

**PEMBUATAN PIRAMIDA ANGKA SEBAGAI PERMAINAN EDUKASI
DALAM MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI PADA ANAK
DI RUMAH PINTAR PERINTIS PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

MAKALAH TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi Tugas Akhir untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Oleh :

Adha Azzhara
NIM 2019/19026002

*Dieskripsi untuk diujikan
sana pamadari*

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Piramida Angka Sebagai Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Pada Anak di Rumah Pintar Perintis Painan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pesisir Selatan.

Nama : Adha Azzhara

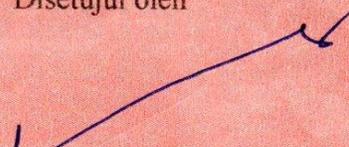
NIM : 19026002

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

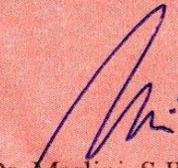
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Januari 2024
Disetujui oleh



Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.
NIP. 198302262005012004

Kepala Departemen,



Dr. Marlina, S.IPI, MLIS
NIP 198102102009122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Adha Azzhara
Nim : 2019/19026002

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di hadapan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

**Pembuatan Piramida Angka Sebagai Permainan Edukasi Dalam
Meningkatkan Literasi Numerasi Pada Anak di Rumah Pintar Perintis
Painan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pesisir Selatan.**

Padang, Januari 2024

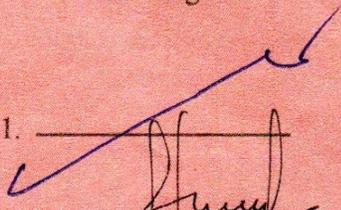
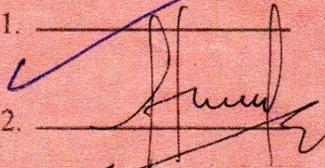
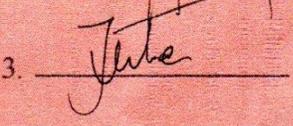
Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yona Primadesi, S.Sos, M.Hum.

2. Anggota : Dr. Nurizzati., M.Hum.

3. Anggota : Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom.

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adha Azzhara

NIM : 19026002

Prodi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya dengan judul “Pembuatan Piramida Angka sebagai Permainan Edukasi dalam meningkatkan Literasi Numerasi pada Anak di Rumah Pintar Perintis Painan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pesisir Selatan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Dalam karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karna karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku;

Padang, Januari 2024

Saya yang menyatakan



Adha Azzhara

NIM 19026002

ABSTRAK

Adha Azzhara, 2024. *“Pembuatan Piramida Angka sebagai Permainan edukasi dalam Meningkatkan Literasi pada Anak di Rumah Pintar Perintis Painan Kabupaten Pesisir Selatan”.* Makalah Tugas Akhir. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membantu proses pembelajaran berhitung anak usia 5 tahun di Taman Baca Masyarakat Rumah Pintar Perintis Painan Kabupaten Pesisir Selatan dalam mengenal angka dan berhitung dengan cara yang asyik dan menyenangkan, serta untuk mendeskripsikan dan menjelaskan apa itu permainan piramida angka, proses pembuatannya serta manfaat dari permainan piramida angka.

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penulisan ini adalah untuk membuat, mendeskripsikan dan menggambarkan bagaimana proses dan cara kerja dari permainan piramida angka tersebut secara sistematis, dibuat berdasarkan fakta yang akurat mengenai proses pembuatan permainan Piramida Angka sebagai Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Literasi Numerasi pada anak di Rumah Pintar Perintis Painan Kabupaten Pesisir Selatan.

Dalam pembuatan Piramida Angka sebagai permainan Edukasi dalam meningkatkan Literasi Edukasi pada anak di Rumah Pintar Perintis Painan Kabupaten Pesisir Selatan terdiri dari empat tahapan yaitu (1) menentukan tema dalam pembuatan piramida angka yang mana tema ini akan menjadi topik rujukan yang bertujuan agar pembahasannya sama dari awal sampai akhir dalam pembuatan permainan piramida angka; (2) mendesain bentuk piramida angka yang mana pada tahap ini bentuk dan langkah-langkah dari piramida angka akan digambarkan; (3) membuat produk permainan tersebut yang mana pada tahap ini bentuk kasar atau bentuk fisik dari permainan piramida angka ini akan dibuat ; (4) uji coba produk pada tahap ini adalah validasi produk dan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat.

Hasil dari penelitian ini adalah permainan piramida angka ini dapat menjadi referensi baru bagi orang tua, guru dan pembaca dalam menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan makalah tugas akhir ini dengan judul “*Pembuatan Piramida Angka sebagai Permainan Literasi dalam Meningkatkan Literasi Numerasi pada Anak di Rumah Pintar Perintis*”. Makalah tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan makalah tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada Bapak/Ibu:

1. Dr. Yona Primadesi, S.Sos.,M.Hum selaku dosen Pembimbing penulis
2. Dr. Nurizzati, M.Hum. selaku dosen Penguji 1 penulis
3. Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom. selaku dosen Penguji 2 penulis
4. Desriyeni, S.Sos.,M.I.Kom selaku dosen Penasehat Akademik penulis
5. Dr. Marlina, S.IPI.,MLIS selaku Kepala Departemen Informasi dan Perpustakaan
6. Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku Koordinator Ketua Prodi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan
7. Ibu Mustikawati, S.Sos dan Ibu Dela Oktariza sebagai narasumber penulis

Penulis menyadari bahwa makalah tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga makalah tugas akhir ini dapat dimanfaatkan oleh pembaca.

