



Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bianglala Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya

Andhini Mayang Sari¹, Melia Dwi², Widayanti³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

Email Korespondensi : andhini.19022@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dari pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Subyek dalam penelitian ini yaitu kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya, dengan jumlah yaitu 41 anak yang terbagi menjadi 2 kelas, kelas A1 dengan jumlah 20 anak dan kelas A2 dengan jumlah 21 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi-experimental design*. Teknik analisis data menggunakan rumus *Mann Whitney U-Test* untuk mengetahui hasil penelitian yang diperoleh yaitu $U_{hitung} < U_{tabel}$ yakni $33 < 134$, H_a diterimayaitu adanya pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

The Effect of Using Educational Game Tools (Ape) Ferris Wheel On The Ability To Recognize Number Symbols In Group A Children At Mekar Sari Kindergarten In Surabaya.

ABSTRACT

This study aims to prove the effect of the use of Educational Game Tools (APE) Bianglala on the ability to recognize number symbols in group A children. The subjects in this study were group A TK Mekar Sari Surabaya, with a total of 41 children divided into 2 classes, class A1 with 20 children and class A2 with 21 children. This study uses a quantitative approach with the type of Quasi-experimental design. The data analysis technique uses the Mann Whitney U-Test formula to determine the results of the research obtained, namely $U_{count} < U_{table}$, $33 < 134$, H_a is accepted, namely the influence of the use of Educational Game Tools (APE) Ferris wheel on group A children at Mekar Sari Surabaya Kindergarten. So it can be concluded that there is a significant effect of the use of Educational Game Tools (APE) Bianglala on the ability to recognize the symbol of numbers in group A at Mekar Sari Surabaya Kindergarten.

Keywords: Educational Game Tools (APE), Ability To Recognize Number Symbols



PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) merupakan makhluk sosial yang unik dan kaya akan potensi untuk masayang akan datang, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, usia ini merupakan usiakeemasan pada anak atau kita sebut dengan the golden years atau masa emas bagi anak, dimanapada masa anak-anak kinerja otak 80% berlangsung pada usia tersebut anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat (Afiyah & Usman, 2021). Pada masa ini, perkembangan anak usia dini sangat berbeda antara satu dengan yang lain, bahkan pada saat ini pula Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah menggunakan kurikulum merdeka belajar, dimana penggunaan dari konsep merdeka belajar dalam pendidikan memberikan potensi yang sangat besar dalam pengembangan pendidikan di Indonesia supaya menjadi lebih baik pada setiap tumbuh kembang anak. Seluruh aspek perkembangan harus disimulasikan pada anak usia dinisecara baik, maka anak dapat mengelola bakat serta potensinya dengan baik, karena pada masa keemasan anak dapat mampu merangsang segala aspek perkembangan (Sharani et al., 2021).

Salah satu aspek yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan lebih lanjut yaitu aspek perkembangan kognitif pada anak. Bidang perkembangan kognitif berfokus pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Menurut Jean piaget, (2002), tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini yaitu *sensorimotor* (0-2 tahun), *pra-operasional* (2-7 tahun), *operasional konkrit* (7-12 tahun), dan *operasional formal* (12 tahun ke atas). Anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan *pra-operasional*, dimanapemikiran anak pada usia ini bersifat simbolik, yang terlihat dalam kata-kata maupun gambar, sedangkan untuk tahap *operasional* konkret, anak mampu berpikir srcara logis tentang kejadian yang konkret. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan aspek kognitif pada anak usia dini adalah dengan meningkatkan kemampuan belajar konsep lambang bilangan pada anak usia dini.

Mengenalkan lambang bilangan kepada anak memang perlu dilakukan sejak dini sebagai dasar atau pondasi untuk numerasi anak. Masa kanak-kanak memang sangat perlu dikenalkan dengan pembelajaran mengenal lambang bilangan, yang dilakukan secara bertahap. Pembelajaran tersebut cukup dengan memberikan rangsangan, misalnya dengan mengajarkan anak untuk menyebutkan angka 1-10 dengan urut, anak mampu melipat jari tangan sesuai dengan lambangbilangan yang telah ditentukan, anak mampu menunjukkan angka 1-10, anak mampu menyesuaikan antara jumlah barang dengan angka, anak mampu menuliskan angka 1-10 secara urut, anak mampu menghitung penjumlahan dasar angka 1-10. Kegiatan tersebut dilakukan dengan mengajak anak bermain sambil belajar menggunakan Alat Permainan Edukasi (APE), bermainsambil belajar seperti ini sangat menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi diawal menyatakan bahwa anak belum memiliki kemampuanmengenal bilangan yang rendah hal ini terlihat pada saat pembelajaran terdapat 6 anak belum mampu mengenal dan menyebutkan bilangan dengan baik, 10 anak belum mampu mencocokkan atau menghitung jumlah benda sesuai dengan bilangannya, terdapat 6 anak pula belum paham cara melipat jari sesuai dengan lambang bilangan yang ditentukan, serta hampir seluruh anak belum mampu mengurutkan dan menuliskan bilangan yang baik dan benar.

Permasalahan tersebut terjadi karena, pembelajaran berlangsung guru lebih mengutamakan pembelajaran verbalisme (perkataan) dan guru hanya melakukan pembelajaran berbasis paper (kertas & buku), dan tidak semua anak memahami lambang bilangan dengan baik ketika mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA). Hal tersebut dapat dilihat dari proses belajar di kelas kelompok A TK Mekar Sari Surabaya, dimana masih ada beberapa anak yang belum mengenal konsep lambang bilangan dengan baik. Permasalahan ini, dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang betapa pentingnya menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan menstimulasi kemampuan aspek kognitif mengenal lambang bilangan bagi anak-anak. Dalam hal ini peneliti dapat membahas tentang media pembelajaran yangsesuai

untuk diterapkan dalam meningkatkan aspek kognitif kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Adapun media pembelajaran tersebut yaitu Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala.

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala merupakan suatu media pembelajaran yang diciptakan untuk mempermudah anak dalam mempelajari mengenal lambang bilangan khususnya pada hal mengenal angka, mengurutkan angka yang baik dan benar, menuliskan angka serta menjumlahkan benda yang sesuai dengan angka yang ada. Melalui media ini anak diharapkan dapat secara tidak langsung meningkatkan minat dan mendorong supaya lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya Jl.Keduruh Dukuh I Karang Pilang Surabaya.

METODE

Penelitian membahas mengenai pengaruh APE Bianglala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya, yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design pretest-posttest*. Dalam penggunaan desain penelitian ini terdapat kelompok eksperimen (diberiperlakukan atau treatment) dan juga kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan atau treatment).

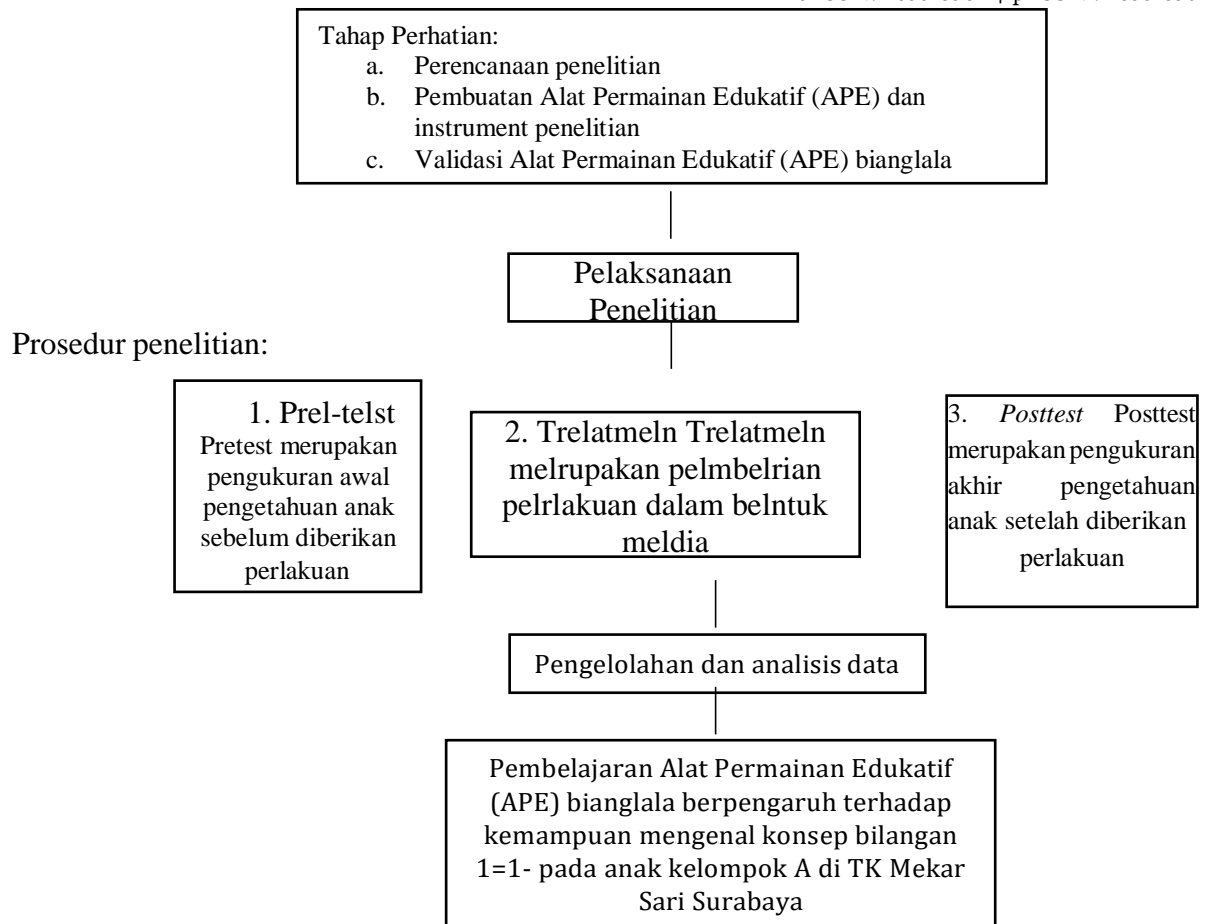
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya yang berjumlah 41 anak, yang terdiri dari jumlah kelompok eksperimen A1 yaitu 20 anak, sedangkan kelompok kontrol A2 yaitu 21 anak. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh sebagai teknik pengambilan sampel, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi *partisipatif*, yaitu penelitian terlibat secara langsung dengan kegiatan-kegiatan anak saat proses pembelajaran. Melalui observasi *partisipatif* ini, data yang diperoleh akan lebih lengkap karena peneliti dapat mengetahui secara langsung setiap perilaku yang nampak pada anak yang akan ditelitinya.

Sampel yang digunakan yaitu subjek penelitian sebanyak ≤ 30 anak, karena jumlah anak TK kelompok A1 di TK Mekar Sari Surabaya. Maka dapat disimpulkan bahwa, teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Analisis data yang digunakan yaitu *Uji U Mann-Whithney U Test*, Peneliti menggunakan *uji U* karena bentuk *hipotesis* yang ditetapkan oleh peneliti menggunakan komperatif dua sampel independen dengan bentuk data berupa ordinal.

Adapun data yang akan dihasilkan dalam penelitian yaitu mengenai bagaimana tahapan dari proses dan hasil pada penerapan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Sehingga instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar observasi. Selanjutnya analisis data pada penelitian kuantitatif *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design pretest-posttest*. Selanjutnya di bawah ini yaitu, prosedur penelitian:



HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu tahapan sebelum perlakuan (*pretest*), *treatmen*(perlakuan) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Kegiatan *pretest* dilaksanakan selama 2 kali dari kegiatan *treatmen* (perlakuan), sedangkan untuk kegiatan *posttest* (sesudah perlakuan). Kegiatan *pretest* dilakukan oleh anak tanpa arahan dari guru. hasil dari kegiatan pretest ini menunjukkan dalam kegiatan berhitung anak masih terjadi lompatan dan terjadi penulisan lambang nilangan secara terbalik dan masih belum benar. hasil penelitian sebelum perlakuan (*pretest*) yang diperoleh yaitu skor total hasil pretest pada kelompok eksperimen A1 yaitu 43 dengan rata-rata 2,15 sedangkan pada kelompok kontrol skor total 45 dengan rata-rata 2,14. Item kedua yaitu menghitung dan mengetahui jumlah lipatan jari tangan sesuai angka 1 hingga 10 pada kelompok eksperimen A1 diperoleh skor total 40 dengan rata-rata 2, sedangkan pada kelompok kontrol skor total 42 dengan rata-rata 2, dengan katagori MB (Masih Berkembang). Sebelum data hasil *pretest* dan *posttest* diolah data maka perlu dilakukan terlebih dahulu test uji beda *pretest* dan *posttest*. Dalam menganalisis uji beda dapat dilakukan yaitu memasukkan data hasil sebelum di berikan perlakuan (*pretest*) dan data sesudah diberikan perlakuan(*posttest*) baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Berikut tabel uji beda pretest dan posttest.

Table 1 Uji Beda Pre test dan posttest

Kelompok Eksperim			Kelompok Kontrol		
NO	Selisi X1-X2	Peringkat (Rank)	NO	Seli X1-X	Peringkat (Rank)
1	9	37	1	4	9,5
2	7	27	2	3	5,5
3	10	41	3	3	5,5
4	8	32	4	7	27
5	6	22	5	3	5,5
6	7	27	6	5	15,5
7	6	22	7	5	15,5
8	6	22	8	1	1
9	9	37	9	5	15,5
10	9	37	10	5	15,5
11	7	27	11	5	15,5
12	7	27	12	3	5,5
13	9	37	13	5	15,5
14	9	37	14	5	5,5
15	5	15,5	15	3	9,5
16	9	37	16	4	2
17	8	32	17	2	27
18	7	27	18	7	5,5
19	9	37	19	3	15,5
20	8	32	20	5	15,5
			21	5	15,5
R1		597	R2		57

(Sumber: Hasil Uji Mann Whitney U-Test)

Berdasarkan dari tabel hasil perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa jumlah peringkat pada kelompok eksperimen sebesar 597 sedangkan jumlah peringkat pada kelompok kontrol sebesar 138, berikutnya yaitu menghitung nilai U_1 dan U_2 untuk menentukan hasil keputusan perhitungan. Selanjutnya yaitu menghitung nilai U_1 dan U_2 dan didapatkan nilai U_1 yaitu 33 sedangkan U_2 yaitu 573. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan antara U tabel dan U hitung dimana U tabel 134 sedangkan U hitung 33 apabila U hitung < U tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan apabila U hitung > U tabel, maka H_0 diterima dan H_a di tolak. Dari analisis data maka diperoleh U hitung < U tabel yakni $33 < 134$, sehingga H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan dengan tidak terjadinya lompatan dalam kegiatan berhitung anak dan juga tidak terjadinya lompatan dalam kegiatan berhitung pada anak dan juga tidak terjadinya penulisan lambang bilangan secara terbalik. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh setelah perlakuan (*posttest*) di TK Mekar Sari Surabaya menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh pada kelompok kontrol A2 yaitu 308 dengan rata-rata 14,6 sedangkan kelompok eksperimen A1 setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 379 dengan rata-rata 18,95 dan rata-rata untuk masing-masing item adalah 3,79 yang dibulatkan menjadi 4 sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A1

menunjukkan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari (AB Susanto, 2014), bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan daya atau kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan tahap perkembangan dan terus meningkat dalam mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang sangat penting bagi proses bertahan hidup karena sejak usia dini anak-anak sudah mulai mengenal lambang bilangan dari berbagai matematis dari dunia mereka. Selain itu sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nugroho Susanto, 2017), yang mengemukakan dalam mengenal lambang bilangan terdapat tahapan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak yaitu tahapan pemahaman konsep bilangan, tahapan transisi, dan tahapan lambang.

Pembelajaran lambang bilangan 1-10 merupakan proses pembelajaran yang harus dilakukan dengan menyenangkan dan kreatif.. Menurut (B.E.F. Montolalu, 2014) bahwa didunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang sangat penting bagi anak-anak dan dilakukan secara berulang-ulang setiap hari serta menimbulkan rasa kesenangan bagi anak. Pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 memang harus memakai strategi dan juga metode yang menyenangkan, seperti bermain sambil belajar dan menggunakan media-media pembelajaran yang menarik perhatian anak. Media pembelajaran adalah alat untuk membantuanak lebih memahami pembelajaran serta dapat membuat anak lebih menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung (Aulia et al., 2022). Media pembelajaran yang digunakan peneliti pada saat ini adalah media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala, media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan kepada anak tentang mengenal lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, menuliskan lambang bilangan 1-10, menghitung jumlah benda dan mencocokkannya dengan angka 1-10.

Selain memfasilitasi penggunaan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak, penggunaan APE bianglala juga merangsang anak untuk melakukan trial and error. Metode *Trial and Error* adalah metode dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukan secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan. Metode *Trial and Error* atau disebut metode latihan dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan disiap-siagakan. Selanjutnya menurut (Arief, 2002) mengemukakan pengertian metode *Trial and Error* adalah suatu metode dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan latihan secara terus menerus sampai anak didik memiliki ketangkasan yang diharapkan. Proses trial and error ini terjadi pada anak saat mencoba kembali dengan melakukan permainan APE bianglala. Melalui proses trial and error yang dilakukan oleh anak, akan mengembangkan kemampuan kognitif yang anak miliki tentang mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran APE bianglala

Kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini harus melalui benda konkrit seperti Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala, dimana anak dapat mencobanya secara langsung. APE bianglala dapat dimainkan dengan cara anak dapat memutar bianglala angka tersebut, anak juga dapat menyusun dan menuliskan angka 1-10, serta anak dapat menghitung jumlah stik apel yang ada di APE bianglala tersebut, sehingga dari kegiatan tersebut dapat membuat anak tertarik untuk mempelajari lambang bilangan.

Dengan adanya media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala angka membuat anak secara langsung dapat meraba, mengamati dan merasakan lambang bilangan yang terdapat pada APE bianglala tersebut. hal ini dapat membuat persepsi anak terhadap lambang bilangan meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala angka dapat mempengaruhi kemampuan mengenal

lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya. Hasil analisis membuktikan bahwa belajar sambil bermain membuat anak menjadi senang dan tertarik akan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sangat mampu membantu anak dalam proses pembelajaran, salah satunya yang telah terbukti yaitu media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Bianglala angka. Menggunakan APE bianglala sangat tepat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok eksperimen A1 di TK Mekar Sari Surabaya mengalami perkembangan dengan hasil yang diperoleh yaitu skor total pretest 222 dengan rata-rata 11,1 dan rata-rata untuk masing-masing item adalah 2,22 yang dibulatkan menjadi 2 dan menunjukkan sebagai katagori Masih Berkembang (MB) dan skor total posttest yaitu 379 dengan rata-rata 18,95. Dari rata-rata skor total tersebut diperoleh rata-rata untuk masing-masing item yaitu 3,79 yang dibulatkan menjadi 4 menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan pada anak kelompok kontrol A2 tidak menunjukkan perkembangan karena tidak diberikannya perlakuan (treatment) media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala, pembelajaran di kelompok A2 dilakukan seperti biasanya (menggunakan LKA dan buku ajar).

Hal ini dibuktikan bahwa analisis data yang telah dilakukan dengan uji *U-test (Mann-whitney U-test)* jumlah $n_1 = 20$ dan $n_2 = 21$ diperoleh harga $U_{Hitung} < U_{tabel}$ yakni $33 < 134$, sehingga H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bianglala pada anak kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya. Dengan demikian media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK Mekar Sari Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- AB Susanto. (2014). *Manajemen Strategik komprehensif*. Erlangga.
- Afiyah, N., & Usman, J. (2021). Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Melalui Manasik Haji. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD)*, 2(2), 83–96.
- Arief, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Penerbit Ciputat Pers.
- Aulia, E. R., Maulidiyah, E. C., Fitric, R., & Mas'udah, M. (2022). Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 73–92. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>
- B.E.F. Montolalu, D. (2014). *Bermain Dan Permainan*. Universitas Terbuka.
- jean piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Nugroho Susanto. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99.
- Sharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di tk mardi putra 01 kota batu. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD)*, 2(1), 19–30.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Widayanti, M., Komalasari, D., & Fitri, R. (2023). Pelatihan Penyusunan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Literasi Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Guru Paud Di Kecamatan Prigen. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 14–18. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n1.p14-18>