

**Pengembangan Media *Fish Pond Market* untuk Stimulasi
Pemahaman Numerasi Rupiah Anak Usia 5-6 Tahun**

Putri Nada Aprilia¹, Gilar Gandana², Budi Iskandar³

Info Artikel

Abstract

Keywords:
Early Childhood;
Learning Media;
Fish Pond Market;
Rupiah Numeracy;
Design-Based
Research;

Understanding rupiah numeracy is an essential skill that should be developed from an early age because it supports children's ability to recognize, compare, and use money in everyday life. However, existing learning media have not provided concrete and contextual learning experiences that suit the characteristics of young children. This study aimed to develop the Fish Pond Market learning media and examine its feasibility and effectiveness in stimulating rupiah numeracy understanding among children aged 5–6 years. The study employed the Design-Based Research (DBR) approach based on the Amiel and Reeves model, consisting of problem identification, solution development, media testing and refinement, and reflection. The research was conducted at RA Al-Barokah and involved 21 children in Group B. Data were collected through interviews, expert validation, and observations, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the Fish Pond Market media achieved a feasibility score of 97.62% from the media expert and 100% from both the material expert and practitioner, indicating that it was suitable for classroom implementation. The trial also demonstrated its effectiveness in stimulating children's rupiah numeracy understanding, as the number of children categorized as Very Well Developed (BSB) increased from 7 to 19 after using the media. Therefore, the Fish Pond Market media is recommended as an alternative learning medium for stimulating rupiah numeracy understanding among children aged 5–6 years.

Kata kunci:
Anak Usia Dini;
Media Pembelajaran;
Fish Pond Market;
Numerasi Rupiah;
Design-Based
Research;

Abstrak

Pemahaman numerasi rupiah merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena mendukung kemampuan anak mengenal, membandingkan, dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. Namun, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran numerasi rupiah belum memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Fish Pond Market* serta menganalisis kelayakan dan efektivitasnya dalam menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Based Research* model Amiel dan Reeves yang meliputi tahap identifikasi masalah, pengembangan solusi,

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: putrinadaaprilia10@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: gilar@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: budiiskandar@upi.edu

pengujian dan penyempurnaan media, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan di RA Al-Barokah dengan melibatkan 21 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui wawancara, validasi, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fish Pond Market* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,62% dari ahli media serta 100% dari ahli materi dan praktisi, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *Fish Pond Market* efektif dalam menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak, yang ditandai dengan meningkatnya jumlah anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 7 anak menjadi 19 anak setelah penggunaan media. Oleh karena itu, media *Fish Pond Market* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun.

Artikel Histori:

Disubmit:
19 Juli 2026

Direvisi:
02 Agustus 2026

Diterima:
04 Agustus 2026

Dipublish:
11 Agustus 2026

Cara Mensitasi Artikel: Aprilia, P. N., Gandana, G., & Iskandar, B. (2026). Pengembangan media Fish Pond Market untuk stimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun, *Jurnal Ar-Raihanah*, 6 (2), 1331-1338, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1209>

Korespondensi Penulis: Putri Nada Aprilia, putrinadaaprilia10@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1209>

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



© 2026 by the author(s)

PENDAHULUAN

Penguatan kemampuan numerasi pada anak usia dini menjadi salah satu fondasi penting dalam mempersiapkan kemampuan berpikir matematis yang akan digunakan pada jenjang pendidikan berikutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi tidak hanya dipahami sebagai keterampilan berhitung, tetapi juga sebagai kemampuan menggunakan konsep matematika untuk memahami informasi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan nyata (Astuti & Triani, 2024; Dwijayanti et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran numerasi pada anak usia dini perlu dirancang melalui pengalaman yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Fidesrinur et al., 2025).

Salah satu bentuk penerapan numerasi dalam kehidupan sehari-hari adalah penggunaan uang rupiah dalam aktivitas jual beli sederhana. Melalui pengalaman tersebut, anak dapat mengenal berbagai nominal uang, membandingkan nilai uang, serta menerapkan kemampuan berhitung sederhana dalam situasi nyata (Elyta & Mutia, 2020). Pengembangan kemampuan tersebut sejalan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menekankan perkembangan berpikir logis, berpikir simbolik, dan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5–6 tahun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Pentingnya penguatan numerasi sejak usia dini juga didukung oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang menunjukkan bahwa capaian matematika peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan numerasi perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak pendidikan anak usia dini. Keberhasilan pembelajaran numerasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kompetensi guru, keterlibatan orang tua, serta tersedianya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi anak belajar secara aktif (Pardede & Mujazi, 2024).

Hasil studi pendahuluan di RA Al-Barokah menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan uang mainan dalam kegiatan pembelajaran numerasi. Akan tetapi, media tersebut belum dirancang secara khusus untuk mengembangkan pemahaman numerasi rupiah secara bertahap. Proses pembelajaran juga masih didominasi penjelasan guru sehingga kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain belum optimal. Guru mengharapkan adanya media yang lebih interaktif, mudah digunakan, serta mampu menghubungkan pembelajaran numerasi dengan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi anak usia dini. Dewi & Simatupang (2025) melaporkan bahwa media *Maxnume (Maxhub Numerus)* efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 5–6 tahun. Selain itu, Apriani & Verawati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media uang membantu anak memahami konsep nilai uang melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi secara umum atau pengenalan konsep uang secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan aktivitas bermain memancing dengan simulasi transaksi jual beli menggunakan uang rupiah sebagai sarana untuk menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menghubungkan aktivitas bermain dengan pengalaman numerasi yang lebih konkret dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media *Fish Pond Market*, yaitu media pembelajaran yang mengombinasikan permainan memancing dengan kegiatan bermain peran jual beli menggunakan uang rupiah. Melalui media ini, anak diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam mengenal nominal uang, memahami nilai uang, serta menerapkan kemampuan numerasi dalam situasi jual beli sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fish Pond Market* serta menganalisis kelayakan dan efektivitasnya dalam menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Based Research* (DBR) yang mengacu pada model Amiel & Reeves (2008). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Fish Pond Market* untuk menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun. Proses pengembangan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu identifikasi dan analisis permasalahan, pengembangan solusi berdasarkan teori dan prinsip desain, pengujian serta penyempurnaan media melalui implementasi, dan refleksi terhadap hasil pengembangan.

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Barokah dengan melibatkan guru kelompok B sebagai praktisi dan 21 anak usia 5–6 tahun sebagai subjek uji coba media. Tahap identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran numerasi rupiah, media yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam merancang media *Fish Pond Market*, menyusun buku panduan penggunaan media, serta mengembangkan instrumen penelitian.

Kelayakan media dievaluasi melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi menggunakan instrumen penilaian yang telah divalidasi sebelumnya. Selanjutnya, media *Fish Pond Market* diujicobakan kepada 21 anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data mengenai pemahaman numerasi rupiah anak sebelum dan sesudah penggunaan media melalui lembar observasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi, dan observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun

berdasarkan beberapa indikator, yaitu mengenal dan menyebutkan nominal uang rupiah, membandingkan nominal uang rupiah, melakukan penjumlahan sederhana pada nominal uang rupiah, menentukan kecukupan uang untuk membeli barang sesuai harga yang ditentukan, serta melakukan pengurangan pada nominal uang rupiah.

Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan skor yang diperoleh dari para validator. Sementara itu, data hasil observasi pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif dengan mengonversi skor ke dalam kategori perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan pemahaman numerasi rupiah anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Fish Pond Market* serta menjadi dasar dalam penyempurnaan media yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media *Fish Pond Market*

Pengembangan media *Fish Pond Market* diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara bersama guru kelompok B di RA Al-Barokah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi rupiah telah memanfaatkan uang mainan sebagai media pembelajaran, namun penggunaannya belum dirancang secara sistematis untuk mengembangkan pemahaman numerasi rupiah anak. Oleh karena itu, dikembangkan media *Fish Pond Market* yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bermain yang konkret dan kontekstual.

Media *Fish Pond Market* dikembangkan dalam bentuk *box* bertingkat yang mengintegrasikan permainan memancing dengan kegiatan bermain peran jual beli menggunakan uang rupiah. Media terdiri atas kolam ikan, ikan yang dilengkapi label harga, alat pancing bermagnet, tempat penyimpanan uang rupiah, wadah hasil tangkapan, uang rupiah asli, serta buku panduan penggunaan. Setiap komponen dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak mengenal nominal uang, membandingkan nilai uang, melakukan transaksi sederhana, serta menerapkan kemampuan berhitung dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi pada media disusun secara bertahap, dimulai dari pembelajaran dengan nominal uang yang lebih kecil hingga nominal yang lebih besar pada setiap pertemuan. Penyusunan materi secara bertahap tersebut mencerminkan prinsip *scaffolding*, yaitu pemberian dukungan belajar yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara bertahap menuju tingkat yang lebih kompleks (Etnawati, 2022). Sebelum diujicobakan, media telah melalui proses telaah, validasi, dan revisi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan dan Komponen Media *Fish Pond Market*

Pengembangan media *Fish Pond Market* didasarkan pada karakteristik belajar anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan penggunaan benda konkret dalam proses belajar

(Alfadhilah, 2025). Selain itu, kegiatan bermain peran jual beli yang dilakukan secara berkelompok juga mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kemampuan berpikir anak melalui proses belajar bersama dengan guru maupun teman sebaya (Wardani et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran karena media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengalaman belajar secara lebih konkret dan bermakna (Natsir, 2022). Media yang dikemas secara menarik serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan terdorong untuk aktif bereksplorasi selama proses belajar (Wahyuni et al., 2026).

Kelayakan Media Fish Pond Market

Kelayakan media *Fish Pond Market* dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Hasil penilaian kelayakan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Fish Pond Market

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	97,62%	Layak
Ahli Materi	100%	Layak
Ahli Praktisi	100%	Layak

Berdasarkan Tabel 1, media *Fish Pond Market* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,62% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 100% dari praktisi. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, seluruh hasil validasi berada pada kategori layak, sehingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator juga memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan media, terutama pada buku panduan penggunaan, seperti penyesuaian istilah bahan dan penyempurnaan tampilan sampul. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti sebelum media diujicobakan kepada anak.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Fish Pond Market* telah memenuhi aspek tampilan, isi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Proses validasi dan penyempurnaan media menjadi tahapan penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dewi & Simatupang (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui proses validasi memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi sehingga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran numerasi anak usia dini.

Efektivitas Media Fish Pond Market

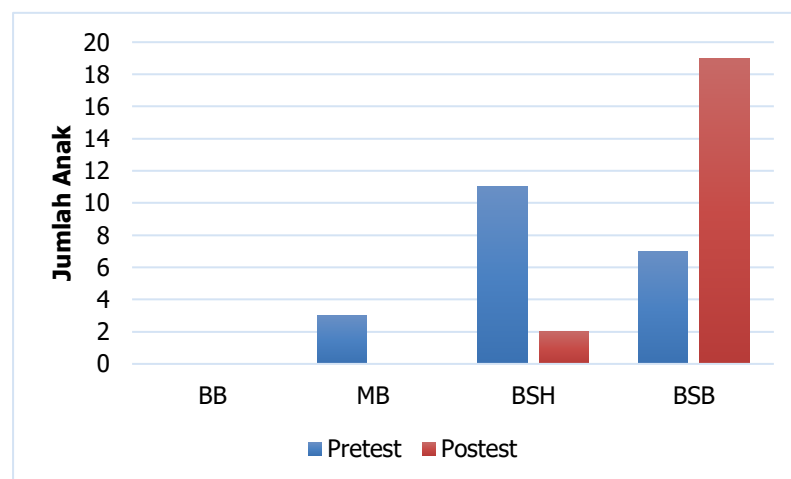
Efektivitas media *Fish Pond Market* dianalisis berdasarkan hasil observasi terhadap pemahaman numerasi rupiah anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media. Distribusi kategori perkembangan pemahaman numerasi rupiah anak disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Pemahaman Numerasi Rupiah Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Fish Pond Market

Kategori	Pretest	Posttest
----------	---------	----------

Belum Berkembang (BB)	0	0
Mulai Berkembang (MB)	3	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	11	2
Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	19

Berdasarkan Tabel 2, terjadi perubahan kategori perkembangan pemahaman numerasi rupiah anak setelah penggunaan media *Fish Pond Market*. Sebelum penggunaan media, sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan setelah penggunaan media sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Jumlah anak pada kategori BSB meningkat dari 7 anak menjadi 19 anak, sementara kategori MB yang semula berjumlah 3 anak tidak lagi ditemukan pada hasil *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Fish Pond Market* mampu menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun.



Gambar 2. Perbandingan Kategori Pemahaman Numerasi Rupiah Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Fish Pond Market

Peningkatan kategori perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Fish Pond Market* mampu menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun. Selama kegiatan pembelajaran, anak menunjukkan perkembangan dalam mengenal dan menyebutkan berbagai nominal uang rupiah, membedakan nilai uang, menentukan kecukupan uang untuk membeli suatu barang, serta melakukan operasi hitung sederhana dalam aktivitas transaksi. Aktivitas memancing yang dipadukan dengan permainan jual beli memberikan kesempatan kepada anak untuk menerapkan konsep numerasi secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Pengalaman belajar tersebut memungkinkan anak tidak hanya mengenal konsep nilai uang, tetapi juga menggunakannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi & Simatupang (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan numerasi anak usia dini. Selain itu, penelitian Apriani & Verawati (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media uang memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga membantu anak memahami konsep nilai uang. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media *Fish Pond Market* mengintegrasikan permainan memancing dengan simulasi transaksi menggunakan uang rupiah dalam satu kegiatan pembelajaran. Integrasi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal nominal uang, membandingkan nilai uang, serta menerapkan kemampuan numerasi dalam aktivitas jual beli sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Fish Pond Market yang terbukti layak dan efektif untuk menstimulasi pemahaman numerasi rupiah anak usia 5–6 tahun melalui integrasi aktivitas bermain memancing dan simulasi transaksi jual beli dalam konteks pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tingginya tingkat kelayakan berdasarkan validasi ahli serta meningkatnya jumlah anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kualitas desain, tetapi juga mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna dalam mengenal, membandingkan, dan menggunakan nilai uang rupiah pada situasi kehidupan nyata. Temuan ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan media pembelajaran numerasi berbasis Design-Based Research (DBR) dengan menghadirkan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif dan literasi finansial dasar pada pendidikan anak usia dini, sehingga memperkaya alternatif media pembelajaran numerasi yang selama ini masih didominasi pendekatan konvensional. Secara praktis, media Fish Pond Market dapat dimanfaatkan oleh guru PAUD sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memperkuat kompetensi numerasi sejak dini. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan 21 anak pada satu lembaga PAUD sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas dan efektivitas media belum dianalisis melalui pengukuran dampak jangka panjang maupun perbandingan dengan media pembelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, menerapkan desain eksperimen yang lebih kuat, mengevaluasi retensi kemampuan numerasi dalam jangka panjang, serta mengembangkan media Fish Pond Market dalam bentuk digital atau berbasis teknologi interaktif agar implementasinya semakin adaptif terhadap perkembangan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11(4), 29–40.
- Apriani, N., & Verawati. (2024). Menggunakan Media Uang Mainan dalam Mengenalkan Literasi dan Numerasi Keuangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran Matematika Sigma (JPMS)*, 10(2), 216–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.6343>
- Astuti, W., & Triani, L. (2024). Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menunjang Perkembangan Kognitif Dan Sosial Ana. *Early Childhood Education and Development Studies (ECEDS)*, 5(2), 36–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/eceds.v5i2.18733>
- Dewi, S. E. K., & Simatupang, N. D. (2025). Pengembangan Media Maxnume (Maxhub-Numerus) untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal UPI Research in Early Childhood Education and Parenting*, 6(2), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/recep.v6i2.93396>
- Dwijayanti, I., Nugroho, A. A., Khasanah, I., & Utami, R. E. (2024). Pengenalan Numerasi Awal pada Anak Usia 0-6 Tahun melalui Activity Book di Pos PAUD Nusa Indah Jaya 8. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1657–1665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6143>
- Elyta, R., & Mutia, R. (2020). *Kecil-Kecil Jago Finansial: Mendidik Generasi Cerdas Finansial Sejak Dini* (1st ed.). Laksana.
- Etnawati, S. (2022). Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Fidesrinur, F., Fitria, N., Lestari, A., & Riza, E. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Zoo Math Pack. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 809–821. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6748>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan*

dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results: Factsheets – Indonesia. In *OECD Publishing*.
<https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/>
- Pardede, L. O. E., & Mujazi. (2024). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Literasi Numerasi pada Kelas Rendah di SD Negeri Duri Kepa 11 Jakarta Barat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09 (04), 121–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4900>
- Wahyuni, L., Wirdasari, A., & Afnan, A. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. RA-Media Publishing.
- Wardani, I. R. W., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346.
<https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>