



ANALISIS PERMAINAN TAPAK GUNUNG SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN NUMERASI YANG KONTEKSTUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AISYIYAH BUSTANULATHFAL TANGERANG ELOK

* Parmiyatun¹⁾, Maya Lestari²⁾.

¹⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah A.R Fachruddin, Jl. KH. Syekh Nawawi KM 4 No. 13, Mata Gara, Kecamatan Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Banten 15720

*parmiyatun063@gmail.com , mayalestariss27@gmail.com

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

This study aims to analyze the use of the traditional game Tapak Gunung as a medium for developing contextual numeracy skills in children aged 4–5 years at PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok. The study used a descriptive qualitative approach with a critical perspective. The research subjects consisted of 15 children in group A aged 4–5 years as well as teachers and the principal. Data collection techniques were carried out through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The results showed that the Tapak Gunung game modified with number symbols was able to stimulate children's numeracy skills, including number symbol recognition, counting skills, understanding number sequences, and simple pattern recognition. Most children showed an increase in numeracy skills through play activities involving physical movement and social interaction. From a critical perspective, the Tapak Gunung game not only functions as a medium for learning numeracy, but also as a means of preserving local culture and strengthening children's social values amidst the dominance of digital games. Thus, the Tapak Gunung game can be used as an alternative contextual, fun, and meaningful learning medium in developing early childhood numeracy skills.

Key words: *Tapak Gunung game; numeracy skills; early childhood; traditional games; early childhood education (PAUD)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan permainan tradisional Tapak Gunung sebagai media pengembangan kemampuan numerasi yang kontekstual pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif kritis. Subjek

ARTICLE HISTORY

Received 20 Feb 2026

Revised 01 Mar 2026

Accepted 02 Mar 2026

penelitian terdiri atas 15 anak kelompok A usia 4–5 tahun serta guru dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Tapak Gunung yang dimodifikasi dengan simbol bilangan mampu menstimulasi kemampuan numerasi anak, meliputi pengenalan simbol bilangan, kemampuan menghitung, pemahaman urutan angka, dan pengenalan pola sederhana. Sebagian besar anak menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerak fisik dan interaksi sosial. Dari perspektif kritis, permainan Tapak Gunung tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran numerasi, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal dan penguatan nilai sosial anak di tengah dominasi permainan digital. Dengan demikian, permainan Tapak Gunung dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna dalam pengembangan kemampuan numerasi anak usia dini.

Kata kunci: permainan Tapak Gunung; kemampuan numerasi; anak usia dini; permainan tradisional; pendidikan anak usia dini (PAUD)

INTRODUCTION

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Hurlock, 2013 dalam (Melia, Kuku, Libunelo, Taha, & Pakaya, 2025) masa usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode emas ketika perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan menyeluruh.

Pada kelompok usia 4–5 tahun, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolik, mengenal konsep bilangan, dan memahami urutan. Mereka berada pada tahap prasekolah yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, kemandirian yang meningkat, serta kesiapan menerima stimulasi literasi dan numerasi sederhana. Kemampuan numerasi, yang meliputi pengenalan angka, konsep bilangan, pengukuran, perbandingan, dan pemecahan masalah sederhana, menjadi salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini (Fidesrinur, Fitria, Lestari, & Riza, 2025). Numerasi tidak hanya

berfungsi sebagai bekal untuk keberhasilan akademik di jenjang pendidikan berikutnya, tetapi juga sebagai keterampilan hidup yang diperlukan dalam aktivitas sehari-hari seperti menghitung, mengukur, dan mengenal pola (Mustapa, 2024).

Pembelajaran numerasi pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Piaget (1964) menegaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret sebelum memahami simbol abstrak, sehingga kegiatan bermain yang melibatkan gerak fisik dan eksplorasi lingkungan menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan konsep bilangan. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa interaksi sosial dalam permainan memungkinkan anak menginternalisasi konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Fauziah Nasution, & Bima Khoirur Rozzaq, 2023).

Nabi Muhammad SAW. dikatakan,

ك بزه ع ند ع ق لوف ي سي ادة ص غزه ف ي ال ص بي عزامت. ال ترمذي رواه

'Aramatu ash-shabiyyi fii shigarihi ziyaadatun fii 'aqlihi 'inda kibari.

Artinya : Keaktifan seorang anak akan bertambah kecerdasannya ketika dewasa (HR Tirmizi).

Anak-anak yang suka bergerak, bermain dan tidak bisa diam seperti naik, memanjat, melompat, berlari cenderung tumbuh menjadi orang pintar karena mereka berusaha dan belajar banyak dari pengalaman kegiatan yang mereka lakukan (Irna, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan dalam menstimulasi kemampuan numerasi sekaligus mengembangkan aspek sosial, emosional, dan motorik anak.

Salah satu media pembelajaran yang relevan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat nilai budaya, kebersamaan, dan gotong royong. Permainan Tapak Gunung, misalnya, merupakan permainan lompat kotak yang menggabungkan aktivitas motorik kasar dengan pengenalan angka dan urutan bilangan. Dalam praktiknya, Tapak Gunung dapat dimodifikasi dengan menambahkan simbol bilangan pada setiap kotak untuk melatih kemampuan menghitung, mengenal pola, dan memahami urutan bilangan (Astari & Safira, 2019., Febriyanti, Prasetya, & Irawan, 2018). Selain itu, permainan ini melatih koordinasi motorik, konsentrasi, serta menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas.

Pendekatan kritis dalam pendidikan memandang permainan tradisional sebagai sarana untuk melestarikan budaya lokal sekaligus menghadirkan alternatif pembelajaran yang kontekstual dan inklusif (Belajar et al., 2024). Dalam era digitalisasi, anak-anak semakin akrab dengan permainan berbasis teknologi yang cenderung individualistik. Pemanfaatan permainan tradisional seperti Tapak Gunung bukan hanya menjadi media pembelajaran numerasi, tetapi juga bentuk resistensi terhadap homogenisasi budaya pendidikan modern. Melalui permainan ini, anak tidak hanya belajar angka, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai budaya

dan kebersamaan yang menjadi identitas bangsa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok, ditemukan bahwa meskipun sekolah memiliki komitmen kuat dalam mengembangkan pembelajaran kreatif, kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun masih perlu ditingkatkan, terutama dalam mengenal simbol bilangan dan memahami konsep urutan. Sebanyak 20 anak di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal ada 8 anak yang masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan satu dengan yang lain, serta belum mampu mengurutkan angka secara berurutan dengan benar. Hal ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran numerasi yang dilakukan belum sepenuhnya efektif dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak secara optimal. Salah satu media yang telah diperkenalkan di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok adalah permainan “Tapak Gunung”, yaitu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Sari, 2015). Namun, berdasarkan hasil observasi, pemanfaatan permainan ini sebagai media pengembangan numerasi belum dilaksanakan secara terencana dan sistematis. Kegiatan masih bersifat spontan dan belum diarahkan secara khusus untuk mendukung tujuan pembelajaran numerasi anak.

Media permainan seperti Tapak Gunung memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini karena mengimplikasikan unsur bermain yang aktif, interaksi sosial, dan pengalaman langsung yang menyenangkan. Dengan penggunaannya yang tepat, permainan tersebut dapat membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret melalui gerakan, pengamatan, dan eksplorasi, sesuai prinsip belajar sambil bermain. Melihat pentingnya penguatan kemampuan numerasi sejak dini, sekaligus kebutuhan untuk melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa, penelitian ini berupaya menganalisis permainan Tapak Gunung sebagai media pengembangan kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis kritis, penelitian ini diharapkan dapat menggali proses pelaksanaan, makna sosial-budaya, serta kontribusi permainan Tapak Gunung dalam menstimulasi numerasi anak, sekaligus memberikan model pembelajaran yang relevan dan kontekstual bagi pendidikan anak usia dini di Indonesia. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada permainan engklek atau media manipulatif modern, sementara kajian mengenai permainan Tapak Gunung sebagai media numerasi kontekstual masih terbatas, khususnya pada anak usia 4–5 tahun. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih

banyak menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga belum menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran numerasi melalui permainan tradisional.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif kritis. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pelaksanaan permainan Tapak Gunung dan maknanya dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun. Perspektif kritis digunakan untuk menelaah permainan tradisional bukan hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal di tengah arus modernisasi dan digitalisasi pendidikan. Penelitian kualitatif dengan perspektif kritis memungkinkan peneliti menafsirkan fenomena pembelajaran secara kontekstual, reflektif, dan menyoroti relasi sosial-budaya yang menyertainya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada fenomena khusus, yaitu pemanfaatan permainan Tapak Gunung sebagai media pengembangan kemampuan numerasi di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok, yang merupakan salah satu lembaga yang masih aktif menggunakan kegiatan berbasis budaya dalam pembelajaran anak. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak berusia 4–5 tahun yang terlibat langsung dalam kegiatan bermain Tapak Gunung, serta guru yang mendampingi selama proses belajar. Peneliti melakukan observasi partisipatif dan wawancara terhadap kegiatan anak saat memainkan Tapak Gunung untuk mengenalkan numerasi pada anak. Observasi difokuskan pada perilaku anak dalam mengenali angka 1-10, urutan angka, berhitung dan juga mengenal pola sederhana, motorik kasar sekaligus interaksi social yang muncul selama bermain Tapak Gunung. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru dan anak untuk menggali persepsi mereka terhadap pembelajaran berbasis Tapak Gunung, termasuk dampaknya terhadap pemahaman anak mengenai bilangan, pola, dan nilai-nilai budaya. Data pendukung dikumpulkan melalui dokumentasi kegiatan, dan catatan observasi lapangan. Analisis data dilakukan secara interaktif sesuai model Miles dan Huberman (2014), yang meliputi:

- a. Reduksi Data: Memilah, menyederhanakan, dan mengorganisasi data dari catatan lapangan, transkrip wawancara, serta dokumentasi agar fokus pada tema permainan Tapak Gunung dan pengembangan numerasi.
- b. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau tabel agar memudahkan interpretasi.
- c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Menafsirkan makna data, menghubungkannya dengan teori dan kajian pustaka, serta memverifikasi temuan melalui proses triangulasi.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan beberapa

teknik:

- a. Triangulasi Sumber dan Metode: Memadukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta membandingkan informasi dari guru, kepala PAUD, dan anak.
- b. Member Check: Mengonfirmasi hasil temuan sementara kepada informan untuk memastikan kesesuaian data dengan realitas lapangan.
- c. Audit Trail: Menyimpan seluruh catatan proses penelitian sebagai bukti transparansi dan keterlacakan hasil penelitian.

RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil

Penelitian ini dilakukan di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok, Kabupaten Tangerang, Banten. Lembaga ini merupakan salah satu satuan PAUD yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain sambil belajar serta mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Anak yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok A usia 4–5 tahun yang berjumlah 15 anak. Sekolah telah mengenalkan permainan tradisional Tapak Gunung dalam kegiatan pembelajaran, namun penggunaannya sebagai media pengembangan numerasi belum dilaksanakan secara sistematis dan terencana.

1. Penerapan Permainan Tapak Gunung sebagai Media Pengembangan Numerasi

Permainan Tapak Gunung diterapkan melalui kegiatan pembelajaran terstruktur yang melibatkan aktivitas melompat pada kotak-kotak bernomor sambil menyebutkan angka secara berurutan. Media permainan pantas digunakan untuk pembelajaran anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik anak yaitu suka bermain, Melalui kegiatan bermain, anak akan memperoleh berbagai pengetahuan dan wawasan baru yang belum mereka miliki sebelumnya. Selain itu, bermain dapat membentuk kreativitas dan ketertarikan anak dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (W Nurmiati, n.d., 2021). Guru memodifikasi permainan tapak gunung dengan menambahkan simbol bilangan pada setiap kotak untuk menstimulasi kemampuan numerasi anak.



Gambar 1 (Media Tapak Gunung)

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melalui tahapan berikut:

1. Guru menjelaskan aturan dari permainan Tapak Gunung.
2. Anak melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya sambil menyebutkan angka.
3. Anak diminta mengurutkan angka, menghitung jumlah lompatan, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda.
4. Guru memberikan bimbingan dan penguatan kepada anak selama bermain.

Pendekatan bermain digunakan karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas fisik (Piaget, 1964; Vygotsky, 1978).

