



Research Article

Implementasi Permainan Dakon Dalam Menstimulasi Perkembangan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA At-Thohiriyah

Siti Farida¹, Qurrotul Uyun², Dewi Pusparini³

1. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia; sitifarida@uim.ac.id
2. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia; qurrotuluyuno88@gmail.com
3. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia; dewipusparini338@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Public Service: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : March 04, 2025

Revised : April 20, 2025

Accepted : May 22, 2025

Available online : June 18, 2025

How to Cite: Qurrotul Uyun, Siti Farida, & Dewi Pusparini. (2025). Implementation of Dakon Game in Stimulating the Development of Numeracy Literacy in Children Aged 5-6 Years at Ra At-Thohiriyah. *Public Service: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 82-91. <https://doi.org/10.61166/service.v2i1.19>

Implementation of Dakon Game in Stimulating the Development of Numeracy Literacy in Children Aged 5-6 Years at RA At-Thohiriyah

Abstract. This study aims to explore how the traditional game *dakon* can support the development of numeracy literacy in children aged 5–6 years at RA At-Thohiriyah. Numeracy literacy refers to the ability to understand numbers, count, and think logically in simple ways—skills that should be developed from an early age. The research used a descriptive qualitative method with observation, interviews, and documentation. The subjects were children aged 5–6 years. Initially, only a few children showed progress in numeracy. After using *dakon* with various number and pattern-related activities, more children showed improvement. The results show that *dakon* is a fun and engaging tool to stimulate numeracy skills. It encourages children to be more active and interested in learning because it matches their developmental stage. The use of *dakon* effectively improves young children's numeracy literacy and can be an enjoyable alternative learning tool.

Keywords: dakon game, numeracy literacy, early childhood, stimulation.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional dakon dapat membantu perkembangan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun di RA At-Thohiriyah. Literasi numerasi adalah kemampuan memahami angka, menghitung, dan berpikir logis secara sederhana yang penting dikembangkan sejak dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjeknya adalah anak-anak usia 5–6 tahun. Awalnya, hanya beberapa anak yang menunjukkan perkembangan numerasi. Setelah permainan dakon digunakan dengan variasi kegiatan angka dan pola, lebih banyak anak menunjukkan peningkatan. Hasilnya menunjukkan bahwa dakon bisa menjadi media yang menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan numerasi anak. Permainan ini membuat anak lebih aktif dan tertarik dalam belajar karena sesuai dengan perkembangan mereka. Permainan dakon terbukti efektif meningkatkan literasi numerasi anak usia dini dan bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: permainan dakon, literasi numerasi, anak usia dini, stimulasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan anak usia dini dapat memberikan stimulasi yang bertujuan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Anak usia dini merupakan individu yang membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam pembelajaran untuk proses tumbuh kembangnya. (Amellya and Aryanto 2020).

Salah satu perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah aspek kognitif dan bahasa anak. Stimulasi perkembangan kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia dini dapat dilakukan dengan mudah melalui pengenalan konsep dasar literasi seperti konsep membaca, menulis dan berhitung. Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan **literasi numerasi**, yaitu kemampuan memahami dan menggunakan angka dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat diperlukan, salah satunya adalah melalui permainan tradisional yang mengandung unsur edukatif. Permainan dakon, yang sudah dikenal sejak lama dalam budaya Indonesia, dapat menjadi sarana efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi numerasi secara alami dan menyenangkan.

Mengutip dari kemendikbud 2017 kemampuan literasi numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam menerapkan konsep bilangan dan operasi hitung serta menginterpretasikan informasi kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayati et al. 2024). Literasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki seseorang dalam mengelola informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Perkembangan literasi numerasi pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting yang mendukung kemampuan anak dalam berpikir logis dan memecahkan masalah.

Numerasi merupakan keterampilan dasar yang melibatkan pemahaman dan , mengklasifikasikan, membandingkan, dan mengenal simbol bilangan. numerasi juga keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung

uang, mengukur berat benda, serta mengatur waktu (Mu'in, Misyana, and Niesa 2024). Literasi numerasi adalah keterampilan dasar yang sangat penting untuk anak usia dini dalam mempersiapkan pemahaman matematika meraka dimasa yang akan datang, seperti kemampuan mengenal angka, berhitung, serta memahami konsep matematika dasar (Nurhayati et al. 2024).

Literasi numerasi adalah keterampilan dasar yang sangat penting untuk anak usia dini dalam mempersiapkan pemahaman matematika meraka dimasa yang akan datang, seperti kemampuan mengenal angka, berhitung, serta memahami konsep matematika dasar (Nurhayati et al. 2024). Minat anak terhadap literasi numerasi dapat menurun jika metode yang digunakan kurang menarik atau tidak sesuai dengan cara belajar mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, pengajaran literasi pada anak usia dini dapat di kemas dengan kegiatan yang menyenangkan seperti permainan edukatif, bercerita dan akifitas yang melibatkan objek yang nyata. Hal ini akan membantu anak dalam memahami konsep numerasi dengan mudah dan menarik.

Penggunaan objek sederhana berhitung sambil bermain pada pembelajaran di PAUD dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Menurut Falera ketika kegiatan berhitung dilakukan dengan menggunakan berbagai macam permainan akan menimbulkan perasaan yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya melalui bermain. Dengan bermain pelajaran yang diberikan pada anak akan menjadi lebih mudah, anak juga bahagia dan riang gembira ketika menerima materi pembelajaran (Hasiana 2021).

Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi perantara bagi pendidik untuk memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar siswa bisa dengan mudah menerima materi yang di berikan guru (Wahid and Samta 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk menstimulasi perkembangan literasi numerasi pada anak usia dini adalah permainan dakon. Dakon merupakan alat permainan yang terbuat dari kayu atau plastic yang berlubang dan menggunakan biji kecil (biasanya berupa batu atau biji khas) yang digunakan untuk menghitung dan melakukan perhitungan matematis sederhana. (Hasan and Arif 2023)

Dalam permainan dakon, anak-anak akan belajar menghitung biji atau batu yang mereka pindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya. Mereka akan mengembangkan pemahaman tentang konsep jumlah, penambahan, dan pengurangan melalui permainan ini. Selain itu, permainan dakon juga melibatkan aspek strategi, di mana anak-anak perlu berpikir secara logis untuk mencapai tujuan dalam permainan. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan dakon, mereka akan merasa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar berhitung. Mereka akan mengalami kegembiraan dan kepuasan ketika berhasil menghitung biji dengan benar atau mencapai skor tertinggi dalam permainan. Hal ini akan memberikan motivasi bagi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan berhitung mereka. (Hasiana 2021). Dakon sebagai permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar numerasi secara menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bilangan, pengukuran, dan keterampilan numerasi lainnya. Oleh

karena itu, penelitian ini akan menjadi langkah penting dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak-anak melalui pemanfaatan media Dakon secara optimal.

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Wahid dan Samta pada tahun 2022 dalam judul “Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini”. Mengungkapkan berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa permainan dakon merupakan permainan yang menyenangkan karena permainan dakon mengajak anak untuk bermain sambil belajar, sehingga tanpa disadari permainan ini dapat meningkatkan keterampilan pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Wahid dan Samta (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini. Dalam kegiatan tersebut, anak diajak menghitung biji dakon yang berhasil dikumpulkan, sehingga mereka dapat belajar berhitung dengan cara yang tidak membosankan. (Wahid and Samta 2022)

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh izzatul Firdausi yang berjudul “Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B3 Tk Muslimat Nu 2 Singosari” pada tahun 2024 dengan menggunakan penelitian tindakan kelas atau PTK menyebut bahwa melalui media dakon terdapat peningkatan dalam perkembangan literasi numerasi pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan bahwa media dakon efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak. (Firdaus and Azharona Susanti 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Mega Fitri Lisjayanti, Ismatul Khasanah dan Ellya Rakhmawati (2022) yang berjudul Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Alat Permainan Tradisional Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun menunjukkan bahwa Kegiatan bermain menggunakan media dakon dapat membantu peningkatan kemampuan kognitif yaitu mengenal konsep bilangan sederhana dengan menghitung biji dakon. Dalam perkembangan kognitif anak dapat mengaplikasikan alat permainan dakon untuk mengenal konsep bilangan dengan cara memasukkan biji dakon kedalam lubang dakon dengan menghitung biji dakon (Lisjayanti, Khasanah, and Rakhmawati 2022)

Cara bermainnya yaitu dengan mengambil semua biji dari salah satu lubang kecil di sisi miliknya dan membagikannya ke lubang-lubang yang ada di sekitarnya. Pembagian biji dilakukan dengan cara menyebarkan satu biji pada setiap lubang, bergerak searah jarum jam. Pemain biasanya secara bergiliran mengambil biji dari salah satu lubang rumah mereka, kemudian biji-biji tersebut dibagikan ke lubang-lubang berikutnya secara berurutan hingga biji terakhir ditempatkan di lubang utama. Jika biji terakhir yang dibagikan jatuh pada rumah lawan (rumah yang berada di ujung barisan lawan), pemain melanjutkan dengan mengambil biji dari lubang yang lain dan melanjutkan penyebaran biji. Jika biji terakhir jatuh pada rumah milik sendiri, maka giliran berlanjut untuk pemain tersebut. Pemain harus berhati-hati dalam memilih lubang yang akan diambil bijinya, karena langkah yang tidak tepat

dapat menguntungkan lawan. Pemain yang berhasil mengumpulkan biji terbanyak di rumahnya pada akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang (Hasiana 2021).

Dakon adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Masing-masing duduk berhadapan di depan papan dakon yang berisi lubang-lubang kecil dan dua rumah besar di ujungnya. Setiap lubang kecil diisi dengan tujuh biji. Pemain bergiliran mengambil biji dari satu lubang di sisi mereka dan membagikannya satu per satu ke lubang-lubang berikutnya searah jarum jam. Biji hanya dimasukkan ke lubang kecil dan rumah milik sendiri. Rumah lawan dilewati. Jika biji terakhir jatuh di lubang kosong milik sendiri, dan lubang lawan di depannya berisi biji, pemain boleh mengambil biji lawan itu dan memasukkannya ke rumah mereka. Permainan berakhir saat salah satu sisi papan kosong. Biji yang tersisa di sisi lain langsung masuk ke rumah pemiliknya. Pemenang adalah yang mengumpulkan biji terbanyak di rumahnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional *dakon* terhadap literasi numerasi anak usia dini. Menurut (Moleong, 2013) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang hal yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, pandangan, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Ambarwati n.d.). Data utama diperoleh melalui observasi langsung terhadap anak-anak usia 5–6 tahun yang terlibat dalam permainan dakon, serta melalui wawancara dengan guru dan orang tua yang menjadi bagian dari proses pembelajaran. Informasi yang dikumpulkan mencakup perkembangan numerasi anak, pandangan guru dan orang tua, serta dokumentasi pembelajaran yang relevan.

Selain data primer, penelitian ini juga didukung oleh data sekunder yang bersumber dari literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian sebelumnya terkait penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini. Teknik pengumpulan data meliputi observasi kegiatan bermain, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi seperti rencana pembelajaran, foto kegiatan, dan catatan perkembangan anak. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk naratif dan tematik, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola temuan. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan triangulasi sumber, metode, dan waktu guna memastikan konsistensi serta validitas informasi yang diperoleh dari berbagai perspektif dan pada waktu yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Permainan Tradisional Dakon dalam Menstimulasi Literasi Numerasi Anak Usia 5–6 Tahun

Berdasarkan hasil observasi di RA At-Thohiriyah, diketahui bahwa permainan tradisional dakon pernah digunakan dalam pembelajaran, namun penggunaannya belum maksimal. Pendidik hanya menjadikannya sebagai aktivitas bermain biasa

tanpa mengaitkannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran literasi numerasi. Tidak tersedianya panduan atau strategi pembelajaran juga menjadi kendala dalam mengoptimalkan potensi permainan dakon sebagai media belajar. Penelitian ini mengimplementasikan permainan dakon secara terstruktur dan kontekstual dengan kegiatan yang dirancang khusus untuk menstimulasi kemampuan numerasi. Kegiatan tersebut meliputi:

- Menghitung biji dakon.
- Mengelompokkan biji berdasarkan bentuk dan warna.
- Penjumlahan dan pengurangan menggunakan kartu angka.
- Membentuk bangun geometri dari biji dakon.
- Membandingkan ukuran papan dakon.
- Menulis dan menyebutkan hasil perhitungan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas-aktivitas ini berdampak positif pada perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, bahasa, motorik halus, sosial-emosional, dan moral. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam:

- Kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.
- Pemahaman konsep jumlah dan operasi matematika dasar.
- Kemampuan verbal dan penggunaan bahasa matematis sederhana.
- Koordinasi mata-tangan dan keterampilan pra-menulis.
- Sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.

Sebelum penerapan dakon, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam operasi hitung sederhana. Namun, setelah implementasi melalui berbagai kegiatan menarik, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi mereka.

Guru dan orang tua juga memberikan tanggapan positif. Guru menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep matematika karena media dakon membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan konkret. Wali murid juga menyebut bahwa anak menjadi lebih antusias dan mulai bisa menyebutkan hasil penjumlahan secara mandiri.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Literasi Numerasi Anak melalui Permainan Dakon

Peningkatan kemampuan anak tidak terjadi secara otomatis. Beberapa faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi permainan dakon antara lain:

1. Keterlibatan Anak Secara Aktif

Anak yang terlibat secara antusias dan fokus dalam permainan menunjukkan perkembangan lebih baik dalam mengenal angka, bentuk, dan warna (Limbong et al., 2024).

2. Motivasi Intrinsik Anak

Anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi cenderung lebih cepat memahami materi. Permainan dakon memberi pengalaman belajar tanpa tekanan (Nilawati et al., 2022).

3. Pendampingan Guru dan Orang Tua

Peran guru dan orang tua dalam memberi arahan, diskusi, dan pujian sangat penting dalam membangun kepercayaan diri anak (Jayanti & Cesaria, 2024).

4. Media dan Alat Permainan

Biji dakon yang beragam bentuk dan warna menjadi stimulus visual yang efektif (Fatimah et al., 2023).

5. Durasi dan Frekuensi Bermain

Aktivitas bermain yang dilakukan rutin (2–3 kali seminggu) memberikan hasil yang lebih optimal dalam pembelajaran.

Implikasi Permainan Dakon terhadap Literasi Numerasi Anak Usia 5–6 Tahun

Permainan dakon memberikan dampak positif dalam berbagai aspek perkembangan anak:

- **Kognitif:** Anak memahami konsep matematika dasar, bentuk geometri, dan ukuran secara konkret.
- **Bahasa:** Meningkatkan kosakata numerik dan kemampuan komunikasi.
- **Motorik:** Mengembangkan koordinasi mata-tangan dan keterampilan pra-menulis.
- **Sosial-Emosional:** Meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, dan sportivitas.
- **Moral:** Menanamkan sikap jujur, tanggung jawab, dan adil.
- **Strategi Pembelajaran:** Dakon menjadi media kontekstual dan alat integrasi budaya lokal yang efektif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dakon efektif dalam menstimulasi perkembangan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun di RA At-Thohiriyah. Hal ini sejalan dengan penelitian Firdaus dan Susanti (2024) yang membuktikan bahwa dakon dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak melalui kegiatan konkret dan menyenangkan. Implementasi permainan dakon secara sistematis berhasil memfasilitasi anak mengenal angka, bentuk, pola, dan konsep dasar matematika dengan lebih mudah. Hal ini dikonfirmasi oleh peningkatan keterampilan anak dalam berbagai aspek numerasi dan didukung oleh hasil wawancara dengan guru serta orang tua. Faktor-faktor pendukung seperti keterlibatan anak, peran guru/orang tua, serta media yang menarik terbukti sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Ma'ruf et al. (n.d.), metode pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang kreativitas dan pengembangan diri anak. Guru memiliki peran sentral dalam mendampingi dan mengarahkan proses belajar anak (Aurina & Zulkarnaen, 2022). Implikasinya tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial, emosional, bahasa, motorik, bahkan nilai-nilai moral. Seperti yang dijelaskan Kusuma et al. (2022), permainan dakon mengajarkan anak tidak hanya berhitung, tetapi juga nilai edukatif dan sosial. Dengan demikian, permainan dakon merupakan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, serta memiliki nilai budaya yang dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan di lapangan mengenai implementasi permainan tradisional dakon dalam menstimulasi perkembangan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun di RA At-Thohiriyah, dapat disimpulkan bahwa permainan dakon merupakan media pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam mendukung perkembangan literasi numerasi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, anak-anak terlibat secara aktif dalam proses berhitung, mengenali angka, membandingkan jumlah, memahami urutan, serta mengenal pola dan bentuk secara konkret. Permainan dakon memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi anak. Proses menghitung, mengelompokkan biji berdasarkan warna dan bentuk, serta melakukan operasi hitung sederhana melalui permainan, memperkuat pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan simbol angka. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta nilai-nilai moral anak secara menyeluruh.

Dari 13 anak yang menjadi subjek penelitian, pada awalnya 9 anak belum mampu melakukan operasi hitung sederhana dan belum memahami konsep numerasi dasar. Namun setelah diimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan dakon, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan numerasi, termasuk kemampuan mengenal angka, menghitung jumlah benda, dan menyusun angka secara urut. Dengan demikian, permainan dakon dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya lokal, yang tidak hanya memperkenalkan konsep numerik secara menyenangkan, tetapi juga mendorong proses belajar yang holistik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Permainan ini juga menunjukkan potensi besar untuk digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ria. n.d. "PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS ILMU TARBIYAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA."
- Amellya, Anindya Fitri, and Hendro Aryanto. 2020. "PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS 1 SDN MEDAENG 2 SIDOARJO." 2(3).
- Aurina, Arimbi Nur, and Zulkarnaen Zulkarnaen. 2022. "Efektivitas Peran Guru Pendamping dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(6):6791-6802. doi:10.31004/obsesi.v6i6.3450.
- Erfan, Muhammad, Arif Widodo, Umar Umar, and Aisa Nikmah Rahmatih. 2022. "Implementasi Gerakan Literasi Nasional (GLN) Di Kabupaten Lombok Tengah: Hambatan Guru SD dalam Membelajarkan Literasi Dasar Selama Masa Pandemi." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 5(3):446-53. doi:10.22460/collase.v5i3.10678.
- Farida, Niken, Rahmi Wardah Ningsih, and Anastasia Inta Juwita Ndruru. n.d.

- “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.”
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, and Sekar Ayu Larasati. 2023. “Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7(1):44–56. doi:10.19109/ra.v7i1.15436.
- Firdaus, Izzatul, and Rikza Azharona Susanti. 2024. “Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 7(1):44. doi:10.36722/jaudhi.v7i1.3025.
- Hasan, Ade Irmawati, and Muchamad Arif. 2023. “ANTUSIASME ANAK USIA DINI TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA ERA TEKNOLOGI KELAS B DI TK BINA INSANI SURABAYA.” 7(2).
- Hasiana, Isabella. 2021. “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA 1-20 PADA ANAK KELOMPOK B.” *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):47–60. doi:10.31851/pernik.v4i2.5425.
- Hestyaningsih, Lika, and Wiwien Dinar Pratisti. 2021. “Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita.” *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)* 13(2):161–74. doi:10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7.
- Ika Puspitasari and Sri Watini. 2022. “Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3(3):387–98. doi:10.62775/edukasia.v3i3.126.
- Jayanti, Rizadewi, and Anna Cesaria. 2024. “Pengaruh kemampuan literasi numerasi dan dukungan orang tua terhadap hasil belajar matematika soal cerita di sekolah dasar.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu* 3(2):137–48. doi:10.31980/pme.v3i2.1441.
- Khaerani, Nurul, Andi Illa Erviani Nensi, Tasqirah Prasani, and Said Fachry Assagaf. n.d. “INOVASI STEAM LEARNING MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS-MAKASSAR BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA SERTA PENGUATAN LITERASI NUMERASI SISWA SMP.”
- Kusuma, Wening Sekar, Nur Dwi Sukmono, and Octavian Dwi Tanto. 2022. “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6(2):67–81. doi:10.19109/ra.v6i2.14881.
- Kusumawati, Eny, Enisa Indriyya Safitri, Indah Lestari, and Affiyani Pramono. 2024. “Sosialisasi Dan Pendampingan Penguatan Literasi Dan Numerasi Di Satuan Pendidikan Berbasis Raport Pendidikan.” *PROFICIO* 6(1):189–96. doi:10.36728/jpf.v6i1.4132.
- Latif, Azminudin, Asri Darwanti, Sri Wahyuni, Bambang Sumardjoko, and Endang Fauziati. 2024. “RELEVANSI ALIRAN FILSAFAT PROGRESIVISME DENGAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.” 09.
- Limbong, Christin Yekesinta, Sindi Rotua Pardede, Dahlia Padang, and Etri Rehenda.

2024. "Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 521–30. doi:10.19105/kiddo.viii.12740.
- Ma'ruf, Anang, Sofie Putri Ardillani, and Yulia Maftuhah Hidayati. n.d. "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ORAY-ORAYAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR."
- Mu'in, Masidah, Misyana, and Niesa. 2024. "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(1):21–28. doi:10.33369/penapaud.v5i1.35059.
- Mulyani, Desi, Nika Cahyati, and Aulia Rahma. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK."