

MENGEMBANGKAN LITERASI NUMERASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE EDUKATIF-INTERAKTIF

Ramlah¹, Nancy Riana², Agung Prasetyo Abadi³

¹Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: ramlah@staff.unsika.ac.id

²Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: nancy.riana@fai.unsika.ac.id

³Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: agung.abadi@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

In the era of the industrial revolution 4.0, literacy movement is still a very important concern in education sector. One of the literacy skills must be developed in early childhood is numeracy literacy in aspect of counting. Numeracy ability of early childhood has'nt been optimally developed. The application of educational-interactive puzzle learning media can be done by teachers and parents is an alternative to solve this problem. The purpose this activity to help teachers and parents in the Az-Zariyat environment of Pasirjengkol Village, Majalaya District, Karawang Regency in developing numeracy literacy skills in numeracy aspect of early childhood, through mentoring and training in making educational-interactive puzzle media. This service activity received very positive responses, this can be seen from the enthusiasm and active participation of the participants during activity. The level of satisfaction given by the participants was 87.5%. Participants gave the response "strongly agree" when educational-interactive puzzle media are applied to early childhood, to develop their numeracy literacy skills. In general, this service activity provides excellent feedback, and improves skills in using and making educational-interactive puzzle media for the participants. So, media can be implemented by teachers and parents to develop numeracy literacy skills arithmetic aspect of early childhood.

Keywords: Numeration Literacy, Educational-interactive Puzzle Learning Media, Early Childhood.

ABSTRAK

Pada era revolusi industri 4.0, gerakan literasi masih menjadi perhatian yang sangat penting dalam sektor pendidikan. Salah satu kemampuan literasi yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah literasi numerasi pada aspek berhitung. Kemampuan berhitung anak usia dini belum berkembang secara optimal. Penerapan media pembelajaran puzzle edukatif-interaktif yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua, menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk membantu para guru dan orang tua di lingkungan PAUD Az-Zariyat Desa Pasirjengkol Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi pada aspek berhitung anak usia dini, melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan media puzzle edukatif-interaktif. Kegiatan pengabdian ini memperoleh tanggapan yang sangat positif, hal ini terlihat dari antusias dan partisipasi yang aktif dari para peserta selama kegiatan berlangsung. Tingkat kepuasan yang diberikan oleh para peserta, yaitu sebesar 87,5%. Peserta memberikan tanggapan 'sangat setuju' bila media puzzle edukatif-interaktif diterapkan pada anak usia dini, untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasinya. Secara umum kegiatan pengabdian ini memberikan feed back yang sangat baik, dan meningkatkan keterampilan menggunakan dan membuat media puzzle edukatif-interaktif bagi para peserta. Sehingga media tersebut dapat diimplementasikan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi pada aspek berhitung anak usia dini.

Kata Kunci : Literasi Numerasi, Media Pembelajaran puzzle edukatif-interaktif, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0, kemampuan literasi memberikan kontribusi yang nyata terhadap pertumbuhan sosial, ekonomi, dan kesejahteraan bagi individu atau masyarakat (Kemendikbud, 2017). Gerakan literasi masih menjadi perhatian yang sangat penting dalam sektor pendidikan. Untuk itu perlunya literasi ditanamkan sejak dini, yang dapat dilakukan oleh sekolah maupun para orang tua. Kegiatan literasi pada anak usia dini dimulai melalui kegiatan CALISTUNG (membaca, menulis dan berhitung).

Literasi tidak hanya tentang membaca dan menulis tetapi berawal dari kegiatan membaca dan menulis. Dari kegiatan tersebut akan tumbuh literasi-literasi yang lain, salah satunya adalah literasi matematika (Febrinasti, Armitha, & Sari, 2018). Literasi matematika adalah kemampuan individu untuk memformulasikan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks yang merupakan salah satu kecakapan abad 21 (Wulandari & Azka, 2018).

Pada anak usia dini, kemampuan literasi matematika diperkenalkan melalui literasi numerasi. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) (Kemendikbud, 2017). Literasi numerasi mencakup tiga aspek salah satunya adalah berhitung. Berhitung adalah kemampuan untuk menghitung suatu benda secara verbal dan kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah dari benda (Mahmud & Pratiwi, 2019). Berhitung merupakan hal yang paling mendasar yang diperlukan anak untuk mengidentifikasi perbedaan antar beberapa benda dalam satu kelompok, kemampuan anak dalam belajar mengembangkan pemahaman terhadap angka dalam konsep berhitung. Untuk mengajarkan anak usia dini dalam berhitung yaitu dengan mengenalkan kuantitas benda, karena ini merupakan dasar-dasar matematika (Marlisa, 2016). Berdasarkan apa yang telah dikemukakan di atas, maka kemampuan literasi matematika siswa (anak) harus dilatih dari sejak dini, melalui kegiatan berhitung.

Temun penelitian mengungkap bahwa hanya sebesar 33% anak yang mampu dalam bidang pengembangan kemampuan berhitung, yang meliputi: kemampuan mengurutkan bilangan 1-20, menghitung benda-benda, dan mengerjakan atau menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan tanpa bantuan guru, sedangkan 67% masih memerlukan bantuan guru (Kurniawati, 2001). Temuan lain juga mengungkap bahwa anak usia dini pada kelompok B belum mampu memahami dan menghitung angka 1-20 secara berurutan, tidak mampu menuliskan angka yang mereka sebutkan, dan anak belum mampu menyebutkan dan mengerjakan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan baik. Sekitar 70,58%, kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal (Lubis & Simanjuntak, 2020). Berdasarkan hasil survey guru PAUD di Kabupaten Karawang, diperoleh data bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat mengembangkan kemampuan literasi berhitung, khususnya untuk anak usia dini di masa pandemic covid ini, hanya sebesar 21,2% guru yang dapat menggunakannya, sedangkan sebanyak 78,8% belum menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan tim abdimas kepada mitra, diperoleh informasi bahwa sebanyak 90,9% guru-guru PAUD menggunakan media pembelajaran yang dirancang sendiri oleh mereka. Media yang terbuat dari biji-bijian, barang yang sudah tidak terpakai, majalah, buku berhitung dan lainnya. Tetapi untuk kondisi saat ini, yaitu di masa pandemic covid, semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk itu guru-guru diharuskan dapat membuat media pembelajaran

alternatif yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajarnya. Peran orang tua sebagai orang utama yang mendampingi putra-putrinya belajar di rumah pun turut andil dalam mengembangkan kemampuan literasi berhitung putra-putrinya.

Fakta di lapangan terungkap bahwa: guru-guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif, dari hasil survey diperoleh data sebesar 72,7% guru-guru belum pernah menggunakannya; media pembelajaran interaktif yang digunakan selama ini, kurang menarik dan belum mampu mengembangkan kemampuan literasi berhitung anak usia dini; belum terlatihnya kemampuan dan keterampilan guru-guru dalam mendesain media pembelajaran edukatif-interaktif yang asik dan menyenangkan berupa permainan *puzzle*; dan pengetahuan tentang media pembelajaran *puzzle* interaktif belum familiar di kalangan guru-guru PAUD.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Banyak ahli yang menyebutkan bahwa rentang usia tersebut sebagai *the golden age* (Latipah, 2018). Hasil penelitian mengungkap bahwa anak-anak yang mengikuti pendidikan usia dini (prasekolah) mengalami peningkatan literasi matematika (Thronsdan, Shumway, & Moyer-Packenham, 2019). Pembelajaran literasi matematika anak usia dini diperkenalkan pada pembelajaran di PAUD.

Dalam memperkenalkan matematika perlu diperhatikan beberapa prinsip dasar, yaitu dengan menggunakan permainan sebagai sarana memperkenalkan konsep matematika (Basyiroh, 2017). Pengenalan tentang matematika ini menggunakan media yang disukai anak, seperti *puzzle*, balok, dan mainan lainnya. Matematika untuk anak usia 3-5 tahun adalah matematika sederhana yang mungkin lebih tepat sebagai mengenal bentuk, angka dan berhitung (Dewi, Kamid, & Saharudin, 2019).

Media pembelajaran adalah alat atau materi lain yang menyajikan bentuk informasi secara lengkap dan dapat menunjang proses belajar mengajar (Pangastuti, 2019). Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan pemilihan media yang tepat maka pembelajaran bisa berlangsung efisien dan efektif (Pambudi, Wulandari, & Sutopo, 2018). Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak pada perolehan skor yang jauh lebih tinggi untuk penghitungan dan pengenalan angka serta keterampilan belajar sejak dini (Borzekowski, Lando, Olsen, & Giffen, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan literasi berhitung anak usia dini adalah media *puzzle*. Media *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kognitif anak (Mahardikha, Asrori, & Yuniarni, 2013).

Media *puzzle* yang dimaksudkan dalam pengabdian ini adalah media *puzzle* edukatif-interaktif. *Puzzle* edukatif yang dimaksud disini adalah *puzzle* berupa permainan edukatif, seperti *puzzle jigsaw*, *puzzle bongkar pasang*, *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap (Suarti, 2015). Sedangkan media *puzzle* interaktif yang dimaksud adalah *puzzle* yang dibuat menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Satriawan, Sutiarto, & Rosidin, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan di PAUD Az-Zariyat Desa Pasirjngkol, Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang. Peserta kegiatan ini adalah para guru dan orang tua yang berjumlah enam belas orang yang terdiri dari enam orang guru

PAUD dan sepuluh orang tua. Tujuan kegiatan abdimas ini adalah untuk melatih guru dan orang tua, dalam menggunakan dan membuat media atau alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini terutama dalam hal kemampuan berhitungnya di masa pandemi ini.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendampingan dan pelatihan pembuatan media *puzzle* edukatif-interaktif yang terbagi dalam dua sesi yaitu: **Pertama**, pendampingan cara menggunakan media *puzzle* interaktif yang disajikan dalam bentuk *power point*. Tahapan yang dilakukan pada kegiatan pendampingan ini adalah mempresentasikan salah satu media *puzzle* yang telah dirancang yaitu pada materi berhitung 1-9 dan memperkenalkan konsep bilangan dan bangun datar. Pemaparan dimulai dengan menampilkan menu-menu yang ada pada media *power point* dan menjelaskan cara menggunakannya. Media *puzzle* tersebut berisi konsep materi, dan *game* bermain menggunakan macam-macam *puzzle* diantaranya *puzzle* jigsaw, *puzzle* tebak angka dan *puzzle* geometri. Berikut disajikan gambar-gambar tampilan media *puzzle* interaktif beserta penjelasannya.



Gambar 1 Tampilan Menu Utama *Puzzle* Interaktif

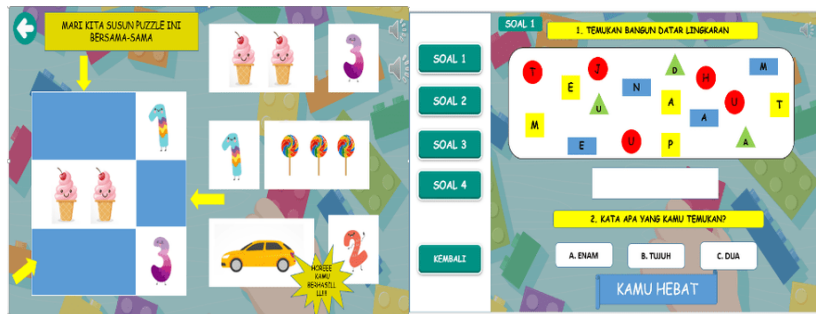
Gambar 1 Ini merupakan tampilan menu utama *puzzle* interaktif, yang berisi judul, daftar menu materi, dan tombol keluar. Pada judul bertuliskan materi matematika yaitu 'bilangan dan bangun datar', yang berisi informasi materi yang akan dipelajari. Daftar menu bertuliskan materi-materi yang dapat dipilih meliputi: menu materi 'bilangan' dan 'bangun datar', menu game yang terdori atas *game* bilangan dan *game* bangun datar. Pada *game* disinilah yang memuat bentuk-bentuk permainan *puzzle*. Tampilan terakhir adalah menu 'keluar' yang berarti keluar dari tampilan menu utama



Gambar 2 Tampilan Materi *Puzzle* Interaktif

Gambar 2 Merupakan tampilan menu materi bilangan, dimana disajikan lambing bilangan 1 sampai 9. Pada bagian ini, lambing bilangan muncul satu-satu dari urutan 1 sampai 9. Terdapat juga menu utama yang menandakan kembali ke muka utama. Menu quiz adalah menu yang disediakan untuk bermain tebak lambing bilangan disertai dengan

jumlah benda yang sesuai dengan tampilan lambing bilangan yang tampil di layar. Bagian akhir adalah tanda panah 'ke kiri' yang menandakan, kembali ke slide sebelumnya.



Gambar 3 Contoh Tampilan Menu Quiz *Puzzle*

Gambar 3. Merupakan salah satu contoh tampilan menu quiz puzzle pada materi bilangan dan mengenal bangun datar. Tampilan quiz ini merupakan salah satu contoh puzzle jigsaw (gambar kiri), dan puzzlemenyusun kata (gambar kanan).

Kedua, pelatihan pembuatan *puzzle* dalam bentuk alat permainan edukatif yang menggunakan bahan-bahan sederhana dan mudah didapat. Berikut ini disajikan gambar pembuatan APE (alat Permainan Edukatif)



Gambar 4 Puzzle Bongkar Pasang dan Jigsaw

Cara membuat APE berupa Puzzle yaitu sebagai berikut: 1) Gunting gambar benda-benda dan bilangan dari gambar yang telah disediakan; 2) Tempel gambar yang sudah digunting pada kertas karton menggunakan lem; 3) Gunting gambar yang sudah ditempel pada kertas karton; 4) Tempel perekat pada gambar yang telah daunting; dan 5) Tempel perkat pada kertas karton yang menjadi media tempel. Salah satu bentuk APE berupa puzzle adalah yang tampak pada gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5 APE Berupa Puzzle

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan dan pelatihan media puzzle edukatif-interaktif ini dilaksanakan pada tanggal 12 November 2020. Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dapat membantu guru dan para orang tua siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi siswa, tetapi dapat membantu guru dalam memilih dan membuat media puzzle edukatif-interaktif. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru dan orang tua dalam proses pembelajaran konsep berhitung.

Kegiatan pendampingan dimulai dengan pemaparan mengenai cara penggunaan media puzzle interaktif yang telah dibuat oleh tim abdimas. Kegiatan berikutnya adalah pelatihan atau praktek menyusun salah satu bentuk puzzle yang terdapat pada puzzle interaktif berupa alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh.



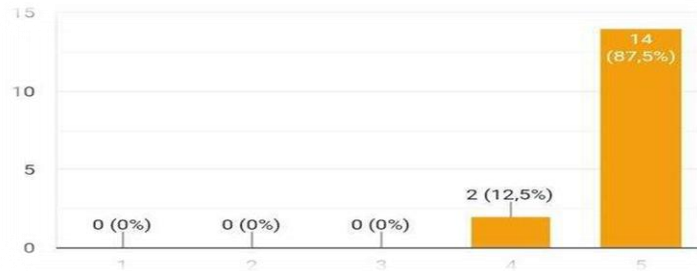
Gambar 6 Kegiatan Pendampingan Penggunaan Puzzle Interaktif

Gambar di bawah ini merupakan kegiatan para guru dan orang tua dalam pembuatan alat permainan edukatif dalam bentuk puzzle.



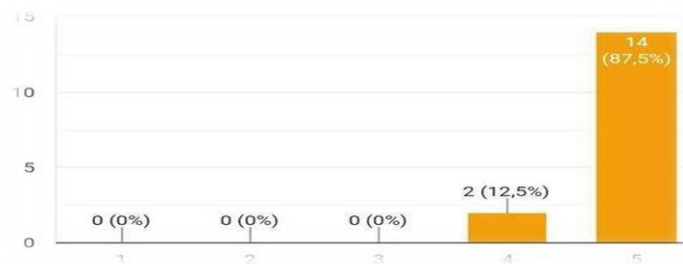
Gambar 7 Kegiatan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berupa Puzzle

Setelah kegiatan selesai, para seperti diberikan angket respon untuk memberikan penilaian terhadap kegiatan yang dilaksanakan, sebagai bentuk suatu kegiatan evaluasi. Berdasarkan hasil angket respon yang telah diberikan, maka dapat diketahui bahwa 87,5% peserta menyatakan 'sangat puas', sedangkan 12,5% peserta menyatakan 'puas' dengan kegiatan pendampingan dan pelatihan membuat media puzzle edukatif-inetraktif. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa para peserta memberikan respon yang sangat puas terhadap kegiatan tersebut. Berikut ini disajikan gambar diagram persentase kepuasan peserta terhadap kegiatan abdimas ini, yaitu sebagai berikut:



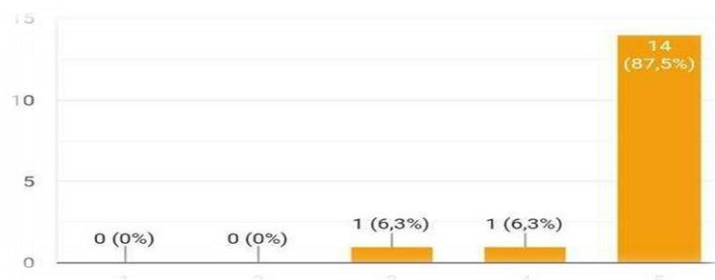
Gambar 8 Pesentase Kepuasan Peserta Terhadap Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan Puzzle Edukatif-Interaktif

Tanggapan para peserta terhadap pelaksanaan pendampingan dan pelatihan puzzle edukatif-interaktif selanjutnya mengani kesesuaian media puzzle untuk Anak Usia Dini. Berdasarkan angket yang telah diberikan dapat diketahui bahwa 87,5% peserta merasa media puzzle ini telah 'sangat sesuai' dan sebesar 12,5% menyatakan media puzzle edukatif-interaktif ini telah 'sesuai' untuk anak usia dini. Berdasarkan tanggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle yang telah dirancang dapat digunakan oleh anak usia dini, untuk membantu mengembangkan kemampuan literasi numerasinya. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar di bawah ini:



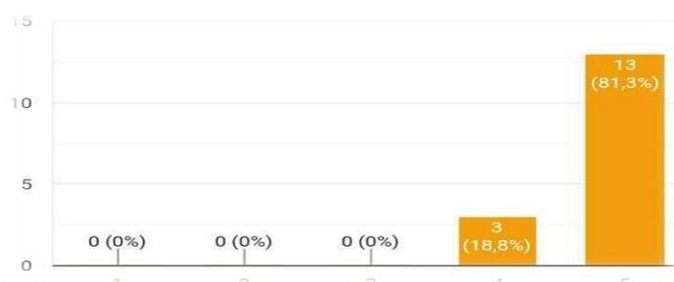
Gambar 9 Persentase Tanggapan Peserta untuk Kesesuaian Media Puzzle untuk Anak Usia Dini

Tanggapan peserta bahwa media puzzle edukatif-interaktif selanjutnya mengenai media puzzle edukatif interaktif dapat meningkatkan literasi berhitung Anak Usia Dini. Berdasarkan angket yang telah diberikan dapat diketahui bahwa 87,5% peserta merasa media puzzle ini 'sangat dapat meningkatkan' literasi numerasi berhitung anak. Sedangkan 6,3% menyatakan media puzzle edukatif interaktif ini 'dapat meningkatkan' literasi numerasi berhitung anak, dan 6,3% lainnya menyatakan media puzzle edukatif-interaktif ini 'cukup' dapat meningkatkan literasi berhitung anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar di bawah ini:



Gambar 10 Persentase Tanggapan Peserta Bahwa Media Puzzle Edukatif-Interaktif Dapat Meningkatkan Literasi Berhitung Anak Usia Dini

Tanggapan peserta terhadap media puzzle edukatif-interaktif yang terakhir adalah mengenai kemudahan penggunaan media pembelajaran puzzle edukatif-interaktif. Berdasarkan angket yang telah diberikan dapat diketahui bahwa 81,3% peserta memberikan tanggapan 'sangat mudah' akan penggunaan media puzzle tersebut. Sedangkan 18,8% peserta memberikan tanggapan 'mudah' dalam penggunaan media puzzle tersebut. Kesimpulan dari tanggapan ini bahwa para peserta mudah menggunakan media puzzle tersebut, sehingga dapat dipraktek kan di mana saja dan kapan saja. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar di bawah ini:



Gambar 11 Tanggapan Peserta Terhadap Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Edukati- Interaktif

Media puzzle edukatif-interaktif ini merupakan suatu media yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami suatu konsep materi bilangan. Media ini dirancang dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, untuk puzzle yang berbentuk alat permainan edukatif. Sedangkan media puzzle bentuk interaktifnya menggunakan aplikasi *power point*. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan pemilihan media yang tepat maka pembelajaran bisa berlangsung efisien dan efektif (Dhidhi Pambudi, 2018). Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Abdimas yang dilakukan, selain menampilkan media puzzle interaktif, juga menampilkan media puzzle edukatif. Maksudnya adalah puzzle yang dibuat selain berbentuk *powerpoint* juga berbentuk alat permainan edukatif. Hal tersebut dilakukan, karena pada saat observasi awal, penulis melihat masih kurangnya alat permainan edukatif yang terdapat di PAUD tersebut.

Puzzle interaktif yang dibuat berupa puzzle jigsaw, puzzle tebak angka dan puzzle geometri. Sedangkan alat permainan edukatif yang dibuat berupa puzzle bongkar pasang yang isinya mengadaptasi dari puzzle interaktif. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta maka diketahui bahwa 87,5% peserta merasa sangat puas akan kegiatan yang dilakukan. Artinya adalah, kegiatan tersebut efektif dan efisien dengan kondisi yang

terjadi saat ini karena dapat membantu orang tua dan guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran melalui media yang mudah, murah dan menarik digunakan anak.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Andri Sattriawan, 2020). Melalui media pembelajaran interaktif, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih variatif (Niswati, Za'imatun; Mustika, 2020). Hal tersebut sesuai dengan hasil angket yang telah diberikan dapat diketahui bahwa 87,5% peserta merasa media puzzle ini sangat dapat meningkatkan literasi berhitung Anak Usia Dini. Artinya adalah media puzzle ini, efektif dan efisien untuk mengembangkan literasi berhitung anak usia dini, dengan konten yang menarik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Temuan lain juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan (Devi, 2020). Selain dapat meningkatkan literasi berhitung, media ini juga dapat menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan temuan lain yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif yang dilakukan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna bagi anak (Astriani & Alfahnum, 2020). Selain menarik dan sesuai dengan konten, tentu saja media itu harus mudah digunakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil angket yaitu 81,3% peserta merasa media puzzle ini sangat mudah dalam penggunaannya. Hal tersebut menjelaskan bahwa media puzzle interaktif sangat mudah digunakan dan media puzzle berupa alat permainan edukatif juga sangat mudah digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada pembahasan dan hasil, maka simpulan dari kegiatan pengabdian kepada para guru dan orang tua ini adalah :

1. Media pembelajaran *puzzle* edukatif-interaktif adalah salah satu media permainan yang dirancang menggunakan aplikasi *power point* yang didesain secara interaktif dan berupa alat permainan edukatif yang dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapat dan bernilai ekonomis dalam bermacam-macam bentuk permainan *puzzle*, sebagai salah satu media yang dapat mengembangkan literasi numerasi dalam hal berhitung untuk anak usia dini.
2. Media *puzzle* edukatif-interaktif ini, dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh guru dan para orang tua untuk mendampingi putra-putrinya belajar berhitung dengan sangat asik dan menyenangkan pada masa pandemic covid ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Abdimas ini tentu saja tidak terlepas dari dukungan pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor Unsika selaku penanggung jawab kegiatan yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk memperoleh dana hibah pengabdian masyarakat. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada LP2M Unsika selaku penanggung jawab kegiatan yang telah banyak memberikan arahan terkait pelaksanaan pengabdian masyarakat. Tidak lupa pula kami mengucapkan terimakasih kepada Kepala desa Pasir Jengkol dan PAUD Ad Zariyat yang telah bersedia memberi izin dan kooperatif dalam membantu terlaksananya kegiatan abdimas ini. Terakhir kami ucapkan terimakasih kepada rekan sejawat dan tim

dalam abidmas ini yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk terselesainya kegiatan abdimas ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Paud Dalam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pkm: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(04), 366–371.
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Borzekowski, D. L. G., Lando, A. L., Olsen, S. H., & Giffen, L. (2019). The Impact Of An Educational Media Intervention To Support Children’s Early Learning In Rwanda. *International Journal Of Early Childhood*, 51(1), 109–126. <https://doi.org/10.1007/S13158-019-00237-4>
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>
- Dewi, R. K., Kamid, & Saharudin. (2019). Pemerolahan Pengetahuan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Edumatica*, 09(1), 53–60.
- Febrinasti, R., Armitha, A., & Sari, P. (2018). *Pentingnya Literasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Luar Biasa Bagian C (Tuna Grahita)*. 1, 208–215.
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Sains. In *Gerakan Literasi Nasional* (Pp. 1–27).
- Kurniawati, R. (2001). *Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B*. 24–25.
- Latipah, N. (2018). Pembelajaran Ipa Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Fitrah*, 1(2), 1–10.
- Lubis, P. A., & Simanjuntak, J. (2020). *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Kamal Laud Dendang*. 5(2), 27–36.
- Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2013). Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Tk Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10), 1–10.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/Kalamatika.Vol4no1.2019pp69-88>
- Marlisa, L. (2016). Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 25–38.

- Niswati, Za'imatun; Mustika, A. F. (2020). Pembuatan Dan Pelatihan Media Interaktif Mengenal Bentuk Pada Tk Fatahillah. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(04), 414–420.
- Pambudi, D., Wulandari, A. N., & Sutopo. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru SD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM) Solusi*, 2(5), 371–376.
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 950–963.
- Suarti, N. K. A. (2015). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21. Retrieved from <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/3044>
- Thronsen, J. E., Shumway, J. F., & Moyer-Packenham, P. S. (2019). The Relationship Between Mathematical Literacy at Kindergarten Entry and Public Preschool Attendance, Type, and Quality. *Early Childhood Education Journal*, (0123456789). <https://doi.org/10.1007/s10643-019-01014-7>
- Wulandari, E., & Azka, R. (2018). Menyambut Pisa 2018 : Pengembangan Literasi Matematika Untuk. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38.