

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA ANAK DI ERA SOCIETY 5.0

Ulya Ainur Rofi'ah¹, Kholifaturrohmah², Titik Mariyani³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: 19204032016@student.uin-suka.ac.id

Email: kholifaturrohmah51@gmail.com

Email: titikmariyani25@gmail.com

ABSTRACT

Game-based learning media has become an increasingly popular approach in education, because it is considered able to increase student motivation and involvement in learning. This research uses a qualitative research approach. The type of research used by researchers is field research. Literacy and numeracy education in early childhood has an important role in forming understanding and preparation for entering the next level. In the era of society 5.0, the use of interactive media in literacy and numeracy learning is an attractive alternative. This research focuses on the implementation of the giant snakes and ladders game in developing the cognitive development of group B early childhood children at Bina Wiyata Kindergarten, Kepohagung Village, Plumpang District, Academic Year 2023/2024. One learning media that can improve the literacy and numeracy skills of early childhood in the era of society 5.0 is the giant snake and ladder media. The aim of this game is to improve the numeracy literacy skills of early childhood using giant snakes and ladders. Here children play snakes and ladders with children as pawns, children are introduced to the numbers on the dice, children are also introduced to the numbers on the snakes and ladders board, the sequence of numbers from smallest number to largest number.

Keywords: *Giant Snakes, and Ladders, Numeracy Literacy, Society Era 5.0*

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis permainan kini semakin populer dalam lingkungan pendidikan karena diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan. Pembelajaran literasi dan numerasi anak usia dini berperan penting dalam mengembangkan pemahaman dan mempersiapkan anak kurang tahap selanjutnya. Di era Masyarakat 5.0, penggunaan media interaktif untuk membaca, menulis, dan berhitung menjadi pilihan yang menarik. Penelitian ini fokus pada penerapan permainan ular tangga raksasa untuk mengembangkan perkembangan kemampuan literasi dan numerasi anak PAUD Kelompok B TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun Pelajaran 2023/2024. Media Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang meningkatkan literasi numerasi anak usia dini di Masyarakat 5.0 zaman. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak usia dini dengan menggunakan ular tangga raksasa. Di sini, anak-anak bermain ular tangga sebagai potongan permainan, mempelajari angka-angka pada dadu, dan juga mempelajari angka-angka pada papan ular tangga serta urutan dari angka terkecil hingga angka terbesar.

Kata Kunci: *Ular Tangga, Raksasa, Literasi Numerasi, Era Society 5.0*

PENDAHULUAN

Menurut Yenti [1], periode awal kehidupan manusia, yaitu usia dini, sangat penting dan fundamental. Menurut Dzunnurain and Rakhmawati [2], anak usia dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun dan mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting, yang dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana kinerja otak hampir mencapai 80%. Dalam usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Ini adalah periode sensitif di mana anak mulai responsif terhadap upaya-upaya untuk mengembangkan semua potensi mereka, yang akan memengaruhi masa depan mereka. Setiap anak berkembang dengan cara yang berbeda karena perkembangan setiap individu adalah unik [3]. Menurut Kinasih [4] peran pendidik sangat penting dalam mempercepat pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Pendidik memiliki peran sebagai penyedia stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, pendidikan yang tepat harus diberikan kepada anak-anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bagian 1 Pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk mencapai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan

untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara [5].

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting untuk mengembangkan bakat dari tiap siswa dan siswi. Ini merupakan suatu tanggung jawab yang harus dipenuhi. Pendidikan pada masa *society* 5.0 dihadapkan pada sejumlah tantangan baru dalam menyelenggarakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien bagi siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, salah satu solusi inovatif adalah memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam rangka pembelajaran [6]. Menurut Suherman [7] menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memadukan aspek-aspek permainan yang menarik dengan tujuan pendidikan tertentu untuk memfasilitasi pemahaman materi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Mulyati dan Watini [8] pendidikan literasi dan numerasi anak usia dini berperan penting dalam membentuk pemahaman dan mempersiapkan anak untuk tahap selanjutnya. Namun, pendidikan tersebut menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan partisipasi siswa. Di era *Society* 5.0, penggunaan media interaktif untuk membaca, menulis, dan berhitung menjadi pilihan yang menarik untuk mengatasi tantangan tersebut [9].

Pendidikan anak usia dini merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua di rumah dan guru di sekolah. Piaget dari Morrison percaya bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk pengembangan sistem baru [10].

Aktivitas fisik mengarah pada rangsangan pikiran, yang mengarah pada aktivitas mental – pemikiran, konsep, dan praktik kita. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilaksanakan dengan tujuan mengajarkan konsep-konsep dasar yang bermakna kepada anak melalui pengalaman kehidupan nyata, sehingga anak dapat mengembangkan aktivitas dan rasa ingin tahunya secara optimal [11].

Penjelasan tersebut didukung oleh wawancara dengan para pendidik di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang dimana para orang tua khawatir anaknya tidak akan bisa menulis. Menghitung. Dengan mengikuti pembelajaran tingkat selanjutnya, anak-anak akhirnya mendapat pengajaran tambahan berupa pelajaran calistung. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah dengan menerapkan inovasi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan aritmatika anak usia dini di era Society 5.0 adalah media Monster Tangga Ular. Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan dan memecahkan masalah [12]. Melalui media tersebut, siswa mengembangkan kemampuan literasinya melalui tugas dan interaksi kelompok. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin menggunakan permainan ular tangga raksasa sebagai media untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi pada anak usia dini.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami peristiwa tentang apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah [13]. Penelitian kualitatif juga disebut dengan penelitian natural atau penelitian alamiah yang merupakan jenis penelitian dengan mengutamakan penekatan terhadap proses dan makna yang tidak diuji, atau dapat di ukur dengan setepat-tepatnya menggunakan data yang berupa data deskriptif [14]. Jadi pada intinya peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitian mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pada implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini difokuskan kepada anak usia dini kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun

Pelajaran 2023/2024. Rata-rata usia kelompok B adalah usia 5-6 Tahun. Di dalam penelitian juga diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Analisis yang digunakan oleh peneliti berupa reduksi data, penyajian data dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa

Tingkatkan keterampilan matematika anak usia dini dengan ular tangga raksasa. Di sini, anak-anak bermain Ular Tangga dengan anak-anak sebagai pion dalam permainan tersebut. Anak-anak mempelajari angka-angka pada dadu. Kami juga akan memperkenalkan angka-angka pada papan Ular Tangga serta urutan angka dari minimum hingga maksimum [15].

Meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini dengan media ular tangga raksasa, di sini anak bermain ular tangga dengan anak sebagai pionnya, anak dikenalkan dengan angka yang terdapat pada dadu, anak juga dikenalkan angka pada papan ular tangga, urutan angka dari angka terkecil ke angka terbesar. Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak setelah kegiatan bermain ular tangga raksasa. Setelah menyelesaikan kegiatan, diharapkan

siswa telah mengembangkan keterampilan berhitung terkait pengenalan konsep bilangan, pengenalan pola aktivitas, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan, pada saat peneliti melakukan latihan pengalaman lapangan, dari 15 siswa, 1 orang belum tumbuh, 5 orang sudah mulai tumbuh, dan 6 orang sudah tumbuh sesuai harapan. Ditemukan 3 orang yang sedang dalam masa pertumbuhan. Para siswa membuat kemajuan yang sangat baik. Peneliti dapat mengekstrapolasi data di atas dengan melakukan kegiatan observasi dan menggunakan *check list* untuk menilai perkembangan anak usia dini. *Check list* yang digunakan peneliti antara lain: (1) anak dapat berhitung angka 1 sampai 20, (2) anak dapat menulis angka 1 sampai 20, dan (3) anak dapat mencakup keterampilan literasi dan numerasi anak usia dini seperti belajar. Buku bacaan untuk latihan membaca Disediakan oleh Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang (4) Anak dapat mengenal nama buah dan sayur (5) Anak dapat menyebutkan warna dalam bahasa inggris.

Berikut ini adalah daftar perkembangan kemampuan literasi dan numerasi anak kelompok B TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang sebelum bermain menggunakan permainan ular tangga raksasa.

Tabel 1. Daftar Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Nama	Hasil Penilaian Anak
1.	Abibah Husna	MB
2.	Achmad Fatih Mubarok	BSH
3.	Adelia Faranisa Azni	BSB
4.	Aqilla Nayyara Putri	BSB
5.	Azdkia Safira	MB
6.	Elvano Akmal Raharjo	BSH
7.	Listya Haifa Atmariansi	BSH
8.	Muhammad Adzriel A.	BSH
9.	Muhammad Alfarizi	MB
10.	Muhammad Rasqa Arjuna	MB
11.	Muhammad Ubay Al Fatih	BB
12.	Rangga Mahardika Putra	BSB
13.	Rifda Muthia El-Mart	BSH
14.	Widya Ayu Anggrainy	BSH
15.	Yasmina Nur Latifah	MB

Keterangan:

BB: Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan

bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB: Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB: Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 2. Presentase Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyak	Presentase
1	BB	1	8%
2	MB	6	40%
3	BSH	5	32%
4	BSB	4	20%
Jumlah		15	100%

Penerapan permainan Ular Tangga Raksasa pada proses pembelajaran di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang dilaksanakan pada kegiatan inti sesuai RPPH yang telah disusun. Permainan ular tangga raksasa diatas mempunyai ukuran 2 x 2 m² dan dicetak dengan bahan MMT (*Metromedia*)

Technologies), sehingga aman digunakan untuk pembelajaran anak kecil. Pelaksanaan pembelajaran kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang berlangsung selama 120 menit, dengan rincian waktu pembukaan 30 menit, kegiatan inti 60 menit, dan kegiatan istirahat dan penutupan selama 30 menit.

Proses pembelajaran kelompok B TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang diawali dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) penyambutan (setibanya di sekolah, seluruh guru berbaris di depan gerbang sekolah untuk menyambut anak-anak). Setelah semua anak berkumpul, seluruh anak dari KB, Kelompok TK A, dan Kelompok TK B mengadakan kegiatan jalan kaki. Pada saat pawai, guru mengajak anak-anak untuk melakukan senam. Dan terus berdoa sebelum masuk kelas. Sebelum setiap pelajaran dimulai, setiap anak mempunyai kesempatan untuk melakukan tos dengan lima jari, tos jempol, atau tos kaki. Setelah itu, anak-anak masuk ke dalam kelas dan memberikan pidato pembukaan. Seperti biasa, guru menanyakan kabar anak-anak dan mendiskusikan secara singkat apa yang akan mereka pelajari hari itu.

Selanjutnya anak-anak kelompok B memulai dengan beberapa kegiatan dasar sebelum memainkan permainan Ular Tangga. Guru membagi 15 anak kelompok B menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 3 anak.

Selanjutnya guru juga menyiapkan mainan edukatif seperti ular raksasa, tangga, dan kubus yang berukuran lebih besar dari biasanya. Anak-anak bergiliran bermain dalam kelompok. Selain persiapan pribadi, pendidik harus menggunakan dukungan teknis berupa RPPH (Rencana Pembelajaran Harian), Lembar Absensi Kelompok B, Catatan, dan Penilaian untuk mencatat perkembangan literasi dan numerasi anak, kami juga akan mempersiapkan persiapannya.

Permainan Ular Tangga Raksasa membutuhkan waktu 60 menit untuk diselesaikan. Kurang lebih 50 menit digunakan untuk bermain, kemudian 10 menit digunakan untuk penilaian pasca bermain, dan setelah anak selesai, dibacakan doa sahur dan anak istirahat selama 20 menit. Setelah istirahat, anak-anak masuk dan bersiap untuk pulang.

Di bawah ini adalah data perkembangan kemampuan literasi numerasi anak usia dini kelompok B TK Bina Wiyata tahun ajaran 2023/2024 setelah diperkenalkannya permainan Ular Tangga Raksasa. Peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi kegiatan observasi untuk mengamati seluruh aktivitas bayi kelompok B dari awal hingga akhir kegiatan. Di bawah ini adalah tabel pedoman observasi pelaksanaan permainan “Ular Tangga Raksasa” yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan literasi dan numerasi balita kelompok B di TK

Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun Pelajaran 2023/2024. Tabel hasil observasi pelaksanaan permainan Ular Tangga.

Tabel 3. Daftar Perkembangan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Nama	Hasil Penilaian Anak
1.	Abibah Husna	BSH
2.	Achmad Fatih Mubarok	BSB
3.	Adelia Faranisa Azni	BSB
4.	Aqilla Nayyara Putri	BSB
5.	Azdkia Safira	BSH
6.	Elvano Akmal Raharjo	BSH
7.	Listya Haifa Atmariansi	BSB
8.	Muhammad Adzriel. A.	BSH
9.	Muhammad Alfarizi	BSH
10.	Muhammad Rasqa Arjuna	BSH
11.	Muhammad Ubay Al Fatih	MB
12.	Rangga Mahardika Putra	BSB
13.	Rifda Muthia El-Mart	BSB
14.	Widya Ayu A.	BSB
15.	Yasmina Nur L.	BSH

Keterangan:

BB : Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB : Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB: Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4. Presentase Perkembangan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyak	Presentase
1.	BB	0	0%
2.	MB	1	8%
3.	BSH	7	46%
4.	BSB	7	46%
Jumlah		15	100%

Keterampilan membaca dan menulis kelompok B TK Bina Wiyata

Desa Kepohagun Kecamatan Prampang dapat ditingkatkan dengan menerapkan permainan ular tangga raksasa untuk mengembangkan keterampilan kognitif. Hal ini didukung dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa 8% anak sebelumnya mengalami keterbelakangan, 40% anak tumbuh sesuai harapan, 32% anak mengalami pertumbuhan baik dan 20% anak mengalami pertumbuhan sangat baik. Pertumbuhan. Dan persentase perkembangan kognitif anak setelah pembelajaran dengan alat permainan edukatif berupa ular tangga raksasa adalah 0% pada anak belum berkembang, 8% pada anak yang mulai berkembang, dan diharapkan berkembang 46%, perkembangan sangat baik 46%. Hal ini sesuai dengan data hasil penelitian yang disajikan peneliti dalam bentuk tabel di atas.

B. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Ular Tangga Raksasa

Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Ular Tangga Faktor Pendukung Implementasi Permainan “Ular Tangga” dalam pengembangan kemampuan literasi dan numerasi balita kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagun Kabupaten Provinsi Prampang, tahun ajaran 2023/2024.

1. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Sekolah TK Bina Wiyata di Desa Kepohagun Kecamatan Prampang mempunyai sarana dan prasarana seperti ruang kelas, ruang guru,

taman bermain indoor, taman bermain outdoor, kamar mandi dan lain-lain. Ruang kelas memiliki rak untuk menyimpan tugas anak. Setiap rak digunakan oleh satu anak, sehingga Anda dapat mengatur semua tugas anak Anda. Selain itu, ruang bermain indoor dilengkapi dengan berbagai perlengkapan bermain edukatif yang membantu anak mengembangkan kemampuannya.

2. Pemanfaatan langsung peralatan bermain edukatif dan praktik Hadirnya peralatan bermain edukatif berupa ular tangga raksasa di TK Bina Wiyata Desa Kepohagun Kecamatan Prampang tentunya memudahkan para pendidik dalam mengembangkan kemampuan literasi anak melalui permainan ular tangga yang bisa Anda praktikkan secara langsung.
3. Kerjasama Pendidik dan Orang Tua Siswa Di sini sangat diperlukan kerjasama antara pendidik dan orang tua siswa untuk membicarakan perkembangan anak di sekolah. Guru TK Bina Wiyata di Desa Kepohagun Kecamatan Prampang senantiasa mendampingi orang tua dan juga memberikan dukungan kepada orang tua siswa setiap semesternya.

Adapun faktor yang menghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kemampuan literasi

dan numerasi anak usia dini kelompok B di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang Tahun Pelajaran 2023/2024.

1. Terdapat Beberapa Anak Yang Hiperaktif

Anak hiperaktif. Anak hiperaktif sulit berdiam diri dalam jangka waktu lama dan cenderung mengganggu temannya. Akibatnya, anak hiperaktif sering kali mengkritik temannya saat memainkan permainan Ular Tangga Raksasa di TK Bina Wiyata Desa Kepohagung Kecamatan Prampang. Misalnya, dalam permainan Ular Tangga Raksasa anak-anak selalu memindahkan kotak-kotak itu karena berdiri di sana membosankan. Hal ini sangat mengganggu konsentrasi teman-teman yang lain. Selain itu, anak-anak juga sudah tidak sabar menunggu giliran bermain.

KESIMPULAN

Pengenalan permainan Ular Tangga Raksasa untuk pengembangan kemampuan literasi pada anak usia dini berhasil membuktikan bahwa permainan Ular Tangga Raksasa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak kelompok B itu sudah selesai. Hasil observasi yang dilakukan memastikan bahwa Bina Wiyata mampu memajukan Taman Kanak-Kanak di Desa Kepohagung Kecamatan Plumpang. Pelaksanaan permainan Ular Tangga juga meliputi pembuatan RPP, penentuan tema

dan tujuan, pembagian anak ke dalam kelompok, kemudian pelaksanaan kegiatan bermain, dan terakhir evaluasi pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam isi, dilakukan sesuai dengan langkah-langkah permainan. Ikuti permainan ular tangga raksasa. Mencatat evaluasi hasil perkembangan Anak. Dari hasil pemeriksaan awal atau survei pendahuluan diketahui perkembangan anak sangat baik, yaitu 8% belum berkembang (BB), 40% mulai berkembang (MB), dan 32% berkembang sesuai harapan (BSH) dan (BSB) 20%, persentase perkembangan literasi dan numerasi anak setelah belajar menggunakan alat pembelajaran berupa ular tangga raksasa adalah: Terbelakang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 8% Berkembang sesuai harapan (BSH) 46%, Berkembang Sangat Baik (BSB) 46%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Yenti and A. Maswal, "Pentingnya peran pendidik dalam menstimulasi perkembangan karakter anak di PAUD," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 2045–2051, 2021.
- [2] A. A. Dzunnurain and N. I. S. Rakhmawati, "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Transisi New Normal," *J. Ilm. Pesona PAUD*, vol. 9, no. 1, pp. 46–58, 2022.
- [3] N. Yunaini and Y. Arnidha, "Perkembangan Fisik Masa Kanak-Kanak Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," in *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, 2020, vol. 2, no. 1, pp. 313–330.

- [4] A. R. Kinasih, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran Literasi Materi Keanekaragaman Budaya Kelas IV SD Negeri 1 Bayemharjo."
- [5] H. Haderani, "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia," *Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [6] H. Sulastri, "Pembelajaran di Era 5.0," *J. Univ. Negeri Gorontalo*, pp. 265–276, 2021.
- [7] M. Suherman, H. Wijoyo, and I. Indrawan, "Industry 4.0 vs Society 5.0," *CV. Pena Persada*, 2020.
- [8] E. Mulyati and S. Watini, "Implementasi model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi menggunakan bahan loostpart di TK Mutiara Setu," *JHIP-Jurnal Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 652–656, 2022.
- [9] M. Z. Hamzah and M. A. Khoiruman, "Media Pembelajaran dalam Menghadapi di Era Society 5.0," *Koloni*, vol. 1, no. 2, pp. 444–453, 2022.
- [10] Y. N. E. Sary, "Relationship of Parenting with Child Interpersonal Intelligence in Wonokerto Village, Lumajang Regency," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 137–142, 2018.
- [11] V. A. Prihatini and M. Mursid, "Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini," *J. Early Child. Character Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 61–82, 2022.
- [12] N. M. S. Cahyani and N. W. Suniasih, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD," *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2022.
- [13] M. Rusli, "Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus," *Al-Ubudiyah J. Pendidik. Dan Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 48–60, 2021.
- [14] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika, Kaji. Ilm. Mata Kuliah Umum*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021.
- [15] R. Ramlah, N. Riana, and A. P. Abadi, "Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Puzzel Edukatif-Interaktif," *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 7, no. 1, pp. 185–196, 2023.