2. Perkembangan Kemampuan Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan hasil observasi partisipatif dengan mengamati pembelajaran numerasi anak-anak saat bermain tapak gunung, dan wawancara yang mendalam yang telah dilakukan kepada kepala sekolah dan juga guru kelas yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, ketika wawancara guru mengatakan “ketika anak melompat di tapak gunung mulutnya pun ikut menghitung dan dia melihat angka yang dia injak, ini membuat anak lebih mudah menghafal simbol angka dan urutan angka”. Hasil ini memperlihatkan bahwa tapak gunung bisa menjadi alat pembelajaran efektif dalam mengubah pengalaman belajar terkait numerasi yang abstrak menjadi konkret dan menyenangkan, sekaligus memperkuat keterampilan motorik kasar anak.

Dokumentasi juga dilakukan untuk mengumpulkan bukti yang otentik, data pendukung, serta catatan (foto, arsip, laporan) guna memperkuat keabsahan hasil penelitian kualitatif.



Gambar 2 (Kegiatan anak saat bermain tapak gunung)

Permainan Tapak Gunung memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan numerasi anak. Indikator numerasi yang diamati meliputi pengenalan simbol bilangan, kemampuan menghitung, dan pemahaman

urutan angka.

Tabel 1 Hasil Pengamatan Kemampuan Numerasi Anak Usia 4–5 Tahun setelah menggunakan Tapak Gunung

No	Indikator Numerasi	Deskripsi Perilaku Anak	Banyak Anak	Persentase (%)
1	Mengenal simbol bilangan	Anak mampu menyebutkan angka 1–10 saat melompat pada kotak permainan	10	66,67%
2	Menghitung jumlah	Anak mampu menghitung jumlah lompatan dan benda sederhana	13	86,67%
3	Memahami urutan angka	Anak mampu menyebutkan urutan angka secara benar	10	66,67%
4	Mengenal pola sederhana	Anak mampu mengikuti pola kotak permainan	14	93,33%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 15 anak, diperoleh data kemampuan numerasi anak melalui kegiatan permainan Tapak Gunung sebagai berikut:

1. Mengenal Simbol Bilangan

Terdapat 10 anak (66,67%) telah mampu mengenal simbol bilangan dengan baik tanpa bantuan guru. Anak dapat menyebutkan angka 1–10 secara lisan saat melompat pada kotak permainan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki pemahaman awal terhadap simbol bilangan, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan dan penguatan.

2. Menghitung Jumlah

Pada indikator menghitung jumlah ini, terdapat 13 anak (86,67%) telah mampu menghitung jumlah lompatan dan benda sederhana dengan benar. Anak terlihat antusias saat menghitung sambil bergerak, sehingga kegiatan ini membantu anak memahami konsep berhitung secara konkret dan juga menyenangkan.

3. Memahami Urutan Angka

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat 10 anak (66,67%) telah mampu memahami urutan angka dengan benar. Anak dapat menyebutkan urutan angka sesuai dengan kotak permainan yang dilalui, namun masih terdapat beberapa anak yang mengalami kekeliruan pada urutan angka tertentu sehingga membutuhkan latihan berulang.

4. Mengenal Pola Sederhana

Pada indikator mengenal pola sederhana, terdapat 14 anak (93,33%) telah mampu mengikuti pola kotak permainan yang disediakan. Anak dapat menyesuaikan gerakan sesuai pola yang ada, menunjukkan kemampuan berpikir logis dan pengamatan visual yang berkembang dengan sangat baik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyebutkan angka 1-10, memahami urutan bilangan, menghitung angka dan juga mengenal pola sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Tapak Gunung efektif dalam menstimulasi kemampuan numerasi anak.

3. Analisis Perspektif Kritis: Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran dan Pelestarian Budaya

Sudut pandang dari perspektif kritis, permainan Tapak Gunung tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran numerasi, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Dalam era digitalisasi, anak-anak lebih banyak terpapar permainan digital yang bersifat individualistik. Di sisi lain rasa bangga bagi anak usia dini terhadap budaya lokal menjadi sangat rendah. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pengenalan budaya lokal dengan cara mengaitkan pembelajaran berbasis budaya sehingga menjadi pembelajaran yang inovatif seperti permainan tapak gunung. Khususnya pada pemahaman angka untuk anak usia dini. Memasukkan pembelajaran lokal, anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademik, tetapi juga memperkaya identitas budaya dan karakter budaya mereka (Juni, 2025). Permainan tradisional seperti Tapak Gunung menghadirkan aktivitas sosial, interaksi langsung, dan nilai kebersamaan. Pendekatan kritis dalam pendidikan menekankan bahwa pembelajaran harus kontekstual dan memberdayakan anak serta budaya lokal (Kincheloe, 2008).

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Tapak Gunung mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak usia 4-5 tahun. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia praoperasional belajar melalui pengalaman konkret sebelum memahami simbol abstrak (Marinda, 2020). Aktivitas melompat pada kotak bernomor memberikan pengalaman sensorimotor yang membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret.

Temuan ini juga didukung oleh teori Vygotsky yang menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak (Putri & Suryana, 2022). Dalam permainan Tapak Gunung, anak belajar bersama teman sebaya dan mendapatkan *scaffolding* dari guru, sehingga kemampuan numerasi berkembang secara optimal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini (Febriyanti et al., 2018). Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji permainan Tapak Gunung secara khusus serta menggunakan pendekatan kritis untuk menganalisis makna sosial-budaya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai permainan Tapak Gunung sebagai media pengembangan kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal Tangerang Elok, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pertama, permainan Tapak Gunung diterapkan sebagai media pembelajaran numerasi melalui kegiatan bermain yang melibatkan pengenalan angka, menghitung, dan memahami urutan bilangan. Kegiatan ini dilaksanakan secara terstruktur dengan bimbingan guru dan melibatkan aktivitas fisik serta interaksi sosial anak.

Kedua, permainan Tapak Gunung menunjukkan potensi dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia 4–5 tahun. Anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenal simbol bilangan, menghitung jumlah, memahami urutan angka, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda.

Ketiga, dari perspektif kritis, permainan Tapak Gunung tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal dan penguatan nilai sosial anak. Permainan tradisional memberikan alternatif pembelajaran kontekstual di tengah dominasi permainan digital.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Saran bagi Guru PAUD

Guru disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional Tapak Gunung secara kreatif dan terencana sebagai media pembelajaran numerasi. Guru juga dapat mengembangkan variasi permainan dengan menambahkan simbol angka, benda konkret, dan aturan permainan yang mendukung pembelajaran numerasi.

2. Saran bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD diharapkan menyediakan fasilitas dan media permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran. Sekolah juga dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam program penguatan literasi dan numerasi.

3. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk mengukur pengaruh permainan Tapak Gunung terhadap kemampuan numerasi anak secara kuantitatif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan permainan tradisional lain sebagai media pembelajaran numerasi dan literasi anak usia dini.

REFERENCES

- Astari, T., & Safira, S. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mutiara, Ciputat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 46.
- Belajar, M., Kemampuan, D., Kritis, B., Di, S., Dasar, S., & Hanafi, I. (2024). Pengaruh Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek Terhadap. 2(10), 3330–3345.
- Fauziah Nasution, Rahmi Aulia, Innaya Rahmadhini Edith, Nurjannah Rangkuti, & Bima Khoirur Rozzaq. (2023). Perkembangan Kognitif Masa Anak-Anak Awal. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 01–10. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.44>
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- 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>
- Irna, I. (2023). PENTINGNYA PERMAINAN ANAK DALAM KAJIAN AL-QUR'AN DAN HADITS. *Journal Of Responsible Tourism*, 3(1), 207–214.
- Jakarta, U. N. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PPKN SEKOLAH DASAR *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada era globalisasi ini , ilmu Kasus lainnya dalam laman suara . com , salah seorang murid sekolah da.*
- Juni, R., Juni, R., Juni, A., & Juni, A. (2025). *Enriches Students' Learning Experiences Through Contexts Close*. 9(3).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Melia, A., Kuku, P., Libunelo, S., Taha, S. M., & Pakaya, I. (2025). Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3), 268–281.
- Mustapa, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4043–4050. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8581>
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3747>
- Sari, S. P. (2015). Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X Diii C1 Slb C Payakumbuh (Single Subject Research). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 162–173.
- Kemensesneg, R. (2014). Undang - Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. *UU Perlindungan Anak*, 48.

Parmiyatun, Etc., Analisis Permainan Tapak Gunung Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Numerasi Yang Kontekstual Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Aisyiyah Bustanulathfal Tangerang Elok

<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>

Kincheloe, J. L. (Ed.). (2008). *Knowledge and critical pedagogy: An introduction*. Dordrecht: Springer Netherlands.