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penulisan.....	5
E. Kajian Teori	5
1. Pustaka Masyarakat.....	6
2. Literasi Numerasi	10
3. Media Literasi	13
4. Piramida Angka.....	16
F. Metode Penulisan.....	20
1. Jenis Penulisan	20
2. Lokasi dan Objek Penulisan Tugas Akhir	21
3. Pengumpulan Data	21
4. Tahapan Kerja	21
BAB II PEMBAHASAN	23
A. Proses Pembuatan Piramida Angka	23
1. Menentukan Tema.....	24
2. Mendesain Produk.....	25
3. Membuat Produk Permainan Piramida Angka.....	30
4. Uji Coba Produk.....	37
B. Cara Kerja Permainan Piramida Angka	40
BAB III PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42

B. Saran	42
LAMPIRAN.....	48
HASIL WAWANCARA.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja.....	22
Gambar 2. Desain Piramida Angka	25
Gambar 3. Alas Bawah.....	26
Gambar 4. Segitiga Berlubang.....	26
Gambar 5. Segitiga Penyangga Tampak Depan	27
Gambar 6. Rangka Model Piramida Angka.....	28
Gambar 7. Kotak Kubus	28
Gambar 8. Hitungan perkiraan Piramida Angka	29
Gambar 9. Desain akhir Piramida Angka	29
Gambar 10. Pembuatan Pola awal.....	31
Gambar 11. Pembuatan Papan Segitiga Piramida dan Alas	32
Gambar 12. Pembolongan Kayu Segitiga.....	32
Gambar 13. Pembuatan Balok Kubus.....	33
Gambar 14. Perkiraan jarak antar kubus balok.....	33
Gambar 15. Pengeleman Kayu Segitiga ke Kayu Alas	34
Gambar 16. Pengamplasan balok kubus.....	34
Gambar 17. Pengecatan Segitiga Piramida.....	35
Gambar 18. Pengecatan bagian balok kubus berwarna	35
Gambar 19. Mencetak Stiker Angka	36
Gambar 20. Bentuk piramida yang sudah di cat.....	36
Gambar 21. Pemasangan stiker angka	37
Gambar 22. Hasil akhir dari Piramida Angka.....	37
Gambar 23. Penjelasan cara bermain	38
Gambar 24. Anak-anak memainkan piramida angka.....	39
Gambar 25. Berfoto bersama anak-anak	39
Gambar 26. Anak-anak mendengarkan arahan cara permainan Piramida Angka	55
Gambar 27. Berfoto dengan anak-anak setelah selesai memainkan Piramida Angka.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Pernyataan	48
Lampiran 2. Format Wawancara	53
Lampiran 3. Dokumentasi	55
Lampiran 4. Surat Penelitian	56
Lampiran 4. Format Bimbingan	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi dibutuhkan oleh setiap orang entah itu untuk memperbaharui pengetahuan, bahan beropini atau dasar dalam membuat keputusan. Menurut Krimaji dalam (Prasetyo et al., 2018) menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah di organisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat. Menurut Martin Halomoan Lumbangaol. (2020) Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya. Sedangkan informasi menurut Tukino, (2020) adalah data yang diolah menjadi yang lebih berguna bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan.

Untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, maka harus dikembangkannya koleksi yang ada, pengembangan koleksi bisa dilakukan dengan pembelian,hibah,sumbangan,hadiah,bahkan titipan. Menurut G. Edward Evans dalam (Tri Yuliani, 2020), bahwa koleksi merupakan sejumlah buku dan sumber lainnya yang dihimpun oleh perpustakaan, instansi, atau lembaga. Serupa yang dinyatakan oleh Yulia (2020) dalam (Wahyuni & Rahmah, 2012), bahwa koleksi adalah semua bahan pustaka yang dihimpun dan disimpan oleh perpustakaan untuk disebarluaskan guna memenuhi kebutuhan informasi pemustaka.Sedangkan menurut Muaidi dkk.,(2021) mengungkapkan koleksi berisikan informasi yang bermutu dan aktual, serta berisikan hal-hal penting, berbobot, yang mampu memberikan kepuasan bagi pemustakanya. Koleksi harus diolah dan dilayankan sebagai bentuk dayaguna suatu koleksi. Oleh karena itu dalam pengembangan koleksi harus berorientasi pada kebutuhan masyarakat

penggunanya serta sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk mengakses bahan bacaan bagi masyarakat maka terciptalah suatu layanan masyarakat yang disebut TBM.

Menurut Agustino, (2019) salah satu wadah yang menampung informasi dan bisa dijadikan sebagai rujukan adalah Taman Baca Masyarakat (TBM). Taman Baca Masyarakat atau TBM merupakan suatu tempat atau wadah pembelajaran non formal, dimana masyarakat dapat belajar dan memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhannya. TBM sendiri juga dapat dikatakan sebagai pemberdayaan masyarakat, yang mana adanya suatu program yang berasal dari masyarakat dan ditujukan untuk masyarakat untuk memberikan suatu daya atau kemampuan agar kualitas kehidupan masyarakat dapat lebih meningkat (Yuliyanto & Irhandyaningsih, 2019). Menurut Dilla Hardiana (2021), Taman Baca Masyarakat merupakan layanan pendidikan non formal yang hadir di tengah-tengah masyarakat untuk memberikan manfaat dan pengaruh positif untuk masyarakat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa TBM adalah model pembelajaran yang mengasyikkan karena sebagai bagian dari masyarakat yang butuh akan informasi. TBM menjadi alternatif untuk beraktualisasi dan mendapatkan informasi tentang edukasi. Hakekat dari pendirian TBM adalah untuk pemberdayaan masyarakat melalui penyediaan bahan-bahan bacaan. Dengan memanfaatkan bahan bacaan yang ada di perpustakaan diharapkan masyarakat mendapat pengetahuan dan keterampilan dalam mendukung pekerjaannya sehari-hari sehingga semakin produktif dan pada gilirannya dapat meningkatkan kesejahteraan..

Salah satu TBM yang berupaya membantu masyarakat dalam rangka menumbuh kembangkan minat atau kegemaran, baik itu membaca, menulis, bahkan berhitung adalah TBM Rumah Pintar Perintis yang berada di Kabupaten Pesisir Selatan. TBM yang berada di bawah pengawasan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan tersebut menyediakan bahan bacaan (buku), dan media literasi lainnya yang menunjang anak usia 5 tahun.

