



PENGARUH PERMAINAN CLOTEH (CONGKLAK BATOK KELAPA BIJI TEH) DAN BERHITUNG SAMBIL BERCERITA TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI ANAK USIA DINI

Eni Nuraeni¹, Chandra Apriyansyah², Sri Watini³

¹STAI Al Badar Cipulus, Indonesia

^{2,3} Universitas Panca Sakti, Indonesia

Email: Eni60458@gmail.com



DOI : <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i4.902>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 October 2025

Final Revised: 10 November 2025

Accepted: 18 November 2025

Published: 16 December 2025

Keywords:

Numeracy

Clothe game

Storytelling-based counting

Culture-based learning



ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Cloteh (Congklak made from coconut shells and tea seeds) and storytelling-based counting on early childhood numeracy skills, while also exploring their interaction based on gender. A quantitative approach with a 2×2 factorial experimental design was employed, involving 35 children aged 5–6 years at TK Plus Al-Adalah, Purwakarta Regency. The research instrument was a numeracy test covering indicators of number recognition, object counting, number-to-quantity matching, and pattern making. Data were analyzed using two-way ANOVA with additional simple effect tests. The results revealed that the Cloteh game was more effective than storytelling-based counting in improving numeracy skills, while the combination of both strategies produced the highest scores. Gender had no significant effect, although an interaction between learning media and gender was identified. The novelty of this study lies in the development of a culture-based numeracy learning model by integrating the traditional Cloteh game with storytelling-based counting, emphasizing the importance of contextual, engaging, and developmentally appropriate pedagogical strategies for early childhood numeracy.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Cloteh (Congklak Batok Kelapa Biji Teh) dan metode berhitung sambil bercerita terhadap kemampuan numerasi anak usia dini, sekaligus mengeksplorasi interaksi keduanya berdasarkan jenis kelamin anak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen faktorial 2×2 yang melibatkan 35 anak usia 5–6 tahun di TK Plus Al-Adalah, Kabupaten Purwakarta. Instrumen berupa tes numerasi mencakup indikator pengenalan angka, menghitung benda, mencocokkan bilangan dengan jumlah, serta membuat pola sederhana. Data dianalisis dengan ANOVA dua jalur dilengkapi uji simple effect. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Cloteh lebih efektif dibanding metode berhitung sambil bercerita dalam meningkatkan kemampuan numerasi, sementara kombinasi keduanya menghasilkan skor numerasi tertinggi. Faktor jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan, meskipun terdapat interaksi antara media pembelajaran dan jenis kelamin terhadap capaian numerasi anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran numerasi berbasis kearifan lokal melalui integrasi permainan tradisional Cloteh dengan metode berhitung sambil bercerita, yang menegaskan pentingnya strategi pedagogis kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: Numerasi, permainan Cloteh, berhitung sambil bercerita, pembelajaran berbasis budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi esensial dalam membentuk kualitas generasi penerus bangsa. Pada tahap ini, anak berada dalam periode emas (*Golden age*) yang sangat menentukan perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan keterampilan berpikir logis yang menjadi dasar bagi keberhasilan pembelajaran di jenjang berikutnya ([Nurdin, 2018](#); [Hapsari, 2020](#); [Susanti et al., 2025](#)). Salah satu kompetensi mendasar yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kemampuan numerasi, yang tidak hanya mencakup penguasaan bilangan dan operasi hitung sederhana, tetapi juga keterampilan memahami pola, melakukan pengelompokan, mengurutkan objek, serta menyelesaikan masalah melalui penalaran matematis ([Clements et al., 2023](#); [Biba et al., 2024](#); [Muawanah, 2024](#)).

Meskipun numerasi memiliki posisi strategis dalam perkembangan anak, capaian numerasi di Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Hasil Asesmen Nasional menunjukkan bahwa keterampilan dasar numerasi anak Indonesia tergolong rendah, yang akarnya dapat dilacak sejak jenjang PAUD ([Rahim, 2023](#); [Rosdiana et al., 2023](#)). Laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menegaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya capaian tersebut adalah terbatasnya inovasi media pembelajaran numerasi yang relevan dengan karakteristik anak usia dini ([Syafiqoh et al., 2023](#)). Praktik pembelajaran numerasi masih didominasi oleh pendekatan konvensional berbasis hafalan simbol angka yang kurang bermakna, sehingga belum sepenuhnya selaras dengan prinsip pembelajaran pada usia dini yang menekankan pengalaman bermain yang aktif, kreatif, dan menyenangkan ([Asari et al., 2021](#); [Harianja et al., 2024](#)).

Dalam merespons permasalahan tersebut, berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif maupun kearifan lokal. ([Firdaus & Susanti, 2024](#)) menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan literasi numerasi hingga 87%, sementara ([Widati et al., 2025](#)) membuktikan bahwa permainan tradisional Balogo efektif dalam mengembangkan numerasi dan keterampilan berpikir kritis. Selanjutnya, ([St Hajar Dilla et al., 2024](#)) menemukan bahwa pengembangan permainan congklak berbasis modifikasi modern terbukti efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun dengan tingkat keefektifan mencapai 89%. Selain itu, ([Tande et al., 2024](#)) menekankan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran numerasi untuk memperkuat konteks belajar anak sekaligus melestarikan nilai-nilai kearifan lokal.

Meskipun temuan-temuan tersebut memberikan kontribusi signifikan, terdapat celah penelitian (Research gap) yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pertama, sebagian besar studi berfokus pada efektivitas satu jenis media permainan, tanpa mengkaji kemungkinan sinergi antara beberapa pendekatan pembelajaran. Kedua, penelitian mengenai permainan tradisional sering kali bersifat deskriptif dan terbatas pada aspek tertentu, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh tentang dampaknya terhadap numerasi anak. Ketiga, metode bercerita yang memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kontekstual belum banyak dipadukan dengan permainan berbasis budaya lokal untuk mendukung keterampilan numerasi.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan model pembelajaran numerasi yang inovatif, menyenangkan, dan berbasis kearifan lokal. Permainan Cloteh (Congklak Batok Kelapa Biji Teh) sebagai bentuk modifikasi permainan tradisional congklak dipandang relevan karena mampu memberikan pengalaman konkret, interaktif, dan sarat nilai budaya ([Kurniasih, 2020](#); [Mayasari, 2022](#); [Karoso et al., 2025](#)). Sementara itu, metode berhitung sambil bercerita berperan sebagai strategi pedagogis yang tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif, tetapi juga meningkatkan imajinasi, literasi

bahasa, serta keterampilan sosial-emosional anak ([Astuti & Triani, 2024](#); [Yusinta, 2024](#); [Jannati Naimah et al., 2025](#)). Integrasi kedua pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan strategi pembelajaran numerasi yang lebih komprehensif dan bermakna.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh permainan Cloteh dan metode berhitung sambil bercerita terhadap kemampuan numerasi anak usia dini, serta mengeksplorasi interaksi keduanya berdasarkan jenis kelamin anak. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah dalam memperkaya literatur mengenai pembelajaran numerasi berbasis budaya lokal, sekaligus menawarkan alternatif strategi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen faktorial 2×2 . Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh permainan Cloteh (Congklak Batok Kelapa Biji Teh) dan metode berhitung sambil bercerita terhadap kemampuan numerasi anak usia dini, sekaligus mengevaluasi interaksi antara media pembelajaran dan jenis kelamin anak. Subjek penelitian adalah 35 anak usia 5–6 tahun yang terdaftar di TK Plus Al-Adalah, Kabupaten Purwakarta. Anak-anak dibagi ke dalam tiga kelompok perlakuan secara acak: (1) Kelompok permainan Cloteh, (2) Kelompok berhitung sambil bercerita, dan (3) Kelompok kombinasi Cloteh dengan berhitung sambil bercerita. Pemilihan partisipan mempertimbangkan keseragaman usia perkembangan dan kesediaan orang tua dalam memberikan persetujuan penelitian ([Rohmah, 2018](#); [Sari, 2023](#)). Instrumen utama penelitian berupa tes numerasi yang dirancang untuk mengukur empat indikator utama: (1) pengenalan angka, (2) kemampuan menghitung benda, (3) keterampilan mencocokkan bilangan dengan jumlah, dan (4) kemampuan membuat pola sederhana. Instrumen divalidasi melalui uji pakar (expert judgment) dan diuji reliabilitasnya sebelum digunakan. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap: (1) pretest untuk mengukur kemampuan numerasi awal, (2) perlakuan sesuai kelompok eksperimen dengan durasi yang ditentukan, dan (3) posttest untuk menilai peningkatan numerasi setelah intervensi. Pada kelompok kombinasi, anak memperoleh pengalaman belajar menggunakan permainan Cloteh yang diintegrasikan dengan metode berhitung sambil bercerita. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan ANOVA dua jalur untuk mengetahui pengaruh utama (Main effect) permainan Cloteh dan metode berhitung sambil bercerita terhadap kemampuan numerasi, serta untuk mengidentifikasi adanya interaksi dengan variabel jenis kelamin. Uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum analisis inferensial. Analisis dilengkapi dengan uji *simple effect* untuk melihat pengaruh spesifik pada masing-masing kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 35 anak usia 5–6 tahun di TK Plus Al adalah yang dibagi ke dalam tiga kelompok perlakuan, yaitu kelompok permainan Cloteh, kelompok berhitung sambil bercerita, dan kelompok kombinasi keduanya. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan numerasi awal pada ketiga kelompok relatif homogen, dengan rata-rata skor yang tidak berbeda signifikan. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan skor numerasi pada semua kelompok. Rata-rata skor numerasi pada kelompok Cloteh meningkat lebih tinggi dibanding kelompok berhitung sambil bercerita. Sementara itu, kelompok kombinasi Cloteh dengan berhitung sambil bercerita menunjukkan peningkatan numerasi paling tinggi di antara ketiga kelompok.

Hasil Uji Statistik

Analisis data menggunakan ANOVA dua jalur menunjukkan beberapa temuan utama sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran

Terdapat perbedaan signifikan kemampuan numerasi antara anak yang mengikuti pembelajaran dengan permainan Cloteh dan anak yang menggunakan metode berhitung sambil bercerita ($p < 0,05$). Kelompok Cloteh memiliki capaian numerasi lebih tinggi dibanding kelompok berhitung sambil bercerita.

Pengaruh Kombinasi Perlakuan

Kelompok yang mendapatkan perlakuan kombinasi permainan Cloteh dan berhitung sambil bercerita memperoleh skor numerasi paling tinggi dibanding kedua kelompok lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi kedua metode pembelajaran memberikan efek sinergis dalam meningkatkan numerasi anak.

Pengaruh Jenis Kelamin

Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan numerasi antara anak laki-laki dan perempuan ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa faktor jenis kelamin bukanlah determinan utama dalam peningkatan kemampuan numerasi pada konteks penelitian ini.

Interaksi Media Pembelajaran dan Jenis Kelamin

Hasil uji interaksi menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara media pembelajaran dan jenis kelamin terhadap kemampuan numerasi ($p < 0,05$). Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan jenis kelamin anak, meskipun perbedaan rata-rata numerasi antar gender tidak signifikan secara umum. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Cloteh dan metode berhitung sambil bercerita sama-sama dapat meningkatkan numerasi anak usia dini, namun kombinasi keduanya menghasilkan peningkatan paling optimal. Permainan berbasis budaya lokal terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, sedangkan metode bercerita memperkuat pemahaman konsep melalui konteks naratif yang menarik. Integrasi keduanya menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Cloteh lebih efektif dibanding metode berhitung sambil bercerita dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional dan belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret (*Hands-on experience*). Melalui permainan Cloteh, anak memanipulasi biji sebagai objek nyata, sehingga proses berhitung dan pemahaman bilangan diperoleh melalui pengalaman langsung, bukan sekadar abstraksi simbolik. Temuan lain memperlihatkan bahwa kelompok dengan perlakuan kombinasi permainan Cloteh dan metode berhitung sambil bercerita memiliki capaian numerasi tertinggi. Integrasi kedua pendekatan ini sesuai dengan pandangan Bruner mengenai representasi belajar yang mencakup tahap enaktif (Manipulasi konkret), ikonik (Visualisasi), dan simbolik (Bahasa/Narasi). Permainan Cloteh menghadirkan aspek enaktif melalui manipulasi biji, sementara bercerita menghadirkan aspek

simbolik melalui narasi yang bermakna. Kombinasi keduanya memungkinkan anak menghubungkan pengalaman konkret dengan representasi simbolis, sehingga pembelajaran numerasi menjadi lebih utuh.

Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan numerasi antara anak laki-laki dan perempuan. Hal ini menegaskan bahwa perkembangan numerasi lebih dipengaruhi oleh lingkungan belajar daripada faktor biologis. Sesuai dengan teori Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat bergantung pada interaksi sosial dan bantuan (*Scaffolding*) dari orang dewasa atau teman sebaya dalam zone of proximal development (ZPD). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran numerasi tidak ditentukan oleh jenis kelamin, melainkan oleh kualitas interaksi, bimbingan, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan Cloteh memiliki nilai tambah dalam menginternalisasi aspek sosial dan budaya. Bermain tidak hanya berfungsi untuk rekreasi, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran nilai, keterampilan sosial, dan pengembangan kognitif ([Tameon, 2018](#); [Karim & Sutanto, 2024](#); [Darmayanti & Farida, 2025](#)). Dalam konteks ini, permainan tradisional Cloteh tidak hanya meningkatkan numerasi, tetapi juga menanamkan nilai sportivitas, kerjasama, serta penghargaan terhadap giliran, yang penting bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Implikasi penelitian ini sejalan dengan pandangan *Montessori* bahwa bermain merupakan pekerjaan anak (*Play is the work of the child*), sehingga media berbasis permainan tradisional dapat dioptimalkan sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan mengintegrasikan metode berhitung sambil bercerita, anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga mengembangkan keterampilan bahasa, daya imajinasi, serta pemahaman konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam jumlah partisipan yang relatif kecil serta dilaksanakan pada satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah sampel, membandingkan efektivitas berbagai permainan tradisional lain dalam konteks numerasi, serta mengembangkan integrasi antara permainan tradisional dan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran di era pendidikan abad ke-21.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa integrasi permainan Cloteh dan metode berhitung sambil bercerita merupakan strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai pembelajaran berbasis kearifan lokal, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran numerasi anak usia dini dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penerapan permainan tradisional Cloteh (Congklak Batok Kelapa Biji Teh) dan metode berhitung sambil bercerita. Temuan utama memperlihatkan bahwa permainan Cloteh memberikan pengaruh yang lebih kuat dibandingkan metode berhitung sambil bercerita. Namun demikian, integrasi keduanya menghasilkan capaian numerasi yang paling tinggi, menunjukkan adanya sinergi antara pengalaman konkret melalui manipulasi objek dengan konteks naratif yang bermakna. Hal ini menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang bersifat integratif, inovatif, dan kontekstual dalam mendukung perkembangan numerasi anak usia dini. Implikasi penelitian ini menekankan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya berperan

dalam meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga berkontribusi pada internalisasi nilai-nilai sosial dan budaya. Permainan Cloteh dapat memperkuat keterampilan berhitung sekaligus menumbuhkan sikap kerjasama, sportivitas, dan penghargaan terhadap aturan. Sementara itu, metode berhitung sambil bercerita mendukung perkembangan literasi bahasa, imajinasi, serta kemampuan anak dalam mengaitkan konsep numerasi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengintegrasikan media konkret dan pendekatan naratif sebagai strategi pembelajaran numerasi yang lebih efektif dan bermakna. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang relatif kecil serta cakupan lokasi yang terbatas pada satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, durasi perlakuan yang terbatas juga menjadi faktor yang dapat memengaruhi capaian hasil penelitian. Arah penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas partisipan pada berbagai lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dengan latar belakang sosial-budaya yang lebih beragam, sehingga efektivitas permainan Cloteh dapat diuji pada konteks yang lebih luas. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi efektivitas permainan tradisional lain sebagai media numerasi, serta mengintegrasikan permainan berbasis kearifan lokal dengan media digital guna menjawab tantangan pendidikan pada era abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya literatur mengenai pembelajaran numerasi berbasis budaya lokal, serta kontribusi praktis bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

REFERENSI

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratiwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139–1148. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Astuti, W., & Triani, L. (2024). Peran pendidikan anak usia dini dalam menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 5(2), 36–47. <https://doi.org/10.35508/ecedes.v5i2.18733>
- Biba, L., Ngura, E. T., & Laksana, D. N. L. (2024). Analisis Kemampuan Literasi dan Numerasi Dasar Anak Usia Dini Di Paud Boasiko. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1122–1133. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.3231>
- Clements, D. H., Lizcano, R., & Sarama, J. (2023). Research and pedagogies for early math. *Education Sciences*, 13(8), 839. <https://doi.org/10.3390/educsci13080839>
- Darmayanti, R., & Farida, F. (2025). Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3). *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 7–16. <https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.761>
- Firdaus, I., & Susanti, R. A. (2024). Meningkatkan literasi numerasi melalui media dakon pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal AUDHI*, 7(1), 44–57.
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan kognitif anak melalui kegiatan mengelompokkan benda dengan media bola warna. *Generasi Emas*, 3(1), 18–24. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5251](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5251)
- Harianja, S. I., Kartika, W., & Septiani, N. (2024). IMPLEMENTASI PERMAINAN KALKULATOR JARI UNTUK MELATIH NUMERASI ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI KUALA TUNGKAL. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.54069/attiflah.v11i1.641>

- Jannati Naimah, A., Amrillah, T., & Hartati, M. (2025). *Implementasi Media Gambar untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Karim, F. J., & Sutanto, A. (2024). Memadukan Dunia Anak-Anak Melalui Arsitektur Bermain: Merancang Ruang Edukasi Berfokus Sejarah Permainan Indonesia. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 165–176. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27456>
- Karoso, S., Cahyono, B. T., Pujosusanto, A., & Handayani, E. W. (2025). Penanaman Nilai-Nilai Budaya dan Karakter melalui Permainan Anak Tradisional pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 304–313. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.423>
- Kurniasih, R. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara*. IAIN Metro.
- Mayasari, A. (2022). *Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif di RA Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Muawanah, L. (2024). *Analisis Pemahaman Guru Tentang Pembelajaran Literasi Numerasi Anak Usia Dini di RA Al Falah Mojoagung*. Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.
- Nurdin, M. (2018). *Metode Pembelajaran Dalam Pengoptimalan Perkembangan Golden Age Anak Usia Dini Di Tk Bianglala Yogyakarta*.
- Rahim, A. (2023). Strategi Peningkatan Ketampilan Literasi dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Journal Sains and Education*, 1(3), 72–79. <https://doi.org/10.59561/jse.v1i3.232>
- Rohmah, I. (2018). *HUBUNGAN PARTISIPASI AYAH DENGAN PRAKTIK IBU DALAM PEMBERIAN MAKAN BALITA (JENIS, JUMLAH, JADWAL) PENELITIAN CROSS SECTIONAL*. Universitas Airlangga.
- Rosdiana, A., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N. (2023). Upaya Menulis Kreatif Bagi Guru dalam Gerakan Literasi Guru Menulis (GLGM). *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2).
- Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7>
- Sari, E. S. (2023). *HUBUNGAN PARTISIPASI KELUARGA DENGAN PENGASUHAN TUMBUH KEMBANG BALITA DI DESA SUKOLILAN KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10>
- St Hajar Dilla, A. T., Ashari, N., Mulianah, S., & Tadzkirah, T. (2024). Pengembangan Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 860–872. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.816>
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah, N. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90–98. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v3i1.1121>
- Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES*:

-
- Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17>
- Syafiqoh, I., Utanto, Y., & Setiawan, D. (2023). Adaptasi Kurikulum Taman Kanak-kanak Penggerak: Sebuah Strategi dari Daerah Pesisir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–39.
- Tande, V., Tobondo, Y., Tobondo, Y., Allolayuk, S., Tudjuka, M., Djunaidy, E., & Tjenemundan, D. (2024). Tenun dan Batik sebagai Representasi Kearifan Lokal: Analisis Studi Pustaka dalam Perspektif Etnomatematika untuk Pembelajaran Matematika. *Manajemen, Bisnis, Pariwisata & Akuntansi*, 1(1), 18–26.
- Widati, E., Marlina, E., & Harminto, Y. (2025). PENINGKATAN CALISTUNG (MEMBACA, MENULIS, BERHITUNG) MELALUI TAMAN DOLANAN LITERASI DAN NUMERASI. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 89–100. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.vi.267>
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiyah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yusinta, M. (2024). ERAN GURU DALAM MENINGKATKAN NILAI MORAL PADA ANAK MELALUI BERCERITA DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN DI PAUD DELIMA KOTA BENGKULU. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Copyright holder :
© Penulis 1 2 dan 3 dengan model APA

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA