

---

**PENGARUH BERMAIN BERMAKNA DAN KETERLIBATAN ANAK  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI ANAK USIA DINI**

**Euis Sukarsih<sup>1</sup>, Nia Kurniasih<sup>2</sup>, Supriyadi<sup>3</sup>**

[euissukarsih78@gmail.com](mailto:euissukarsih78@gmail.com)<sup>1</sup>, [niaa.kurniasihh.baru@gmail.com](mailto:niaa.kurniasihh.baru@gmail.com)<sup>2</sup>, [supriyadi@panca-sakti.ac.id](mailto:supriyadi@panca-sakti.ac.id)<sup>3</sup>

**Universitas Panca Sakti Bekasi**

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh bermain bermakna dan keterlibatan anak terhadap peningkatan kemampuan numerasi pada anak usia dini. Melalui pendekatan kuantitatif dengan desain survei, penelitian ini melibatkan 16 peserta didik di TK Brainy Bunch Indonesia sebagai sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan anak, serta mendukung pemahaman mereka terhadap konsep dasar literasi numerasi, seperti pengenalan angka, pola, dan pengelompokan. Selain itu, keterlibatan aktif dalam bermain bermakna tidak hanya memperkuat kemampuan numerasi tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan problem solving anak. Temuan ini memberikan bukti empiris mengenai pentingnya integrasi antara bermain dan pembelajaran numerasi dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga menawarkan panduan praktis bagi pendidik untuk merancang aktivitas bermain yang efektif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran anak usia dini dan memperkuat ekosistem pendidikan yang mendukung perkembangan holistik anak, baik dari aspek kognitif maupun sosial-emotional.

**Kata Kunci:** Bermain Bermakna, Keterlibatan Anak, Kemampuan Numerasi.

**ABSTRACT**

*This study explores the effect of meaningful play and children's involvement in improving numeracy skills in early childhood. This study used a quantitative approach with a survey design and involved 16 students at TK Brainy Bunch Indonesia as a saturated sample. The results show that interactive and fun-designed play activities can increase children's engagement and support their understanding of basic concepts of numeracy literacy, such as number recognition, patterns, and grouping. In addition, active involvement in meaningful play strengthens numeracy skills and improves children's critical thinking and problem-solving skills. These findings provide empirical evidence regarding the importance of the integration between play and numeracy learning in the context of early childhood education. The study also offers practical guidance for educators to design effective play activities to create engaging and relevant learning experiences for children. Thus, this research contributes to the development of early childhood learning theory and strengthens the educational ecosystem that supports the holistic development of children, both from cognitive and social-emotional aspects.*

**Keywords:** Meaningful Play, Children's Involvement, Numeracy Skill.

## PENDAHULUAN

Bermain bermakna merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan anak usia dini (AUD) secara aktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar berbagai keterampilan penting yang akan membentuk dasar kemampuan mereka di masa depan. Metode ini mendorong kreativitas, memberikan nilai-nilai emosional dan spiritual dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan karakter anak (Wijayanti, 2009).

Salah satu fokus utama dari pendekatan bermain bermakna adalah pengembangan kemampuan numerasi. Kemampuan ini mencakup pemahaman dasar tentang angka, penghitungan, serta konsep matematika sederhana yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Melalui permainan yang dirancang khusus, anak-anak dapat belajar mengenali angka dan memahami konsep matematika dengan cara yang intuitif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan bermain yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam belajar, serta mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik mereka (Halifah, 2020). Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran akademis tetapi juga membantu anak-anak membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Anak-anak dapat memahami konsep matematika dasar secara konkret melalui kegiatan bermain yang relevan, seperti permainan berhitung, pengelompokan, atau pengenalan pola. Aktivitas bermain ini tidak hanya menyenangkan tapi juga edukatif, karena anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mengembangkan kreativitas serta imajinasi. Misalnya, dengan permainan berhitung seperti menghitung biskuit atau kelereng, anak-anak dapat memahami konsep jumlah dan kepekaan bilangan. Selain itu, permainan pengelompokan seperti mengumpulkan kelereng dalam satu wadah atau mengategorisasikan benda-benda berdasarkan atribut-attributnya dapat membantu anak mengembangkan konsep pola dan hubungan. Dengan demikian, kegiatan bermain ini tidak saja memfasilitasi pembelajaran akademis tetapi juga membantu anak membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Keterlibatan anak dalam bermain bermakna menciptakan pengalaman belajar yang personal, meningkatkan perhatian, dan memotivasi mereka untuk eksplorasi lebih lanjut. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas bermain yang relevan, mereka dapat merasakan keterhubungan dengan materi yang dipelajari, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Aktivitas ini tidak hanya menarik bagi mereka tetapi juga mendorong rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa bermain yang bermakna dapat meningkatkan motivasi belajar anak, membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial serta emosional yang diperlukan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Interaksi sosial selama bermain berperan penting dalam pengembangan kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak, yang mendukung pemahaman numerasi yang lebih mendalam daripada sekadar angka. Melalui permainan yang melibatkan kerja sama, anak-anak belajar untuk berkomunikasi secara efektif, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama. Aktivitas seperti bermain peran dalam skenario jual beli tidak hanya memperkenalkan konsep aritmetika sosial tetapi juga mendorong anak untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-temannya, sehingga memperkuat keterampilan sosial mereka. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam konteks bermain dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari (Ulya & Istiandaru, 2016).

Bagi anak usia dini, numerasi melibatkan kemampuan dan keterampilan untuk mengenali serta memahami angka melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, seperti bermain, menghitung benda, mengenali bentuk, dan memahami konsep dasar seperti lebih besar, lebih kecil, atau sama. Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bilangan dan hubungan antar angka dalam konteks yang nyata. Misalnya, saat anak menghitung jumlah mainan atau mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, mereka tidak hanya belajar angka tetapi juga menginternalisasi konsep matematis yang lebih kompleks. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan interaktif sangat penting dalam membantu anak-anak membangun fondasi numerasi yang kuat, yang akan mendukung pembelajaran matematika mereka di masa depan (Oktober et al., 2024).

Pendekatan yang menyenangkan, interaktif, bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan usia anak sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki dasar yang kuat dalam kemampuan numerasi. Melalui metode pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas yang relevan, anak-anak dapat belajar mengenali angka, menghitung, dan memahami konsep matematika dasar dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif yang diperlukan untuk sukses dalam pendidikan formal serta kehidupan sehari-hari (Sahira Dina, 2024). Dengan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, anak-anak tidak hanya memahami angka sebagai simbol, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan situasi nyata di lingkungan mereka, sehingga membangun fondasi numerasi yang kuat untuk masa depan mereka (Ika Puspitasari & Sri Watini, 2022).

Kurang optimalnya rancangan aktivitas bermain yang terintegrasi dengan konsep numerasi menjadi salah satu tantangan dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Banyak kegiatan bermain yang tidak dirancang secara efektif untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan pembelajaran numerasi, sehingga anak-anak tidak mendapatkan manfaat maksimal dari aktivitas tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat dalam bentuk aktivitas bermain yang menyenangkan dan relevan sangat penting untuk mengembangkan potensi anak dalam kemampuan numerasi (Cahyati et al., 2024). Selain itu, keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain bermakna tidak selalu terjadi pada semua anak, yang dipengaruhi oleh faktor individu seperti minat dan perhatian, serta faktor lingkungan seperti dukungan dari pendidik dan orang tua. Tanpa dukungan yang memadai, anak-anak mungkin kehilangan kesempatan untuk belajar dan berkembang melalui pengalaman bermain yang seharusnya mendukung pembelajaran mereka (Oktober et al., 2024).

Keterbatasan pemahaman, kemampuan, dan keterampilan guru dalam memfasilitasi bermain bermakna juga menjadi kendala signifikan dalam pengembangan kemampuan numerasi anak. Guru yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara mengintegrasikan konsep numerasi dalam aktivitas bermain dapat menghambat proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, adanya kendala dalam penilaian dikarenakan kurangnya instrumen atau metode evaluasi yang konsisten dan sesuai untuk menilai kemampuan numerasi anak usia dini secara holistik juga menjadi tantangan tersendiri. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode evaluasi yang tepat sangat penting untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang perkembangan kemampuan numerasi anak (Ulya & Istiandaru, 2016). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan guru serta menyediakan alat evaluasi yang efektif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan mendukung perkembangan numerasi anak secara menyeluruh.

Penelitian ini penting karena pendekatan bermain bermakna memberikan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan pengalaman bermain yang menyenangkan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai hubungan antara bermain bermakna, keterlibatan anak, dan peningkatan kemampuan numerasi. Melalui aktivitas yang dirancang dengan baik, anak-anak tidak hanya belajar mengenali angka tetapi juga memahami konsep numerasi dalam konteks yang lebih luas dan aplikatif. Penelitian ini berpotensi menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran berbasis bermain yang lebih efektif dan aplikatif di lingkungan pendidikan anak usia dini (Sulistiyarningsih, 2023). Solusi inovatif yang ditawarkan dalam penelitian ini mencakup pendekatan kontekstual berbasis pengalaman, yang mengaitkan bermain bermakna dengan kemampuan numerasi. Pendekatan ini bersifat multidimensi, memungkinkan anak untuk memanfaatkan seluruh panca indera mereka secara maksimal visual, auditori, taktil, penciuman, dan perasa dalam proses belajar. Selain itu, model bermain yang dirancang secara spesifik dan terintegrasi dengan numerasi bertujuan untuk memperkuat pengalaman belajar anak secara konkret. Dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh bermain bermakna dan keterlibatan anak terhadap peningkatan kemampuan numerasi pada anak usia dini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang mendukung pengembangan model pembelajaran yang lebih baik (Ika Puspitasari & Sri Watini, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengukur pengaruh aktivitas bermain bermakna dan keterlibatan anak terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan mengenai bagaimana aktivitas bermain yang terintegrasi dengan konsep numerasi dapat berdampak pada perkembangan kemampuan literasi numerasi anak. Melalui survei, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai hubungan antara aktivitas bermain dan keterlibatan anak dalam proses belajar, serta dampaknya terhadap kemampuan numerasi mereka. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di TK Brainy Bunch Indonesia, dengan sampel jenuh yang terdiri dari semua peserta didik sebanyak 16 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap sampel, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung interaksi dan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bermakna. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai bagaimana anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup butir observasi atau item pengukuran yang berkaitan dengan aktivitas bermain bermakna, keterlibatan anak, dan perkembangan kemampuan literasi numerasi. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat menilai sejauh mana aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan numerasi mereka. Prosedur penelitian melibatkan pengamatan sistematis terhadap interaksi anak selama kegiatan bermain, sehingga hasilnya dapat memberikan informasi yang berharga mengenai efektivitas pendekatan ini.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan pengaruh yang signifikan dari aktivitas bermain bermakna dan keterlibatan anak terhadap peningkatan kemampuan numerasi. Dengan analisis ini, peneliti dapat menggambarkan hasil secara menyeluruh dan menarik kesimpulan mengenai hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pentingnya bermain bermakna dalam konteks pendidikan anak usia dini, serta menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Dari hasil analisis statistik yang dilakukan, terdapat beberapa temuan utama terkait hubungan antara variabel Bermain Bermakna, Keterlibatan Anak, dan Kemampuan Numerasi.

#### Statistik Deskriptif

		Statistics.		
		Bermain Bermakna	Keterlibatan Anak	Kemampuan Numerasi
N	Valid	16	16	16
	Missing	0	0	0
Mean		26.5000	20.3750	28.0000
Std. Error of Mean		.28868	.45529	.00000
Median		26.5000	20.0000	28.0000
Mode		25.00 <sup>a</sup>	19.00 <sup>a</sup>	28.00
Std. Deviation		1.15470	1.82117	.00000
Variance		1.333	3.317	.000
Range		3.00	6.00	.00
Minimum		25.00	18.00	28.00
Maximum		28.00	24.00	28.00
Sum		424.00	326.00	448.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Jumlah sampel penelitian adalah 16 responden untuk masing-masing variabel. Untuk variabel Bermain Bermakna, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 26,5 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 1,15. Nilai tengah (median) juga 26,5, sedangkan nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 25. Variansi sebesar 1,333 menunjukkan tingkat penyebaran data yang relatif kecil, dengan rentang nilai dari 25 hingga 28.

Pada variabel Keterlibatan Anak, rata-rata yang diperoleh adalah 20,37 dengan simpangan baku sebesar 1,82. Median sebesar 20, dan modus sebesar 19. Variansi sebesar 3,317 menunjukkan penyebaran data yang lebih besar dibandingkan variabel Bermain Bermakna, dengan rentang nilai dari 18 hingga 24.

Untuk variabel Kemampuan Numerasi, seluruh responden mendapatkan nilai yang sama, yaitu 28. Dengan demikian, rata-rata, median, dan modus semuanya sebesar 28, dan tidak ada variansi (0,000).

#### Uji Normalitas

Bermain Bermakna					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25.00	4	25.0	25.0	25.0
	26.00	4	25.0	25.0	50.0
	27.00	4	25.0	25.0	75.0
	28.00	4	25.0	25.0	100.0
Total		16	100.0	100.0	

Keterlibatan Anak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18.00	2	12.5	12.5	12.5
	19.00	4	25.0	25.0	37.5
	20.00	3	18.8	18.8	56.3
	21.00	4	25.0	25.0	81.3
	22.00	1	6.3	6.3	87.5
	24.00	2	12.5	12.5	100.0
	Total		16	100.0	100.0

### Kemampuan Numerasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28.00	16	100.0	100.0	100.0

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Bermain Bermakna	Keterlibatan Anak
N		16	16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	26.5000	20.3750
	Std. Deviation	1.15470	1.82117
Most Extreme Differences	Absolute	.167	.178
	Positive	.167	.178
	Negative	-.167	-.102
Test Statistic		.167	.178
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	.186
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig. 99% Confidence Interval	Lower Bound	.251
		Upper Bound	.274
		Lower Bound	.176
		Upper Bound	.196

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kemampuan Numerasi
N		16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	28.0000
	Std. Deviation	.00000 <sup>f</sup>
Most Extreme Differences	Absolute	
	Positive	
	Negative	
Test Statistic		
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig. 99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound
		Lower Bound
		Upper Bound

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data Bermain Bermakna dan Keterlibatan Anak berdistribusi normal dengan nilai probabilitas (p-value) masing-masing 0,262 dan 0,186 ( $p > 0,05$ ). Namun, untuk variabel Kemampuan Numerasi, uji normalitas tidak dapat dilakukan karena tidak ada variasi dalam datanya.

### Levene's Test

#### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	17.940	2	45	<,001
Based on Median	14.126	2	45	<,001
Based on Median and with adjusted df	14.126	2	20.337	<,001
Based on trimmed mean	17.379	2	45	<,001

Hasil analisis Levene's Test menunjukkan bahwa ketiga kelompok data memiliki variansi yang tidak homogen, dengan nilai p-value  $< 0,001$ . Hal ini menunjukkan bahwa distribusi error antar kelompok tidak seragam.

## Analisis Korelasi

### Warnings

The dependent variable Kemampuan Numerasi is constant and has been deleted. Statistics cannot be computed.

### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kemampuan Numerasi	28.0000	.00000	16
Bermain Bermakna	26.5000	1.15470	16
Keterlibatan Anak	20.3750	1.82117	16

### Correlations

		Kemampuan Numerasi	Bermain Bermakna	Keterlibatan Anak
Pearson Correlation	Kemampuan Numerasi	1.000	.	.
	Bermain Bermakna	.	1.000	.729
	Keterlibatan Anak	.	.729	1.000
Sig. (1-tailed)	Kemampuan Numerasi	.	<,001	<,001
	Bermain Bermakna	.000	.	.001
	Keterlibatan Anak	.000	.001	.
N	Kemampuan Numerasi	16	16	16
	Bermain Bermakna	16	16	16
	Keterlibatan Anak	16	16	16

### Correlations

Control Variables			Bermain Bermakna	Kemampuan Numerasi
Keterlibatan Anak	Bermain Bermakna	Correlation	1.000	.
		Significance (1-tailed)	.	.
		df	0	13
Kemampuan Numerasi	Kemampuan Numerasi	Correlation	.	1.000
		Significance (1-tailed)	.	.
		df	13	0

Korelasi antara Bermain Bermakna dan Keterlibatan Anak menunjukkan hubungan positif yang signifikan dengan nilai koefisien Pearson sebesar 0,729 ( $p < 0,001$ ). Ini berarti bahwa semakin tinggi skor Bermain Bermakna, semakin tinggi pula skor Keterlibatan Anak. Namun, tidak ada korelasi yang dihitung untuk variabel Kemampuan Numerasi karena sifatnya yang konstan.

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya Bermain Bermakna dalam meningkatkan Keterlibatan Anak. Hubungan yang signifikan antara kedua variabel ini dapat menjadi dasar untuk merancang program atau kegiatan yang lebih terfokus pada permainan bermakna sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan anak. Namun, analisis lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana kedua variabel ini dapat memengaruhi perkembangan numerasi, mengingat data Kemampuan Numerasi yang bersifat konstan pada penelitian ini.

### PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa hubungan antara bermain bermakna dan keterlibatan anak terhadap kemampuan numerasi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor ini melibatkan dimensi metode pembelajaran, dukungan lingkungan, motivasi anak, serta media dan alat yang digunakan dalam proses bermain. Kombinasi dari berbagai faktor ini menciptakan pengalaman belajar yang efektif, meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep numerasi.

### 1. Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Relevan

Anak-anak memiliki potensi bawaan untuk mengembangkan diri. Mereka secara alami terdorong untuk belajar dan beraktivitas, disertai dengan semangat yang tinggi untuk bermain dan menikmati prosesnya (Yuliaslutie Linda Kristiani & Supriyadi, 2022). Bermain bermakna menjadi efektif ketika metode pembelajaran yang digunakan relevan dengan dunia anak dan dirancang secara menyenangkan. Permainan yang melibatkan angka atau pola, seperti teka-teki angka, permainan papan, atau aktivitas konstruktif, memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara eksploratif. Permainan ini tidak hanya mengajarkan konsep numerasi tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak, karena mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam kegiatan tersebut.

### 2. Dukungan Lingkungan yang Kondusif

Lingkungan belajar yang mendukung, baik di rumah maupun di sekolah, sangat memengaruhi efektivitas bermain bermakna dan keterlibatan anak. Ketersediaan area bermain yang dilengkapi dengan alat-alat numerasi, suasana belajar yang bebas tekanan, serta dukungan dari guru dan orang tua menciptakan kondisi ideal bagi anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Lingkungan yang kondusif juga membantu anak merasa aman untuk mengeksplorasi dan mencoba berbagai konsep baru. Pendekatan orang tua dalam berkomunikasi, memberikan arahan, membangun karakter, dan mendidik anak dalam aktivitas sehari-hari bertujuan untuk membekali anak dengan keterampilan dan nilai-nilai yang mendukung keberhasilannya dalam menghadapi kehidupan.

### 3. Peran Guru dan Orang Tua sebagai Fasilitator

Guru dan orang tua memegang peran penting dalam memastikan bahwa aktivitas bermain bermakna berjalan optimal. Lembaga, baik sekolah maupun madrasah, harus berperan aktif dengan menjalin sinergi yang kuat dan kolaboratif (Supriyadi, 2022a). Guru yang mampu merancang permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memberikan dorongan melalui pujian dan bimbingan dapat meningkatkan keterlibatan anak. Di sisi lain, orang tua yang aktif mendukung pembelajaran numerasi melalui aktivitas sehari-hari, seperti menghitung benda di rumah atau bermain permainan angka, memperkuat pengalaman belajar anak di luar kelas. Pendekatan orang tua dalam berkomunikasi, memberikan arahan, membangun karakter, dan mendidik anak dalam aktivitas sehari-hari bertujuan untuk membekali anak dengan keterampilan dan nilai-nilai yang mendukung keberhasilannya dalam menghadapi kehidupan (Supriyadi & Maesyaroh, 2023).

### 4. Motivasi dan Minat Anak

Motivasi intrinsik anak untuk belajar numerasi juga berperan penting. Anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap angka atau aktivitas yang melibatkan hitungan cenderung lebih terlibat dalam kegiatan bermain bermakna. Motivasi belajar dapat muncul dari faktor intrinsik, seperti keinginan dan tekad untuk meraih keberhasilan, kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan, serta aspirasi terhadap tujuan dan cita-cita (Supriyadi, 2022b).

Untuk itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami minat anak dan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan fokus dan antusiasme anak dalam mengembangkan kemampuan numerasinya. Perkembangan optimal yang dicapai anak akan mendukung kesiapan mereka untuk memasuki jenjang sekolah berikutnya. Kesiapan ini memungkinkan anak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, memiliki minat belajar yang positif, serta meraih prestasi akademik yang lebih tinggi saat memasuki Sekolah Dasar (Lolong, 2022).

## 5. Media dan Alat Pembelajaran yang Menarik

Ketersediaan alat dan media pembelajaran yang bervariasi juga menjadi faktor utama yang memengaruhi keberhasilan bermain bermakna dan keterlibatan anak. Media seperti balok angka, kartu matematika, permainan papan, atau aplikasi digital yang interaktif membantu anak memahami konsep numerasi dengan cara yang menarik. Media ini juga memberikan pengalaman multisensorial yang memperkuat keterlibatan anak dalam aktivitas belajar.

## 6. Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif anak memengaruhi seberapa baik mereka dapat terlibat dalam bermain bermakna dan mempelajari konsep numerasi. Aktivitas yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak akan lebih mudah dipahami, sehingga anak merasa percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar. Sebaliknya, aktivitas yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat menurunkan keterlibatan anak dan menghambat pembelajaran.

Secara keseluruhan, keberhasilan bermain bermakna dan keterlibatan anak dalam meningkatkan kemampuan numerasi bergantung pada sinergi antara berbagai faktor ini. Dengan menyediakan pendekatan yang relevan, lingkungan yang mendukung, serta alat pembelajaran yang menarik, anak dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang efektif

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain bermakna yang dirancang secara khusus berhasil mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, anak-anak tidak hanya belajar mengenali dan memahami konsep dasar literasi numerasi, tetapi juga mengeksplorasi kemampuan mereka melalui manipulasi objek dan interaksi sosial. Lingkungan yang diciptakan dalam kegiatan bermain ini mendukung pembelajaran numerasi secara efektif, memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbukti fleksibel dan menyenangkan, karena dilakukan sambil bermain, namun tetap mempertahankan makna edukatif. Anak-anak menunjukkan peningkatan pemahaman atas konsep-konsep dasar literasi numerasi, seperti mengenali angka, pola, urutan, dan pengelompokan. Selain itu, aktivitas bermain bermakna yang terstruktur juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, logis, dan problem solving anak. Dengan cara belajar yang menyenangkan ini, anak-anak dapat beradaptasi dengan ritme belajar mereka masing-masing tanpa merasa tertekan.

Kontribusi dari penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis. Temuan dari penelitian ini memperkuat ekosistem pendidikan anak usia dini dengan mendukung perkembangan dasar anak secara holistik, tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga sosial-emotional. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk merancang aktivitas bermain bermakna yang terintegrasi dengan pembelajaran numerasi, serta mendukung orang tua dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran anak usia dini dan memberikan manfaat nyata bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka sambil membangun rasa percaya diri dan motivasi untuk terus belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, E. N., Wulansari, W., & Wati, E. K. (2024). Application Of Choosing Games On Numeration Abilities In Children Aged 5-6 Years. In *Education Insights Journal* (Vol. 1, Issue 2). <https://educationinsights.org/index.php/eijournal/article/view/16>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Ika Puspitasari, & 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), 387–398. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.126>
- Lolong, V. T. (2022). Sultra Educational Journal (Seduj) Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK Selama Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid 19 *INFO PENULIS*. 2(2). <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/sedujhttp://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- Oktober, N., Anak, P., Dini, U., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2024). Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit The Effectiveness of the Snakes and Ladders Game in Improving Numeracy Literacy in Children Aged 5-6 Years at PAUD Mutiara Bund. 2(4).
- Sahira Dina. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (MATHEMATIC ADVENTURE QUEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Sulistiyarningsih. (2023). Penerapan pembelajaran numerasi di TK IT Bhakti Insani. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 186–196.
- Supriyadi. (2022a). Pengaruh Media Sosial, Kecerdasan Emosional dan Dukungan Orangtua terhadap Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 1(3), 82–87. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i3.108>
- Supriyadi, S. (2022b). Hybrid Learning on Digital Literacy in The Implementation of Curriculum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(2), 130–134. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i2.771>
- Supriyadi, S., & Maesyaroh, S. (2023). The Effect of Parenting Patterns and Digital Literacy on Social-Emotional Development in Early Children. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 859–867. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1202>
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2016*, 89.
- Wijayanti, A. (2009). Metode Bermain Sebagai Alternatif Pengembangan Meaningfull Learning. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 71–76. [http://eprints.uny.ac.id/12341/1/K\\_Pendidikan\\_Astuti\\_Wijayanti.pdf](http://eprints.uny.ac.id/12341/1/K_Pendidikan_Astuti_Wijayanti.pdf)
- Yuliastutie Linda Kristiani, & Supriyadi. (2022). Pengaruh metode montessori dalam membentuk karakter kemandirian pada anak usia dini. *Jurnal Web Informatika Teknologi (J-WIT)*, 3(2), 78–90.