkan kemampuan yang diharapkan
    b. Anak masih harus dibimbing atau dicontohkan oleh guru.
2. MB (Mulai Berkembang)
    a. Anak mulai menunjukkan kemampuan yang diharapkan.
    b. Anak masih perlu diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
    a. Anak sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten sesuai indikator perkembangan.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)
    a. Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan dapat membantu atau memberi contoh kepada teman lainnya.

B. Penelitian Releven

Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Adawiyah dan Nita Priyanti (2023) berjudul *"*Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan

Bawean*"* menunjukkan bahwa penggunaan media loose part dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi anak (hanya 43% dari 30 anak yang berkembang sesuai harapan) akibat pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Metode yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* dengan subjek 30 anak. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti terdapat peningkatan signifikan setelah penggunaan media loose part. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek numerasi (geometri dan klasifikasi) serta kreativitas dalam aspek literasi. [62] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan literasi dan numerasi melalui media konkret berbasis bermain. Perbedaannya terletak pada media dan desain penelitian, di mana penelitian sebelumnya menggunakan media loose part dengan desain eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada anak kelompok B.

Penelitian yang dilakukan oleh Enok Siti Kurniasih dan Nita Priyanti (2023) dalam Jurnal Ilmiah Potensia mengkaji "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis, dan Numerasi Pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Plus

[62]Rabiatul Adawiyah dan Nita Priyanti, "Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 9567–74.

Baetussalam Garut". Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran PAUD yang cenderung belum mempertimbangkan perbedaan individual anak, baik dari segi kesiapan belajar, minat, maupun gaya belajar. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini. Pendekatan pembelajaran diferensiasi dipandang relevan karena menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan setiap anak. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain analisis regresi sederhana. Subjek penelitian berjumlah 18 anak kelompok B, dengan pengumpulan data menggunakan angket yang diisi oleh orang tua terkait pelaksanaan pembelajaran diferensiasi dan kemampuan literasi baca, tulis, serta numerasi anak setelah intervensi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan diferensiasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan literasi baca, tulis, dan numerasi anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi dengan nilai signifikansi < 0,05 serta persamaan regresi Y = 16,331 + 0,259X, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penerapan pembelajaran diferensiasi diikuti oleh peningkatan kemampuan literasi dan numerasi anak. [63] Pada Penelitian ini terdapat persamaan yang membahas tentang pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak, memperhatikan perbedaan individu, serta mendukung pengembangan literasi dan numerasi secara optimal pada anak usia dini.

[63] Kurniasih dan Priyanti, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Potensia,* 2023 vol 8 (2), 398-498.

sedangkan perbedaannya menggunakan pendekatan pembelajaran diferensiasi dengan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan media Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar Meningkatkan Literasi dan Numerasi dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara siklus. Selain itu, teknik pengumpulan data dan konteks satuan pendidikan yang diteliti juga berbeda.

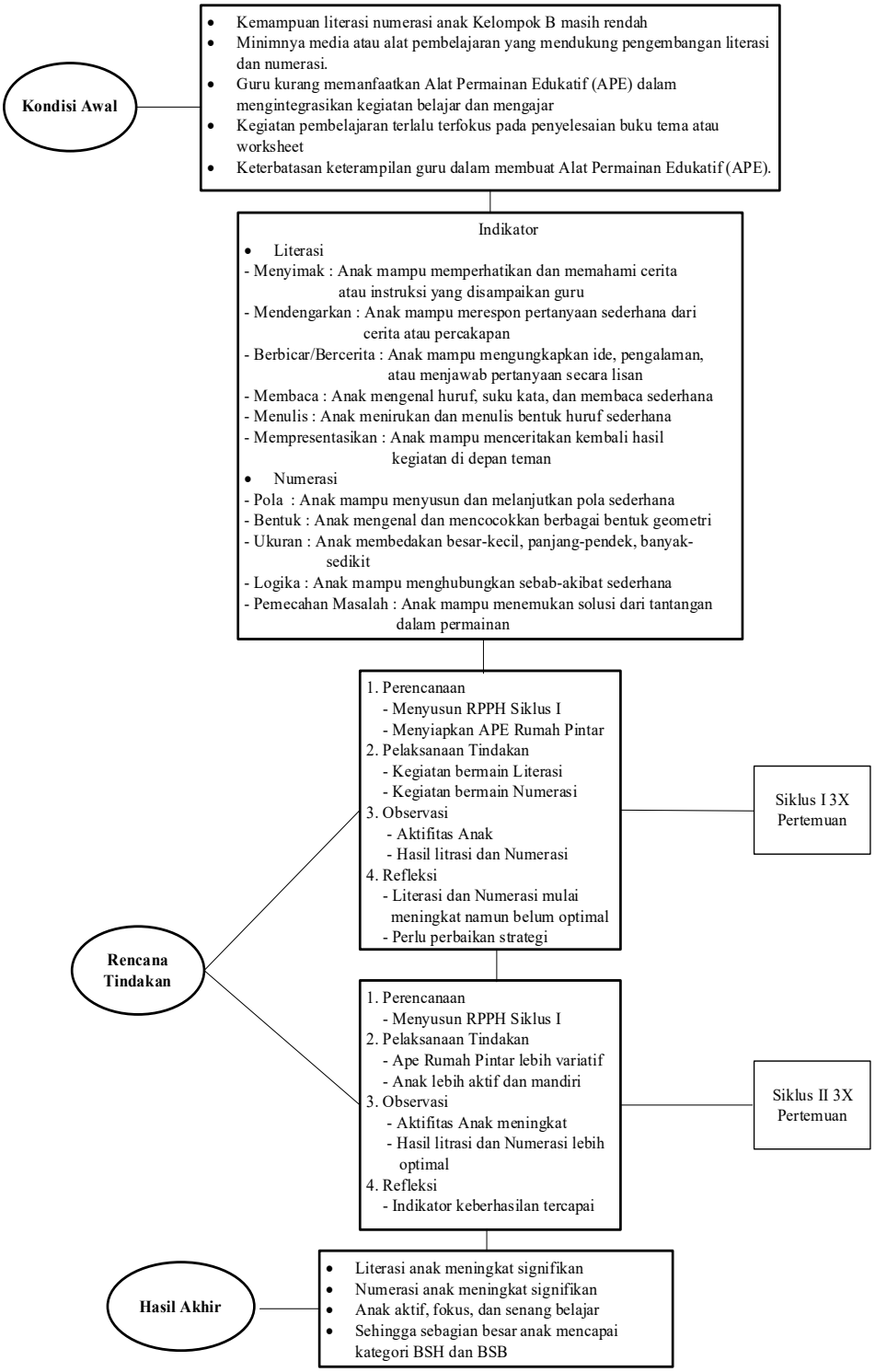
C. Kerangka Berfikir

Kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini perlu distimulasi melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia Kelompok B berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, menarik, dan menyenangkan. Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur bermain dan belajar. Melalui penggunaan APE Rumah Pintar, anak dapat mengenal huruf, angka, serta konsep dasar literasi dan numerasi secara aktif.[64]

[64] Friska Nur Fatimah dkk., "Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 44–56.

Gambar I.1

Alur Kerangka Berfikir



Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara teoretis upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Literasi dan numerasi dipandang sebagai kemampuan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir logis, simbolik, serta kesiapan anak dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar, pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan, sehingga anak dapat terlibat langsung dalam proses belajar sambil bermain. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana stimulasi yang mampu mengoptimalkan perkembangan literasi dan numerasi anak secara menyeluruh.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai dugaan sementara terhadap hasil yang akan dicapai melalui pelaksanaan tindakan yang direncanakan. Hipotesis tindakan disusun

berdasarkan kajian teori dan kondisi awal yang ditemukan di kelas. Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika pembelajaran literasi dan numerasi dilaksanakan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar, maka kemampuan literasi anak Kelompok B akan meningkat.
2. Jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan alat permainan edukatif Rumah Pintar secara terencana dan berkelanjutan, maka kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B RA Azam Insan Cendikia Kota Pekanbaru akan meningkat.
3. Jika guru melaksanakan pembelajaran berbasis bermain dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar secara terencana dan berkelanjutan, maka keaktifan, minat belajar, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran akan meningkat.
4. Jika tindakan pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar dilaksanakan melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas secara sistematis pada Siklus I dan Siklus II, maka kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar anak akan menjadi lebih optimal.

Hipotesis tindakan ini didasarkan pada asumsi bahwa alat permainan Edukatif Rumah Pintar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang konkret, serta melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui penggunaan alat permainan edukatif tersebut, anak diharapkan

lebih mudah memahami konsep literasi dan numerasi, sehingga perkembangan kemampuan anak dapat meningkat secara optimal.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja adalah tolok ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Indikator kinerja dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar, serta untuk menilai perbaikan proses pembelajaran yang berlangsung pada setiap siklus. Indikator Kinerja terbagi atas :

1. Indikator Kinerja Guru
    1) Perencanaan

        Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru melakukan perencanaan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Guru memilih Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan indikator perkembangan anak. Selain itu, guru menyiapkan alat, bahan, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan, serta skenario kegiatan bermain yang akan dilaksanakan agar proses pembelajaran berjalan secara terarah dan efektif.

2) Pengenalan dan Demonstrasi

Pada kegiatan pembuka, guru membimbing anak membaca doa sebelum belajar sebagai pembiasaan untuk menanamkan nilai religius dan membangun kesiapan belajar. Guru kemudian mengajak anak mengikuti kegiatan *morning circle* dengan mengamati kondisi cuaca, mengungkapkan perasaan melalui kartu semangat, bernyanyi, serta melakukan tepuk semangat untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selanjutnya, guru melakukan absensi, membimbing anak membaca dua kalimat syahadat, doa harian, hadis pendek, murojaah surah-surah pendek, mengaji Iqra', membaca, salat Dhuha, dan makan pagi bersama. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru memperkenalkan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar kepada anak. Guru menjelaskan fungsi dan manfaat alat, aturan bermain, serta mendemonstrasikan cara penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) secara sederhana dan menarik sehingga anak memahami langkah-langkah permainan yang akan dilakukan.

3) Pelaksanaan Kegiatan Bermain

Pada kegiatan inti, seluruh anak mengikuti kegiatan bermain menggunakan APE Rumah Pintar secara bersama-sama. Guru membimbing anak menggunakan media secara langsung melalui berbagai aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan

kemampuan literasi dan numerasi. Untuk kegiatan yang memerlukan penggunaan media secara individu, anak melaksanakannya secara bergantian sesuai arahan guru sehingga setiap anak memperoleh kesempatan yang sama dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

a) Anak mendengarkan penjelasan guru tentang berbagai jenis transportasi darat, udara, dan air.
b) Anak mengamati gambar alat transportasi pada media APE Rumah Pintar.
c) Anak menyebutkan nama, ciri-ciri, dan fungsi alat transportasi.
d) Anak menjawab pertanyaan guru tentang jenis-jenis transportasi.
e) Anak mencocokkan gambar kendaraan dengan kartu kata.
f) Anak menyusun huruf menjadi nama kendaraan dan membacanya.
g) Anak menghitung jumlah gambar kendaraan.
h) Anak mengurutkan gambar kendaraan berdasarkan ukuran besar dan kecil.
i) Anak mengelompokkan kendaraan sesuai jenisnya (darat, udara, dan air).
j) Anak mencocokkan gambar kendaraan dengan bayangannya.

k) Anak membuat karya sederhana berupa mobil, pesawat, atau kapal menggunakan kertas dan stik es krim.

l) Anak menceritakan hasil karya dan menyebutkan nama kendaraan yang telah dibuat.

m) Guru memberikan penguatan, apresiasi, dan umpan balik terhadap hasil kegiatan anak.

Melalui kegiatan tersebut, anak dapat belajar sambil bermain sehingga kemampuan literasi dan numerasi berkembang secara optimal.

4) Pendampingan dan observasi

Selama kegiatan bermain berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi setiap anak. Guru memberikan arahan, motivasi, bantuan, dan stimulasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendorong anak untuk berpikir dan memecahkan masalah sederhana. Selain itu, guru melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf, angka, mengelompokkan benda, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil pengamatan tersebut dicatat sebagai data perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

5) Refleksi dan Evaluasi

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi sederhana bersama anak dengan menanyakan kembali angka, huruf, dan kegiatan yang telah dilakukan menggunakan APE Rumah Pintar.

Anak diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalaman belajar dan menyampaikan kesan selama mengikuti kegiatan. Guru kemudian memberikan pujian dan motivasi kepada anak atas usaha dan partisipasinya selama pembelajaran. Selanjutnya, guru melakukan evaluasi dengan mencatat hasil observasi perkembangan kemampuan literasi dan numerasi anak sebagai bahan penilaian dan tindak lanjut pembelajaran berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa penutup dan salam bersama.

2. Indikator Aktifitas Belajar Siswa

Indikator aktivitas anak dalam penelitian ini meliputi :

a. Literasi

1) Menyimak : Anak memperhatikan guru saat bercerita atau menjelaskan materi tanpa terdistraksi dan Anak mampu duduk tenang dan fokus mendengarkan cerita selama ±10–15 menit
2) Mendengarkan : Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana sesuai dengan cerita/instruksi yang didengar dan Anak mampu menjawab 2–3 pertanyaan sederhana tentang isi cerita/instruksi
3) Bebicara/Bercerita : Anak mampu mengungkapkan pendapat, pengalaman, atau menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana.

4) Membaca : Anak mampu mengenal huruf Vokal (a,i,u,e,o) dan Konsonan (a,A-z,Z), menyebutkan bunyi huruf dan membaca suku kata/kata sederhana (misal: ba-bi-bu, bola, buku).
5) Menulis : Anak mampu menirukan dan menulis huruf atau angka sederhana dengan benar dan Anak mampu menulis nama sendiri dan menyalin kata sederhana dengan cukup rapi
6) Mempresentasikan : Anak berani menyampaikan hasil kegiatan atau menunjukkan karyanya dan menjelaskan secara singkat di depan teman-temannya

b. Numerasi :
1) Pola : Anak mampu menyusun dan melanjutkan pola sederhana (warna, bentuk, angka).
2) Bentuk : Anak mampu menyebutkan dan membedakan bentuk dasar (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang).
3) Ukuran : Anak mampu membandingkan dua benda berdasarkan ukuran (lebih besar, lebih kecil, lebih panjang, lebih pendek)
4) Logika : Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, atau jumlah dengan tepat.
5) Pemecahan Masalah : Anak mampu menyelesaikan masalah sederhana, seperti menghitung benda yang kurang atau lebih dalam permainan

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Indikator ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi dan numerasi anak Kelompok B mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar. Ketuntasan ini dilihat dari pencapaian perkembangan anak pada setiap indikator literasi, seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan mempresentasikan, serta indikator numerasi seperti mengenal pola, bentuk, ukuran, logika, dan pemecahan masalah. Anak dinyatakan tuntas apabila mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu mampu melakukan kegiatan dengan bantuan minimal, dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten. Dengan demikian, peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB menunjukkan keberhasilan penggunaan APE Rumah Pintar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.