

Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit

by Devvi Natasha

Submission date: 10-Oct-2024 04:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 2481014057

File name: TEMPLTE_PKM_TERBARU.docx_1.docx (437.75K)

Word count: 3346

Character count: 21907

3
Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit

33 25
The Effectiveness of the Snakes and Ladders Game in Improving Numeracy Literacy in Children Aged 5-6 Years at PAUD Mutiara Bunda Jatisawit Village

Devvi Natasha^{1*}, Mushoddik², Mufid Zaiq Ja'far³, Ahmad Baihaqi Esaputra⁴

¹Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta

²Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo

⁴Ekonomi Pembangunan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo

*Korespondensi penulis: 2101035019@uhamka.ac.id

Article History:

Received: ;

Accepted:;

Published:;

Keywords: Numeracy literacy, childhood, creativity, effectiveness, snake ladder

Abstract: Numeracy literacy skills are children's abilities to utilize, convey, and apply various numbers, number symbols, graphs, charts, tables, and the like to solve problems in everyday situations. The lack of learning effectiveness in the modern era in children's learning can be caused by several things such as the lack of teacher creativity in teaching, inadequate facilities. The hope of this research is to explore how effective the snakes and ladders method is in improving numeracy literacy in children aged 5-6 years. This research was conducted at the Mutiara Bunda PAUD, Jatisawit Village. The method applied by the author in this study is a qualitative method by taking reference sources from books, articles, journals, and previous research. The findings of this study explain that the use of the snakes and ladders game method can develop the effectiveness of learning for early childhood and can improve literacy skills and numeracy skills in early childhood. Based on the analysis, the snakes and ladders game can help children to be more effective during the learning process and can help children to be more active, and can solve every problem that occurs in the learning process so that children will be more interested and motivated to learn.

Abstrak

Kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan anak guna memanfaatkan, menyampaikan, dan menerapkan berbagai angka, simbol bilangan, grafik, bagan, tabel, dan sejenisnya untuk menyelesaikan masalah dalam situasi sehari-hari. Kurangnya efektivitas belajar pada era modern dalam pembelajaran anak usia dapat disebabkan beberapa hal seperti kurangnya kreativitas guru dalam mengajar, fasilitas yang kurang memadai. Harapan riset ini yaitu guna mendalami seberapa efektif metode ular tangga dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun. Riset ini dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit. Metode yang diterapkan oleh penulis pada penelitian ini ialah metode kualitatif dengan mengambil sumber referensi dari buku, artikel, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Adapun temuan dari penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penggunaan metode permainan ular tangga bisa mengembangkan efektivitas pembelajaran untuk anak usia dini serta dapat meningkatkan keterampilan literasi dan keterampilan berhitung pada anak usia dini. Berdasarkan analisis permainan ular tangga dapat membantu anak guna lebih efektif selama menjalani proses pembelajaran serta dapat membantu anak untuk lebih aktif, serta dapat memecahkan setiap masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga anak akan lebih memiliki minat dan termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: literasi numerasi, anak usia dini, kreativitas, efektivitas, ular tangga.

PENDAHULUAN

Keterampilan berhitung dimulai dari yang paling dasar di awal kehidupan. Menurut Tenny dkk. (2021) kemampuan ini melibatkan penerapan konsep bilangan, melakukan operasi matematika, dan mengevaluasi data kuantitatif dari lingkungan. Prestasi akademik di masa depan merupakan sebagian besar ditentukan oleh dua keterampilan yang dikembangkan sejak usia dini: literasi awal dan numerasi. Akibatnya, diantisipasi bahwa seiring dengan berkembangnya keterampilan numerasi awal anak-anak, mereka akan menunjukkan keterampilan dasar dalam berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama. Selain itu, anak-anak mampu mengidentifikasi hubungan antara simbol, pola, dan data serta menerapkan hubungan ini untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Masa yang paling krusial dalam kehidupan seseorang untuk tumbuh kembangnya adalah pada masa awal kehidupan. Masa awal bayi merupakan masa krusial dalam kehidupan seseorang karena anak kecil sering kali meniru banyak hal yang ada di lingkungannya. (2020, Ratnasari) Senada dengan itu, Sri Watini menulis dalam jurnalnya bahwa anak kecil memiliki sifat yang sangat khusus terkait dengan kemampuan meniru dan mengenali lingkungannya. Anak dapat meniru tindakan atau perilaku yang dilaksanakan oleh orang dewasa di lingkungannya melalui peniruan, yang pastinya akan berdampak pada kehidupan anak tersebut. (Watini & RK, 2022). Karenanya, supaya anak bisa tumbuh dan berkembang maksimal di masa ini, maka perlu adanya dukungan.

Bermain menjadi salah satu sarana dalam proses pemerolehan bahasa. Bermain adalah setiap tindakan yang dilakukan anak yang menumbuhkan pengetahuan, konten informasi, kesenangan, atau pengembangan imajinasi mereka, baik menggunakan alat bantu atau tidak. Anak-anak belajar dan mengasimilasi segala sesuatu yang terjadi di lingkungan mereka secara lebih efektif saat mereka bermain. Comenius (dalam Yus, 2011) menyatakan bahwa bermain merupakan hal penting pada proses membangun potensi diri anak. Melalui kegiatan bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi dengan bebas. Kondisi ini menciptakan pengalaman yang berharga untuk perkembangan anak serta menjadi fondasi bagi proses belajar. Belajar melalui bermain memberikan anak peluang untuk memanipulasi, mengulang, mengeksplorasi, mempraktikkan, serta memperoleh berbagai konsep dan pemahaman yang tak terhingga jumlahnya. Pada titik inilah pembelajaran berlangsung. Anak-anak bisa mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, merakit, membongkar,

mengembalikan, mencoba, menyampaikan pendapat, memecahkan masalah, bekerja sama, serta mengalami beragam emosi (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).

Berdasarkan data penelitian dari Badan Pusat Statistik pada Oktober 2020, Indeks Perkembangan Anak Usia Dini di Indonesia baru mencapai 88,30%. Ini berarti, 88,30% anak usia tiga hingga enam tahun telah tumbuh sesuai dengan tahap usianya. Namun, komponen literasi numerasi pada anak usia 3-6 tahun masih relatif rendah, yakni 64,60%, jika dibandingkan dengan tiga dimensi perkembangan lainnya. Meskipun 33,40% perkembangan numerasi anak masih belum optimal, hanya 64,60% yang sudah mencapai literasi numerasi, terutama jika dibandingkan dengan perkembangan anak usia 5 hingga 6 tahun. Ini menunjukkan pentingnya mengukur pertumbuhan anak dalam aspek literasi numerasi (Magister et al., 2024)

Mengingat kemampuan literasi numerasi sangat penting bagi manusia di kehidupan sehari-hari, maka keterampilan ini butuh dilatih dan diperkenalkan sejak awal. Tentunya dengan menggunakan bermacam media yang menarik serta kreatif, serta metode pembelajaran yang tepat agar tidak mengganggu tahapan perkembangan anak. Media pengajaran yaitu alat yang dimanfaatkan guna membantu tahap belajar mengajar dengan tujuan guna memicu perhatian, perasaan, pemikiran, keterampilan, atau kemampuan anak guna memperbaiki kualitas pembelajaran (Natasyah et al., 2023). Apabila anak belajar literasi numerasi dengan metode yang mudah dan menyenangkan, otak anak akan terbiasa guna terus berkembang. Oleh sebab itu, diharapkan anak mampu menguasai dan bahkan menyukai kegiatan literasi numerasi.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan dengan guru kelas anak usia 5-6 tahun mengenai pembelajaran di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit yang sudah diberikan terkait kemampuan literasi numerasi anak, sering ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Penggunaan media yang kurang kreatif inilah yang dirasa peneliti kurang menarik minat anak dalam menguasai kemampuan literasi numerasi. Akibatnya, anak tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Kegiatan bermain merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk menggabungkan dan menyampaikan pembelajaran bagi anak. Sebagai alat bantu pembelajaran, media bermain anak sangat penting untuk pengembangan kemampuan berhitung dan literasi. Tujuan penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk memfasilitasi asimilasi, pemahaman, dan penguasaan siswa terhadap konten yang akan diajarkan guru (Wardana, 2020). Penggunaan alat permainan ular

2 tangga mampu menjadi cara yang menghibur bagi anak untuk bermain.

Anak usia dini dapat mulai belajar literasi numerasi dari yang paling sederhana. Pengenalan numerasi sejak dini dapat dimulai dengan belajar sembari bermain agar anak tidak mudah jenuh. Pembelajaran literasi numerasi pada anak usia dini yang terpenting adalah menanamkan konsep numerasi itu sendiri. Literasi numerasi merupakan kemampuan dalam menggunakan angka, data, ataupun simbol matematika (Sudarti, 2022). Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah familiar bagi anak, sehingga proses pengenalan tidak memerlukan waktu yang lama dan juga menjelaskan permainan ini kepada anak. Menurut Vygotsky dkk dalam (Saroinsong et al., 2022) mengemukakan bahwa permainan dapat mendukung kemajuan dan pertumbuhan anak, termasuk dalam aspek kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik dan pengenalan huruf. Bermain untuk anak usia dini adalah langkah bagi anak untuk memahami lingkungan sekitar mereka. karenanya, aktivitas bermain bagi anak usia dini perlu memenuhi kriteria spesifik agar bisa dilaksanakan dengan optimal serta memberikan dampak positif bagi perkembangan anak (Ningrum et al., 2020).

Anak usia 5 hingga 6 tahun adalah periode kritis di mana anak mulai lebih sensitif terhadap berbagai upaya untuk mengembangkan semua potensinya. Periode kritis ini adalah saat pematangan fungsi fisik dan psikologis berlangsung, Masa persiapan anak untuk merespons rangsangan lingkungan adalah waktu krusial dalam membentuk dasar untuk perkembangan keterampilan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, serta nilai-nilai moral dan agama. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan individu anak guna memastikan perkembangan mereka mencapai potensi maksimal. (Sulaiman et al., 2019)

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berniat untuk melakukan studi mengenai strategi guru dalam meningkatkan keterampilan numerasi dasar anak di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit. 27 Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membantu para pendidik mengetahui langkah pengajaran efektif yang menyenangkan guna meningkatkan keahlian literasi numerasi awal di anak-anak usia dini.

Dari penjelasan latar belakang yang sudah disampaikan, peneliti berusaha mencari solusi sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan literasi numerasi melalui penelitian dengan judul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi 6

Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit”.

METODE

29 Pada bagian metode, dijelaskan pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah, Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini berlangsung selama lima hari dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi melalui pendampingan yang dilaksanakan dari tanggal 26-30 Agustus 2024. Tempat pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit yang beralamat di Jalan Jatiyoso-Wonogiri, Geneng, Jatisawit, Kec. Jatiyoso, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Target pelatihan dalam program pengabdian terhadap komunitas ini adalah anak-anak Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Jatisawit dengan jumlah siswa sebanyak 9 anak. Pelaksanaan PKM ini berupa pengenalan huruf abjad pada anak-anak PAUD di Desa Jatisawit. Pelaksanaan program PKM ini dilaksanakan dengan ceramah, sesi interaktif tanya jawab, serta diskusi guna menyampaikan informasi terkait permainan ular tangga yang dirancang guna meningkatkan literasi numerasi di Anak Usia Dini.

Penelitian ini menyajikan data yang didapatkan dari analisis mengenai pendekatan guru dalam meningkatkan keterampilan literasi numerasi anak di PAUD Mutiara Bunda Jatisawit. Metode yang diterapkan pada penelitian ini ialah kualitatif. Langkah pengumpulan data meliputi pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Alat yang dimanfaatkan ialah lembar apresiasi guna memahami sejauh mana anak dapat mengenal huruf dan berhitung digunakan untuk memperbaiki keterampilan literasi dan numerasi anak dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan

HASIL

24 Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga. Media tersebut dirancang untuk menarik minat anak lebih besar saat diminta untuk mengenal huruf. Pengenalan huruf abjad sendiri memerlukan kemampuan menghafal dalam permainan. Kemampuan menghafal merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang perlu distimulasi pada setiap anak. Permainan ular tangga yang dilakukan anak akan mengasah kemampuan berpikir anak dalam menghitung total dadu serta memahami setiap pijakan dalam setiap petak ular tangga. Selain itu, anak akan melihat setiap pijakan dan anak akan mulai menghafal dalam permainan ular tangga.

Kemampuan dari menghafal ini menjadi upaya aktif untuk mentransfer informasi ke dalam otak. Keahlian literasi numerasi anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ular tangga. Dalam permainan ini, anak-anak berfungsi sebagai pion di papan ular tangga, belajar mengenai huruf alfabet dan angka pada dadu. Setelah bermain ular tangga, diharapkan anak-anak akan menjadi lebih terampil dalam membaca dan menghitung. Tujuan dari permainan ini adalah agar anak-anak memperoleh kemampuan literasi numerasi, termasuk dalam berhitung, mengenali pola kegiatan, dan memahami konsep bilangan setelah menyelesaikan aktivitas.

Anak usia lima hingga enam tahun menunjukkan kemampuan kognitif seperti ketertarikan pada huruf dan angka, serta pemahaman tentang angka dan ukuran. Pada usia enam tahun, mereka umumnya sudah bisa membaca, menulis, dan berhitung. Beberapa anak dapat menulis atau menyalin, menghitung, mengenali sebagian besar warna, serta mulai memahami konsep waktu, termasuk jadwal pergi dan pulang sekolah, nama-nama hari dalam seminggu, dan orientasi di sekelilingnya. Dari penjelasan di atas, bisa di tarik hasil akhir karakteristik mendasar dari keahlian kognitif ialah keahlian guna menghubungkan, mengevaluasi, serta merenungkan suatu peristiwa/pengalaman saraf internal. Mempelajari cara memecahkan masalah menjadi sebagian aspek indikator evaluasi kognitif yang mencakup tindakan yang menunjukkan niat yang didorong oleh eksplorasi untuk mencoba segala hal dan bertahan melalui tantangan untuk menyelesaikan tugas.

DISKUSI

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang atau lebih, dirancang untuk anak-anak usia tiga tahun ke atas. Said menjelaskan bahwa, *games* ini ditujukan khusus untuk anak-anak dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam permainan ini, pemain menggunakan pion untuk bergerak dari satu kotak ke kotak lainnya, sesuai dengan angka yang muncul dari lemparan dadu. Kotak-kotak pada papan dihubungkan oleh gambar ular dan tangga yang membantu pergerakan pemain. Selain memberikan hiburan, permainan ini bermanfaat khususnya bagi anak-anak yang mengalami kesulitan belajar. Ratnaningsih menjelaskan, Ular tangga termasuk dalam kategori "board game" seperti monopoli dan ludo.

Permainan ular tangga bisa dimainkan oleh minimal 2 hingga 4 orang/lebih, dengan pion yang bergerak berlandaskan hasil lemparan dadu. Ular serta tangga di papan permainan menghubungkan petak-petak tertentu. Permainan ini dirancang bagi anak-anak usia 3 tahun ke atas serta memiliki manfaat khusus bagi mereka yang mengalami kesulitan belajar. Permainan ular tangga ialah permainan papan yang bisa dimainkan oleh 2/lebih anak-anak. (Nisa et al., 2015) menambahkan papan permainan ini terdiri dari petak-petak kecil yang dihiasi tangga juga ular, dengan bidak yang digerakkan oleh hasil lemparan dadu. Games ini yakni kelompok permainan papan, seperti monopoli/ludo, sebagaimana dikemukakan oleh Ratnaningsih.

Pelaksanaan bermain ular tangga guna peningkatan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa terdapat berbagai tahapan dalam permainan ular tangga, yakni:

1. Tahap Persiapan

Anak-anak akan berpartisipasi dalam permainan ular tangga mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Guru akan menyiapkan lingkungan bermain dengan papan ular tangga serta dadu, sementara anak-anak itu sendiri berfungsi sebagai pion. Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran bisa langsung meningkatkan minat murid serta berguna sebagai teknik motivasi yang efektif."



Gambar 1. Persiapan

(Guru menyiapkan papan ular tangga, dadu, dan guru mencontohkan cara bermain papan ular tangga tersebut)

2. Tahapan Mengamati dan Meniru

Amati adalah bentuk dasar dari kata mengobservasi atau observasi. Tujuan dari semua penglihatan adalah untuk mengamati setiap bagian dari benda di setiap ruang dengan jelas dan terperinci. Begitu mereka memiliki pemahaman yang jelas tentang objek di

depan mereka, mereka akan menanggapi. Ketika anak-anak kecil terlibat dalam kegiatan meniru, mereka akan memperoleh kebiasaan dan terus melakukannya asalkan mereka menerima penguatan positif dari lingkungan mereka dan bahkan diberi bintang. Anak-anak dapat meniru tindakan atau perilaku yang dilaksanakan oleh orang dewasa di lingkungan mereka melalui peniruan, yang niscaya akan berdampak pada kehidupan anak. meniru tindakan atau tindakan yang dilaksanakan oleh orang lain di lingkungan, yang niscaya akan berdampak pada kehidupan anak. (Adawiyah & Watini, 2022)

Guru mencontohkan:

- a. Permainan ini melibatkan 2 anak/lebih yang bermain dengan melempar dadu.



Gambar 2. Melempar Dadu

(Anak melempar dadu kemudian menghitung jumlah dadu)

- b. Pada permainan ular tangga ini, anak-anak bertindak sebagai maskot.
- c. Papan permainan dibuat dari spanduk berukuran 1x1 meter, berisi 26 kotak yang dilengkapi dengan huruf alfabet serta gambar ular dan tangga.
- d. Setiap anak bergerak atau melompat berlandaskan angka yang muncul di lemparan dadu.
- e. Tiap kotak anak diminta untuk menyebutkan huruf abjad dan kemudian anak diberikan apresiasi (*reward*) sebagai bentuk motivasi anak yang kemudian ditempelkan pada kertas apresiasi.



Gambar 3. Memberikan Apresiasi

(Setelah anak menyebutkan huruf anak di berikan bintang sebagai bentuk apresiasi (reward) untuk memotivasi anak tidak mudah bosan)

- f. Jika dalam permainan muncul gambar tangga, Pemain diwajibkan naik selaras arah tangga yang ada. Akan tetapi, jika muncul gambar ular, pemain harus turun mengikuti jalur yang dilalui oleh ular tersebut.
 - g. Peserta dianggap menang jika berhasil menggapai huruf Z.
3. Mengerjakan

Anak-anak meniru langkah yang dicontohkan oleh guru; seorang anak melempar dadu serta melompat berdasarkan angka yang muncul, kemudian anak tersebut menyebutkan huruf selaras pada kotak tempat ia berhenti di papan ular tangga. Peneliti kemudian meminta anak untuk menyebutkan angka di dadu serta huruf di mana anak itu berada setelah melompat sesuai angka yang didapat.



Gambar 4. Menyebutkan huruf

(Anak menyebutkan huruf apa saja terdapat pada permainan ular tangga tersebut)

Numerasi dan literasi merupakan komponen kunci. Keduanya penting dalam menilai kualitas suatu negara. Mengingat bahwa numerasi dan literasi merupakan keterampilan yang penting. Meskipun demikian, literasi sering kali digunakan secara bergantian dengan numerasi, dengan merujuk pada numerasi saja. Numerasi dan literasi sebenarnya memiliki arti yang berbeda. Sementara numerasi didefinisikan sebagai keterampilan untuk menggunakan konsep numerasi dalam aktivitas sehari-hari, literasi secara lebih tepat didefinisikan sebagai kapasitas untuk memahami dan menanggapi teks. Karena merupakan kebutuhan untuk kehidupan di luar kelas, keduanya penting untuk dipelajari. (Kurniasih & Watini, 2022)

Tantangan utama dalam menghadapi anak selama proses pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kegiatan mengenal huruf adalah membuat anak tertarik terlebih dahulu pada proses pembelajaran tersebut. Permainan ular tangga adalah satu dari permainan berbasis kearifan lokal yang dapat memperbaiki keterampilan kognitif serta memberikan kebahagiaan pada anak. Permainan ular tangga bisa meningkatkan minat anak dalam mengenal huruf abjad. Menanggapi problemem matikan yang ada, peneliti berkeinginan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan literasi numerasi pada anak usia dini.

Berdasarkan riset yang dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit dalam menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi numerasi menggunakan media permainan ular tangga merupakan satu dari metode yang memungkinkan anak untuk belajar melalui permainan. Permainan ular tangga adalah satu dari berbagai jenis permainan yang bisa digunakan pada anak-anak. Anak pada usia dini sedang berada dalam tahap perkembangan pra operasional konkret. Pada fase ini, belajar terbaik adalah melalui benda nyata. Belajar merupakan proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup setiap individu. Proses ini terjadi akibat interaksi antara seseorang dan sumber belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan peneliti yang dilakukan bisa disimpulkan literasi numerasi merujuk pada kemampuan anak untuk memanfaatkan, mengkomunikasikan, serta menerapkan beragam angka, lambang bilangan, grafik, diagram, tabel, dan sejenisnya guna menyelesaikan masalah pada aktivitas sehari-hari. Salah satu jenis permainan yang bisa dimainkan bersama anak-anak adalah

ular tangga. Permainan ini menawarkan banyak manfaat untuk perkembangan anak-anak. Literasi numerasi adalah salah satu kemajuan penting yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak perhatian diberikan kepada anak-anak, guru, dan orang tua, literasi numerasi sering kali kurang diperhatikan. Diharapkan, latihan ini dapat membantu pendidik untuk tetap kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran tetap menyenangkan dan tidak monoton.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

11
Ucapan terima kasih terutama disampaikan pada lembaga LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang sudah menuntaskan menyediakan dana sehingga bisa berjalan dengan baik. Terimakasih kepada ketua Program Studi yang sudah memberikan persetujuan untuk bisa mengikuti Kuliah Kerja Nyata. Terimakasih saya sampaikan kepada Bapak Mushoddik, M.Pd dan Bapak Ahmad Baihaqi, S.E., M.SEI. sebagai dosen pembimbing lapangan. Terimakasih saya ucapkan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah menyelenggarakan kegiatan KKN Muhammadiyah 'Aisyiyah. Terimakasih kepada PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit yang telah mengizinkan kami untuk bisa melaksanakan kegiatan program kerja sehingga bisa berlangsung dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 883–887. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.507>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Kurniasih, & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 157–167. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>
- Magister, P., Pendidikan, T., & Muhammadiyah, U. (2024). *Strategi Mengembangkan Kemampuan Numerasi Awal Anak di TK Kurnia Asih Cianjur Sanusi ; Zulfritia*. 6(2), 1856–1860.
- Natasyah, A., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran big book pada pendidikan seks untuk anak usia 4-5 tahun di tk dwp banjaran. *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197.

<https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1716>

- Ningrum, M. A., Maulidiyah, E. C., & ... (2020). Pelatihan Pembuatan Fun Games bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian Pada ...*, 5(3), 724–732.
- Nisa, T. F., Suryani, I. W., & Madura, U. T. (2015). Meningkatkan Keaktifan Berbicara Dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD*, 2(1), 56–64.
- Saroinsong, W. P., Kurnianingtyas, I., Dorlina, N., & Maulidiyah, E. C. (2022). Enhancing Preschooler's Gross Motoric Using Pocket Book-Flipbook Maker Based. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2825–2833.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1556>
- Sudarti. (2022). Penerapan pembelajaran literasi numerasi pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika*, 130–139.
<https://proceedings.ums.ac.id/index.php/matematika/article/view/297>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>

Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.fkip.unsri.ac.id

Internet Source

2%

2

proceedings.ums.ac.id

Internet Source

2%

3

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

4

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1%

5

catatannyasulung.wordpress.com

Internet Source

1%

6

jptam.org

Internet Source

1%

7

proceeding.unpkediri.ac.id

Internet Source

1%

8

jurnaledukasia.org

Internet Source

1%

jurnal.upmk.ac.id

9

Internet Source

<1 %

10

ft.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

11

Vivi Anggia, Tuti Wiyati, Nora Wulandari.
"Pembuatan Nutrisi dan Penyuluhan Penyakit
Hipertensi pada Anggota PKK Delima Jakarta
Timur", Jurnal SOLMA, 2019

Publication

<1 %

12

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

13

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

14

jer.or.id

Internet Source

<1 %

15

journal.isi.ac.id

Internet Source

<1 %

16

journal.widyakarya.ac.id

Internet Source

<1 %

17

jurnal.ut.ac.id

Internet Source

<1 %

18

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

19

www.idnfinancials.com

Internet Source

<1 %

20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnalprodi.idu.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.undhirabali.ac.id Internet Source	<1 %
24	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
25	www.e-journal.umc.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.lifescienceglobal.com Internet Source	<1 %
27	anidjea.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
29	media.neliti.com Internet Source	<1 %
30	semnaspendidikan.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
31	sevendcrayon.com Internet Source	<1 %

Della Septania Fachrudi, Marsidi Marsidi, Ika Hesti Agustin. "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6", Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2024
Publication

Maria Fatima Mardina Angkur, Theresia Alviani Sum, Beata Palmin, Venancia Claudia Nahim. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023
Publication

aulad.org
Internet Source

Hurriyati Ratih, Tjahjono Benny, GafarAbdullah Ade, Sulastri, Lisnawati. "Advances in Business, Management and Entrepreneurship", CRC Press, 2020
Publication

Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12