Menurut Muhammad Rifqi M. dan Inne Marthyane P. (2019), TBM yang memiliki media edukasi diharapkan mampu memecahkan masalah s e c a r a tidak terstruktur dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan menguasai literasi numerasi, individu mampu menganalisis informasi yang diperoleh dari soal kemudian menggunakan interpretasi analisis untuk memprediksi dan mengambil kesimpulan. Sedangkan menurut Rifqi Maulana, (2020) TBM yang baik apabila dapat memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pengunjung. Kepuasan pemustaka dapat dilihat dari ketersediaan berbagai jenis koleksi yang dibutuhkan oleh para pemustakanya, baik itu berupa buku, media edukasi belajar berhitung ataupun sebagainya. Menurut Berliantika Putri A. (2020), bahwa dalam meningkatkan minat dan edukasi pada masyarakat, TBM sendiri harus mewujudkan masyarakatnya yang kritis akan edukasi dan pengembangan koleksinya juga harus sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan dari masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, pengembangan koleksi yang dilakukan harus berbasis inklusi sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TBM Rumah Pintar Perintis, Kabupaten Pesisir Selatan selama bulan September 2023 ditemukan bahwa koleksi yang ada disana relatif beragam, namun jumlahnya relatif terbatas. Dengan kondisi tersebut diyakini berpengaruh terhadap layanan yang diberikan kepada pemustakanya. Hal ini juga seperti yang diutarakan oleh Mustikawati, S.Sos selaku pengelola Rumah Pintar Perintis Kabupaten Pesisir Selatan yang menyatakan bahwa :

“Faktor-faktor yang diperhatikan dalam penyediaan bahan bacaan yang akan disediakan, baik itu bersifat pembelajaran maupun dalam kegiatan bermain kami memperhatikan beberapa hal seperti pencaharian, pendidikan, serta jenis bidang usaha, kegiatan dan kerajinan. Apalagi anak-anak jaman sekarang yang minim akan

literasi dan edukasi sehingga perlu bahan bacaan dan media pembelajaran yang menarik yang mendukung hal ini.” (Sumber: Mustikawati, S.Sos, Wawancara, November 2023).

Berdasarkan pengamatan juga ditemukan keterbatasan koleksi khusus permainan edukasi untuk menunjang pembelajaran. Media edukasi yang tersedia, antara lain permainan papan, seperti Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga, bongkar pasang Angka, dan bongkar pasang huruf Hijaiyah. Karena keterbatasan koleksi permainan edukasi tersebut, sehingga permainan edukasi yang diberikan oleh TBM tersebut juga terbatas. Permainan yang diberikan kepada pemustaka hanya terbatas pada permainan mandi bola dan boneka. Permainan edukasi yang mampu menstimulasi perkembangan anak usia dini belum pernah dilakukan, akibat belum tersedianya media edukasi tersebut. Permainan edukasi tentang konsep-konsep dasar matematika seperti berhitung yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan hidup manusia juga tidak pernah dilakukan di TBM tersebut.

Salah satu prinsip pembinaan koleksi di TBM yang perlu diperhatikan adalah prinsip kemutakhiran, maksudnya adalah bahwa bahan koleksi yang dihimpun hendaknya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi dan teknologi dan media pembelajaran numerasi agar pemakai dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan pendapat diatas, perlu dirancang dan dibuat suatu media pembelajaran literasi yang mampu merangsang pemikiran dan motorik anak, yaitu sebuah media pembelajaran edukasi Piramida Angka.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana pembuatan piramida angka sebagai permainan edukasi dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak di Rumah Pintar Perintis?

2. Bagaimana cara kerja dari permainan piramida angka sebagai permainan edukasi dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak di Rumah Pintar Perintis?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penulisan makalah tugas akhir ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses pembuatan dari piramida angka sebagai permainan edukasi dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak di Rumah Pintar Perintis; (2) mendeskripsikan cara kerja dari permainan piramida angka sebagai permainan edukasi dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak di Rumah Pintar Perintis; (3) uji coba produk.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini terbagi dua yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dalam penulisan tugas akhir ini memberikan ilmu pengetahuan dalam bidang literasi numerasi untuk anak melalui pembuatan piramida angka. Manfaat praktisnya adalah: (1) bagi penulis, sebagai syarat untuk melengkapi tugas akhir dalam perkuliahan; menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pembuatan piramida angka sebagai media literasi numerasi sebagai media literasi anak; (2) bagi Rumah Pintar Perintis, untuk membantu Rumah Pintar Perintis dalam meningkatkan literasi anak melalui permainan piramida angka; (3) bagi pembaca, dapat menambah ilmu pengetahuan pembaca mengenai pembuatan piramida angka sebagai media literasi numerasi anak.

E. Kajian Teori

Dalam penulisan sebuah karya ilmiah, kajian teori dipergunakan sebagai teori dasar yang dapat berbentuk hasil penelitian dari sebelumnya, yang mana teori tersebut memiliki topik yang sama atau pendapat dan opini para pakar yang memang ahli dibidang yang diteliti. Pada kajian teori ini akan dijelaskan pengertian dari pustaka masyarakat, literasi numerasi, media literasi numerasi, serta piramida angka.

1. Pustaka Masyarakat

a. Pengertian Taman Baca Masyarakat/Pustaka Masyarakat

Kemudahan akses informasi masyarakat saat ini memaksa perpustakaan untuk mengembangkan inovasi layanan. Hadirnya beragam jenis perpustakaan menjadi salah satu dampak kemudahan akses informasi. Perpustakaan dapat juga diartikan sebagai kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi, dan ibadah yang merupakan kebutuhan hakiki manusia.

Dalam pengembangan akses informasi, selain bisa didapatkan melalui perpustakaan dan media digital, juga bisa didapatkan melalui Taman Baca Masyarakat. Menurut Donny P. (2020). Perpustakaan masyarakat adalah institusi yang penting bagi masyarakat yang dapat dilakukan ditengah masyarakat karena merupakan pusat pengetahuan dan inspirasi untuk masyarakat umum. Perpustakaan masyarakat tidak hanya menampung buku, tetapi juga sumber daya baik itu dalam bidang visual maupun media literasi umum. Sedangkan menurut Erlyn S.(2020). Perpustakaan masyarakat adalah salah satu upaya dalam meningkatkan potensi literasi masyarakat melalui cara yang asyik dan menyenangkan. Menurut Eka Nugraha, (2020) pustaka masyarakat adalah meningkatkan SDM yang literan dan kritis akan informasi dan edukasi maka masyarakat perlu mempunyai sebuah tempat untuk bisa menunjang hal tersebut agar terlaksana dengan baik.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pustaka masyarakat memiliki peran penting dan tempat tersendiri dalam meningkatkan literasi pada masyarakat akan meleknnya informasi. Perpustakaan masyarakat juga perlu bersinergi dan membangun kemitraan untuk memfasilitasi pengembangan kapasitas koleksi yang dibutuhkan masyarakat dalam meningkatkan literasi dan edukasi.

b. Pengembangan Koleksi di Taman Baca Masyarakat

Pengembangan koleksi merupakan bagian penting untuk kelangsungan TBM serta meningkatkan mutu koleksinya, agar

keberadaan TBM tetap menjadi bagian dari aktivitas mereka sehari-hari. Menurut Saleh, (2019) pengembangan koleksi adalah sebuah aktivitas yang dilakukan lembaga baik itu perpustakaan atau suatu instansi yang mencakup semua kegiatan untuk memperluas koleksi yang ada. Menurut Yulinar, (2019) pengembangan koleksi TBM adalah proses untuk membangun koleksi secara sistematis untuk melayani proses pendidikan, penelitian, rekreasi dan kebutuhan pengguna pemustaka lainnya. Sedangkan menurut Iwin Adryawin, (2020) Pengembangan koleksi di perpustakaan pada hakikatnya adalah proses mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang dimiliki suatu perpustakaan yang dihubungkan dengan pemustaka atau masyarakat yang dilayaninya. Dari pernyataan diatas, pengembangan koleksi di TBM harus dirancang sedemikian rupa agar ketersediaan koleksi dapat memiliki nilai kemanfaatan yang tinggi bagi masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas dan kesejahteraan TBM tersebut. Jadi pengembangan koleksi dilakukan pada dasarnya untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan koleksi yang ada di TBM itu sendiri.

c. Pemanfaatan Taman Baca Masyarakat

Literasi di Indonesia saat ini masih menjadi perbincangan hangat dari berbagai kalangan, mulai dari forum-forum komunitas sampai dengan pemerintahan, terutama tentang upaya dalam meningkatkan literasi bagi masyarakat Indonesia. Menurut Agus Rusmana, (2018) pemanfaatan taman bacaan masyarakat diharapkan masyarakat dan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam segala bidang. Menurut Harksrisyanti Kamil, (2019) adanya TBM ini juga bertujuan menjembatani antara kegiatan membaca masyarakat dengan sumber informasi dalam hal ini adalah koleksi bacaan. Menurut Rejeki, (2020) dalam rangka untuk memastikan kelangsungan dan keberlanjutan taman masyarakat jangka panjang, dibutuhkan berbagai pilihan pengelolaannya. Layanan taman baca

masyarakat berfungsi sebagai tempat umum dan fasilitas pendidikan masyarakat. Taman baca yang dikelola dan dilaksanakan sendiri memerlukan bantuan dari pihak penyelenggara dan organisasi yang terkait. Minat dan kebutuhan warga agar gemar membaca memerlukan perhatian yang terarah baik dari pemerintah maupun warga. Salah satu yang diharapkan dalam penyelenggara dan instansi terkait. Upaya yang sudah dilakukan pemerintah Indonesia dalam meningkatkan literasi yaitu dengan mendirikan dan menambah jumlah Taman Bacaan Masyarakat (TBM) di berbagai daerah di Indonesia terutama di Kota Painan Kab. Pesisir Selatan. TBM Rumah Pintar yang merupakan salah satu program untuk menggiat literasi, melalui pendirian dan pemanfaatan TBM tersebut, yang diharapkan nantinya masyarakat bisa memanfaatkan TBM tersebut untuk mendukung pengembangan literasinya. Fenomena tersebut tentunya menarik untuk dikaji lebih lanjut, dari sinilah peneliti ingin mengkaji tentang pemanfaatan TBM bagi masyarakat dan bagaimana TBM tersebut berperan dalam pengembangan literasi masyarakat.

d. Fungsi Taman Baca Masyarakat

Taman Bacaan Masyarakat menyediakan akses ke berbagai sumber bacaan. Dalam menjalankan tugas dari TBM tersebut juga memiliki fungsi. Menurut Hamid, (2023) sebagaimana dinyatakan dalam Sutarno, 2010) fungsi TBM antara lain: (1) TBM sebagai pusat informasi yang mana para pemustakanya dapat memperoleh informasi yang mereka tidak dapat ditempat lain; (2) TBM merupakan wadah untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan pemustakanya dalam memperoleh informasi; (3) TBM sebagai wadah untuk kegiatan pendidikan dan hiburan yang mana TBM bisa menjadi sarana pembelajaran yang mandiri untuk masyarakatnya; (4) TBM dapat menumbuh kembangkan minat dan kompetensi seseorang karena TBM sifatnya rekreatif maka TBM bisa dimanfaatkan untuk ajang pengembangan bakat dan potensi diri; (5) TBM perlu disediakan koleksi untuk menunjang kegiatannya yang mana untuk memperoleh sumber informasi dan bahan bacaan yang lengkap maka TBM tersebut harus memenuhi kebutuhan koleksi penggunaanya.

Berdasarkan fungsi dari TBM diatas, maka didapatkan peran dari TBM itu sendiri untuk berlangsungnya kegiatan di TBM tersebut.

e. Peran Taman Baca Masyarakat

Peran taman bacaan masyarakat sebagai adalah sarana belajar, pusat informasi, dan sarana rekreasi berbasis belajar. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Masyarakat, Direktorat PNFI Depdiknas, yang menyatakan bahwa Taman Bacaan Masyarakat tempat atau ruang yang disediakan untuk menyimpan, memelihara, menggunakan koleksi buku, majalah, koran, dan bahan multi media lain untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan, dan dimanfaatkan oleh masyarakat secara perseorangan, kelompok atau kelembagaan (Direktorat Pendidikan Masyarakat, 2008). Menurut Anwar. (2022) peran utama dalam taman baca masyarakat adalah tbm yang berperan aktif dalam memajukan visi dan misi yang telah ditetapkan, dalam melakukan peran ini tidak hanya menjadi formalitas saja, tetapi harus memiliki dampak yang signifikan pada pencapaian tujuan dari TBM itu sendiri.

Sebuah TBM akan menjadi relevan dan bermakna jika mampu melaksanakan perannya secara efektif dan optimal. Sedangkan menurut Zhafirah, (2022) taman bacaan masyarakat memiliki peran khusus sebagai titik akses utama bagi masyarakat untuk memperoleh beragam informasi melalui berbagai media yang tersedia. Seiring dengan perannya yang unik ini, taman baca harus memiliki koleksi yang beragam, mencakup buku, materi audio, presentasi audiovisual, dan sumber informasi praktis lainnya yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan warga sekitar.

Dari berbagai pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa taman baca masyarakat berperan sebagai wahana yang memungkinkan untuk perluasan wawasan dan pemahaman. Seiring dengan perannya ini, taman baca masyarakat diharapkan mampu menjadi tempat yang menyediakan sumber pengetahuan yang beragam.

2. Literasi Numerasi

a. Pengertian Literasi

Literasi merupakan salah satu prasyarat kecakapan hidup di abad-21. literasi bukan hanya ditandai sebagai kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis bacaan dan memahami konsep di balik tulisan tersebut. Literasi atau kemelekakan adalah istilah umum yang merujuk kepada serangkaian kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa.

UNESCO juga menjelaskan bahwa literasi adalah seperangkat keterampilan yang nyata, khususnya keterampilan kognitif dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks di mana keterampilan yang dimaksud diperoleh, dari siapa keterampilan tersebut diperoleh dan bagaimana cara memperolehnya. Menurut UNESCO, pemahaman seseorang mengenai literasi ini akan dipengaruhi oleh kompetensi bidang akademik, konteks nasional, institusi, nilai-nilai budaya serta pengalaman. Menurut Abidin,dkk. (2018) literasi di defenisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk kaya dan beragam membaca ,menulis, berhitung, melihat,dan menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Sedangkan menurut Rozak, (2018) literasi mencakup calistung (baca,tulis,hitung) yang mana literasi tersebut terkait dengan kemampuan manusia dalam membaca,menulis dan berhitung. Gerakan literasi adalah kemampuan mengakses,memahami,menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca,melihat,berhitung, dan mneyimak dengan baik. (Menurut Hendrawan,dkk.(2019)

Berdasarkan definisi dan konsep literasi di atas dapat disimpulkan bahwa literasi adalah keterampilan dan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan memberdayakan dan meningkatkan

kemampuan berpikir yaitu mengkritisi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam konteks multiliterasi.

b. Pengertian Numerasi

Keterampilan numerasi dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan, baik di rumah maupun di masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat, misalnya ketika berbelanja, merencanakan liburan, memulai usaha, membangun rumah, informasi mengenai kesehatan, semuanya membutuhkan numerasi. Numerasi di gagas oleh OECD (Organization for Economic Cooperation and Development) yang mana menyampaikan bahwa numerasi dapat menjadi salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Menurut Alberta, (2018) numerasi adalah kemampuan, kepercayaan diri dan kesediaan untuk terlibat dengan informasi kuantitatif atau spasial untuk membuat keputusan berdasarkan informasi dalam semua aspek kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi merupakan salah satu kunci untuk membekalkan dan menyadarkan siswa akan pentingnya matematika di berbagai aspek dalam memahami dan mengakses dunia (Susanto, Sihombing, Radjawane, & Wardani, 2021). Sedangkan menurut Aswita Dian,dkk (2023) numerasi diartikan sebagai kemampuan dalam pemecahan masalah (problem solving), menganalisis data atau informasi, dan menjelaskan proses yang ada kaitannya dengan numerasi itu sendiri.

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud dengan numerasi adalah kemampuan anak dalam memahami angka, dan simbol-simbol yang mana kemampuan ini ditujukan agar anak memahami keterampilan secara praktis dan juga pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematis. Selain itu konsep numerasi dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman itu sendiri. Untuk itu numerasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dan sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang. Kemampuan berhitung adalah dasar dari semua ilmu sehingga perlu dikembangkan sedemikian rupa

sehingga terciptanya konsep-konsep baru dalam literasi dan ilmu pengetahuan itu sendiri.

c. Pengertian Literasi Numerasi

Abad 21 menjadi titik balik perubahan dalam aspek kehidupan, baik kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial budaya dan masih banyak lagi. Ada enam (6) macam literasi dasar yaitu literasi budaya dan kewargaan, literasi baca tulis, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi numerasi. Para generasi muda khususnya sebagai ujung tombak peradaban harus terus memantaskan diri untuk menjadi penakluk dunia di era 4.0 ini, yang mana literasi numerasi merupakan bagian yang tak terpisahkan di era 4.0 saat ini. Keenam literasi tersebut tidak hanya penting bagi siswa didik saja, tetapi juga orang tua dan semua masyarakat. Sementara itu kemampuan literasi numerasi di Indonesia belum berkembang dengan baik.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (GLN, 2017). Menurut Traffer's literasi numerasi (dalam Sari, 2018:hal 715) merupakan kemampuan mengelola bilangan dan data serta mengevaluasi pernyataan yang melibatkan mental dan perkiraan sesuai masalah dan kenyataan. Sedangkan menurut Hans,(2019:hal 3) literasi numerasi memiliki pengetahuan dan kecakapan diantaranya menggunakan simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari, menelaah informasi yang ditampilkan untuk pengambilan keputusan. Perkembangan literasi numerasi sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pendidikan apalagi anak usia dini. Pengembangan keterampilan literasi numerasi ini dapat dilakukan secara bersamaan dengan pendidika formal lainnya.

Kemampuan numerasi anak dapat diketahui melalui tahap perkembangan numerasi, yaitu informal numerasi, pengetahuan numerasi, dan numerasi formal. Pada tahap informal numerasi, anak sudah mampu membilang secara runtut dan mengenal kualitas benda. Informal numerasi terjadi pada anak usia dini hingga sekolah dasar awal. Memasuki usia awal sekolah dasar, kemampuan numerasi siswa berubah menuju tahap pengetahuan numerasi. Pada tahap numerasi formal, siswa mempelajari operasi matematika yang lebih rumit karena penggunaan operasi aritmatika menyajikan permasalahan matematika yang tidak hanya diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak akan belajar mengoperasikan aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Dari pernyataan di atas mengenai literasi numerasi, dapat disimpulkan bahwa literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Secara sederhana literasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan simbol ataupun operasi hitung bilangan.

3. Media Literasi

a. Pengertian Media Literasi

Berbagai media yang mulai muncul tersebut kemudian mampu membangun interaksi sosial dan terjadinya perubahan sosial. Majunya perkembangan media dan teknologi yang sangat pesat termasuk literasi media kemudian memberi pengaruh yang besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan di masyarakat Indonesia. Salah satu sektor yang paling berpengaruh yakni usia remaja hingga dewasa. Menurut Apriyandi, (2017) literasi media berasal dari bahasa Inggris yaitu *Media Literacy* terdiri dari kata yakni media adalah tempat pertukaran pesan

dan *literacy* berarti melek, kemudian dikenal dalam istilah literasi media yang mana melek dapat diartikan pada kemampuan khalayak terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa pada masyarakat. Menurut Roro Isyawati P, (2018) media literasi merupakan kemampuan mengakses, mencari, maupun menganalisis informasi komunikasi dalam bentuk media apapun. Media literasi tidak hanya berbentuk tulisan saja, tetapi juga audio visual, alat peraga, serta format lainnya. Menurut Erwin Widiyanti, (2023) media literasi adalah kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media atau alat seperti media cetak, elektronik dan media untuk belajar. Literasi media hadir sebagai benteng bagi khalayak agar kritis terhadap isi media, sekaligus menentukan informasi yang dibutuhkan dari media. Literasi media diperlukan di tengah kejenuhan informasi. Untuk itu, khalayak harus bisa mengontrol informasi atau pesan yang diterima. Literasi media memberikan panduan tentang bagaimana mengambil kontrol atas informasi yang disediakan oleh media. Semakin media literate seseorang, maka semakin mampu orang tersebut melihat batas antara dunia nyata dengan dunia yang dikonstruksi oleh media.

b. Media Literasi Numerasi

Dalam meningkatkan literasi edukasi pada anak maka memerlukan media literasi yang akan digunakan. Media literasi numerasi merupakan alat, wahana, bahan, perantara untuk mempermudah kegiatan literasi yang mampu meningkatkan kemampuan literasi anak (Ahmadi & Ibda, 2018). Menurut Dewi (dalam Zati, hal 7: 2018) media pembelajaran numerasi adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran. Sedangkan menurut Yuyu Yuhana, hal 8: 2022) media literasi numerasi merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan juga kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak. Keterampilan numerasi anak usia dini sangat penting distimulasi untuk mengembangkan pengetahuan dan

keterampilan peserta didik dalam menginterpretasikan angka dan keterampilan operasi bilangan dalam kehidupan sehari-hari, maka dibutuhkan alat/media untuk menunjang kegiatan numerasi mereka. Media pembelajaran untuk anak usia dini sebaiknya dikembangkan sendiri sesuai kondisi dari anak. Media pembelajaran harus memperhatikan keamanan, kebersihan, sesuai ukuran, bisa untuk bereksplorasi anak, eksperimen anak, mengembangkan imajinasi anak, memotivasi anak untuk kreatif, mengembangkan kemampuan sosial anak, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak.

Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Literasi media pembelajaran untuk anak usia dini dapat diberikan dengan metode bermain sambil belajar. Hal ini dikarenakan karakteristik dari anak usia dini yang lebih menyukai aktifitas bermain. Pengenalan bentuk angka dan huruf dapat mulai diberikan untuk anak usia dini. Tujuan pengenalan angka dan huruf adalah anak-anak merasa lebih siap untuk melanjutkan pendidikan di sekolah dasar. Pengenalan angka dan huruf dapat dilakukan melalui aktifitas belajar di ruang kelas ataupun belajar di luar kelas. Pengenalan angka dan huruf dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu mengajak anak usia dini belajar sambil bermain. Media literasi numerasi ini perlu dilanjutkan dengan pendampingan menyusun media pembelajaran yang inovatif bagi anak-anak usia dini.

Keterampilan motorik yang melibatkan kegiatan seperti permainan motorik halus dan kasar terkait dengan keterampilan berhitung awal anak. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempelajari proses numerasi. Proses pembelajaran berhitung anak akan lebih menarik jika dilakukan dengan bermain dengan memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitar anak jika ada alat peraga/media yang memicu rasa ingin tahu anak. Media literasi numerasi juga dapat melatih kemampuan motorik

dan daya ingat anak usia dini karena ketika anak melakukan pembelajaran dengan berbasis permainan anak usia dini cenderung senang dan cepat dalam menangkap apa yang disampaikan. Media literasi numerasi sangat dibutuhkan untuk menstimulasi anak usia dini dalam belajar dikarenakan anak seusia itu tingkat keingin tahun nya sangat tinggi.

Dari pengertian di atas maka dapat di simpulkan bahwa media literasi adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi seseorang. Penerapan kegiatan literasi numerasi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media yang mudah dibuat, bahan mudah dicari, dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar.

4. Piramida Angka

a. Pengertian Piramida Angka

Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, serta memunculkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional melalui media pembelajaran edukasi numerasi, yaitu salah satunya adalah Piramida angka. Media piramida angka pada anak usia dini adalah suatu media yang akan menunjang kegiatan dalam pemanfaatan media piramida angka yang dimainkan oleh anak untuk mengenal konsep bilangan pada anak sejak usia dini. Menurut Annisa Sri H, (2019) berpendapat bahwa permainan piramida angka memiliki ruang lingkup dalam pengenalan lambang dan bilangan pada anak usia 5 tahun yang mana anak mampu menyebutkan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dan juga menunjukkan bilangan 1-10 tersebut, memasang lambang bilangan 1-10, dan menulis lambang bilangan 1-10. Sedangkan menurut Agnes Dhear N.C, (2020) menyebutkan bahwa piramida angka sendiri adalah proses

pembelajaran dan pengenalan kemampuan dalam mengenal angka di usia anak 5 tahun yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam berhitung permulaan. Menurut Dian Parwati, (2023) permainan piramida angka termasuk dalam permainan matematika yaitu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar motorik pada anak. Permainan piramida angka dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak dengan keterampilan berhitung, membedakan konsep banyak dan sedikit, dan juga mengurutkan lambang bilangan.

Dari penjelasan tersebut, anak usia 5 tahun atau anak usia dini membutuhkan sarana yang asyik untuk belajar supaya tidak monoton dan membosankan. Permainan piramida angka akan dilibatkan dalam mengerjakan permainan dengan mengambil dan menyebutkan benda yang disesuaikan dengan angka, menyusun gradasi balok warna, mengurutkan bilangan angka, membedakan tumpukan benda dengan jumlah sedikit maupun banyak dengan aktivitas bermain. Media piramida angka ini dapat menolong anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 serta simbol simbol bilangan yang ada seperti tanda tambah (+), tanda kurang (-), dan tanda sama (=) dengan tampilan yang menarik. Piramida angka ini berbentuk sebuah segitiga yang dapat menarik perhatian anak dalam memainkannya, yang mana piramida angka ini disertai dengan angka warna warni yang merupakan pengenalan awal dalam proses mengenal angka guna untuk merangsang pemikiran sehingga akan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi anak.

Anak usia 5 tahun yang berada di TBM Rumah Pintar Perintis tersebut membutuhkan sebuah media literasi untuk meningkatkan proses pembelajaran numerasi, maka dalam penyusunan makalah ini penulis bermaksud untuk merancang sebuah permainan atau alat bantu media pembelajaran literasi yang baru dan dapat membantu orang tua bahkan guru dalam proses belajar dan berkembang anak. Kegiatan bermain khususnya pada permainan piramida angka ini secara tidak

sadar sangat berguna untuk perkembangan kemampuan kecerdasan anak.. Maka dari itu permainan piramida angka ini merupakan sebuah strategi dan media belajar yang digunakan oleh guru dan orang tua. Selain itu melalui kegiatan permainan piramida angka ini, memberikan dampak positif untuk perkembangan kecerdasan logika matematika anak yang berkaitan dengan aspek berhitung dengan menyusun balok dan mengurutkan lambang bilangan pada balok. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan kecerdasan logis matematis anak terkait dengan ketrampilan berhitung, membedakan konsep banyak dan sedikit, dan juga mengurutkan lambang bilangan 1-10 serta simbol dan lambang bilangan.

b. Manfaat Piramida Angka

Pemanfaatan media piramida angka ini bertujuan untuk mengenalkan konsep bilangan berdasarkan pemahaman anak pada indikator 1-10 dengan cara anak menunjukkan angka-angka pada piramida tersebut. Media piramida angka ini dapat menolong anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 serta simbol simbol bilangan yang ada seperti tanda tambah (+), tanda kurang (-), dan tanda sama (=) dengan tampilan yang menarik. Menurut Heinich (dalam Vita 2018) media pembelajaran piramida angka ini mempunyai manfaat yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, piramida angka ini proses kegiatan belajar mengajar akan makin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, setiap munculnya proses yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Sedangkan menurut Madaniah, (2020) manfaat permainan piramida angka dalam proses pembelajaran dan meningkatkan literasi pada anak yaitu dengan mengenalkan konsep angka dan bilangan pada anak, permainan ini juga menjadi media pembelajaran untuk anak agar bisa mengenal dan mendapat pengetahuan tentang angka karena pada balok terdapat angka yang

nantinya akan disusun sesuai urutan yang benar, dan juga mengenalkan bentuk pada anak, yang mana dalam permainan ini anak belajar mengenai salah satu bentuk bangun ruang yakni kubus, mengenalkan konsep warna pada anak yang mana permainan ini akan disusun juga dengan beraneka balok warna warni yang menarik, meningkatkan kreativitas anak permainan ini membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya karena anak harus menyusun balok sesuai dengan urutan angka agar hasilnya baik dan benar, serta permainan ini dapat melatih motorik halus anak, dalam memainkan permainan ini ketika menyusun ulang balok pada tiang anak memerlukan koordinasi antara mata, tangan dan otak sehingga bisa menjadi salah satu cara melatih motorik halus mereka. Menurut Dian Parwati, (2023) manfaat dari permainan edukasi piramida angka ini adalah media yang dapat mewakili apa yang kurang mampu orang tua dan guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikontrolkan dengan kehadiran media pembelajaran piramida angka tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan piramida angka ini yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar berhitung, lebih mudah memahami angka, dan menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa puas terhadap anak ketika berhasil dalam melakukannya. Permainan piramida angka ini sangat cocok untuk menunjang aspek logis berhitung pada anak. Melalui permainan ini dapat merangsang kemampuan logis anak yang berkaitan dengan pengenalan konsep berhitung dasar pada anak. Seperti belajar berhitung dengan menggunakan jari, menghitung benda yang ada disekitar anak, bermain pasar-pasaran, bermain piramida angka, mengenal geometri dan masih banyak permainan lainnya yang sangat menyenangkan bagi anak.

c. Tahapan pembuatan Piramida Angka

Agar terciptanya sebuah kegiatan belajar yang rekreatif dan edukatif maka dalam penyelenggaraan pembuatan piramida angka

tersebut harus sesuai dengan tahapan kerja dalam pembuatan piramida angka. Tahapan kerja merupakan suatu proses kegiatan yang akan dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Tahapan kerja adalah suatu tata cara atau suatu upaya dalam pembuatan media atau alat yang akan kita buat agar mencapai tujuan dari pembuatan alat tersebut. Adapun tahapan kerja dari pembuatan piramida angka:

- 1) Menentukan tema, yang dimaksud dengan menentukan tema adalah kita dapat menentukan gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal yang akan kita rancang dalam pembuatan produk.
- 2) Mendesain bentuk Piramida Angka, yang dimaksud dengan mendesain adalah merancang bentuk dari suatu produk yang akan dibuat, yang mana disini penulis akan membuat media edukasi literasi untuk anak yaitu Permainan Piramida Angka.
- 3) Membuat produk permainan Piramida Angka, setelah tahapan merancang produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah produk dapat dibuat sesuai dengan desain/rancangan dan kebutuhan pengguna.
- 4) Uji coba produk, merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk permainan piramida angka yang dihasilkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Penulisan tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang biasa digunakan untuk meneliti objek penelitian yang alamiah atau dalam kondisi riil dan tidak di setting seperti eksperimen. Sejalan dengan itu tujuan dari penelitian ini membuat deskripsi atau gambaran mengenai fakta dan sifat hubungan dengan fenomena yang di selidiki. Metode penelitian deskriptif ini harus meneliti kondisi objek yang alamiah dimana nanti peneliti

mendesripsikan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta fakta yang tampak dilapangan.

2. Lokasi dan Objek Penulisan Tugas Akhir

Pada makalah tugas akhir ini, lokasi yang akan dijadikan sebagai objek penelitian adalah TBM Rumah Pintar Perintis Painan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Painan Utara Kabupaten Pesisir Selatan, Kecamatan IV Jurai Sumatera Barat. Adapun objek penelitiannya adalah anak-anak yang berada disana.

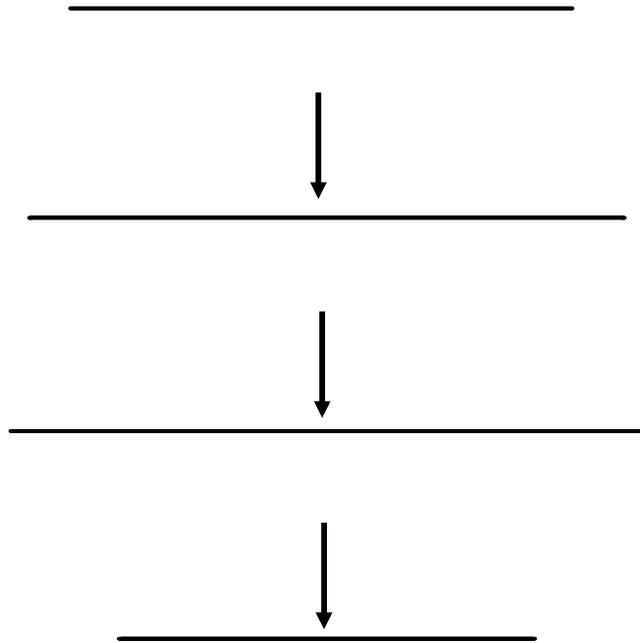
3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan metode observasi yang akan dilakukan secara langsung di lingkungan TBM Rumah Pintar Perintis dengan cara melihat secara langsung, mencatat segala aktivitas apa dan siapa saja yang terlibat serta kapan dan dimana aktivitas itu terjadi. Proses pembuatan piramida angka sebagai permainan edukasi pada anak ini dimulai dengan melihat referensi yang ada di sosial media dan lingkungan sekitar. Setelah itu barulah didapatkan sebuah ide untuk merancang model permainan edukasi yang menarik dan membuat anak lebih cepat bereaksi, sehingga menciptakan suasana yang asyik dan menyenangkan.

4. Tahapan Kerja

Tahapan kerja merupakan suatu proses dalam tahap yang akan dilakukan dalam pengerjaan Tugas Akhir. Adapun tahapan kerja dalam pembuatan piramida angka menurut Irfadul Hakim, (2018) yang pertama memilih tema yang akan dibuat, kedua mendesain alat, ketiga membuat pola, keempat merangkai alat, dan terakhir melakukan uji coba. Sedangkan menurut Esty Saraswati (2021) yang pertama adalah membuat perencanaan, kedua menganalisis kegunaan, ketiga membuat produk/alat, keempat uji kelayakan produk. Menurut Siti Erma (2022) proses pembuatan piramida angka dengan membuat sketsa dan menyiapkan alat dan bahan lalu eksekusi pembuatan terakhir melakukan kelayakan produk. Berdasarkan pernyataan di atas, tahapan kerja adalah suatu tata cara atau

suatu upaya dalam pembuatan media atau alat yang akan kita buat agar mencapai tujuan dari pembuatan alat tersebut.



Gambar 1. Tahapan Kerja

Dari beberapa pernyataan di atas, penulis dapat menentukan tahapan kerja dalam membuat media literasi edukasi piramida angka yaitu *pertama*, penentuan tema yang akan dibuat yang mana pada tahap ini penulis memilih tema angka. Tema angka dipilih karena dalam pembelajaran angka, dapat melatih motorik anak. *kedua*, mendesain bentuk dari media alat piramida angka. Piramida angka ini dibuat berbentuk segitiga yang mana angka angkanya dibuat berbentuk seperti kubus yang nanti akan disusun dan digantung diatas sebuah papan berbentuk persegi panjang. *ketiga*, membuat produk dari permainan piramida angka itu sendiri. *keempat*, melakukan uji coba kelayakan pada produk yang telah dibuat.