

OPTIMALISASI LITERASI ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

OPTIMIZING CHILDREN'S LITERACY THROUGH SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA

Agung Prasetyo^{1*}, Dikky Nugraha², Hasni Maulidia³, Sutrisnowati⁴, Nunung Lestari⁵

STIT Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: agung110779@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya tingkat literasi masih menjadi tantangan global, termasuk di Indonesia yang berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menempati peringkat 62 dari 81 negara. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran literasi sejak dini melalui media yang menyenangkan dan kontekstual. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa kelas 3 SD di Karawang melalui media permainan Ular Tangga Literasi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru dan siswi kelas 3 SD. Tahapan kegiatan meliputi observasi awal, perancangan media, sosialisasi penggunaan, pelaksanaan bermain bersama, serta monitoring dan evaluasi melalui observasi dan wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam membaca, bahkan siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan berani membaca teks sederhana. Guru juga merasakan manfaat media ini sebagai variasi metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan demikian, Ular Tangga Literasi terbukti mampu menjadi media alternatif dalam meningkatkan minat baca serta keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Media Ajar, Permainan Edukatif, Ular Tangga.

ABSTRACT

The low level of literacy remains a global challenge, including in Indonesia, which ranked 62 out of 81 countries in the 2022 Programme for International Student Assessment (PISA). This condition indicates the need for innovative literacy learning from an early age through enjoyable and contextual media. This community service activity aims to improve reading interest and literacy skills of third-grade elementary school students in Karawang by using the Literacy Snakes and Ladders game. The implementation method employed a participatory approach involving teachers and students. The stages consisted of initial observation, media design, socialization, collaborative play, as well as monitoring and evaluation through observation and interviews. The results indicated an increase in students' enthusiasm and participation in reading; even previously passive students became more active and confident in reading short texts. Teachers also recognized the benefits of this game as an innovative and interactive teaching method. Therefore, the Literacy Snakes and Ladders game has proven to be an effective alternative medium to enhance reading interest and literacy skills among elementary school students.

Keywords: Literacy, Teaching Media, Educational Game, Snakes and Ladders.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat menentukan kualitas sumber daya manusia di era modern. Namun, permasalahan rendahnya tingkat literasi masih menjadi isu global yang dihadapi banyak negara, terutama di negara berkembang. Rendahnya kemampuan membaca tidak hanya menghambat perkembangan pendidikan, tetapi juga berdampak pada kesempatan kerja, kualitas hidup, hingga pertumbuhan ekonomi suatu bangsa.

Dalam konteks pendidikan dasar, upaya peningkatan literasi perlu dilakukan sejak dini dengan metode yang menyenangkan agar anak-anak tidak merasa terbebani saat belajar. Media

ajar kreatif dapat menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif sekaligus menumbuhkan minat baca. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat melalui pembuatan media ajar berbasis permainan seperti ular tangga literasi menjadi relevan, karena mampu menggabungkan aspek hiburan dengan pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi.

Berdasarkan laporan UNESCO *Global Education Monitoring Report* tahun 2023, sekitar 773 juta orang dewasa di dunia masih belum memiliki kemampuan literasi dasar. Di Indonesia sendiri, hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menempatkan kemampuan membaca siswa Indonesia pada peringkat 62 dari 81 negara, berada di bawah rata-rata OECD. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan literasi anak usia sekolah masih menjadi tantangan besar yang membutuhkan inovasi pendekatan pembelajaran, salah satunya melalui media ajar kreatif dan kontekstual.

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini, Dr Muhammad Hasbi menegaskan bahwa literasi dan numerasi merupakan hal esensial yang perlu diberikan kepada anak usia dini sebagai pondasi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dijenjang pendidikan berikutnya, sehingga diharapkan dengan mempersiapkan literasi dan numerasi sejak usia dini dapat meningkatkan angka atau skor PISA yang mengukur rerata kemampuan matematika dan membaca siswa di dunia (Watini, 2022).

Piaget dalam (Morrison, 2012) meyakini bahwa dalam pengembangan skema baru, aktivitas fisik sangatlah penting. Aktivitas fisik mengarah kepada rangsangan fikiran yang kemudian mengarah kepada aktivitas mental-konsep pikiran dan praktik kita. Adapun menurut teori Ekstrapolasi dari Usher dikutip (Alammy, 2025) menekankan pentingnya aktivitas fisik dalam memicu proses ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan yang telah diketahui dengan pengalaman baru.

Hal ini sejalan dengan maksud pengabdian kepada masyarakat yang meyakini bahwa aktivitas bermain mampu menjadi jembatan antara pengalaman konkret dengan perkembangan konsep abstrak. Dengan demikian, media permainan edukatif seperti ular tangga literasi tidak hanyamemberikan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mengaktifkan keterampilan berpikir kritis, logis, sekaligus menumbuhkan motivasi membaca. Oleh karena itu, tawaran solusi yang diajukan adalah menghadirkan media ajar berbentuk permainan ular tangga literasi di kelas 3 SD, yang memadukan aspek hiburan dengan konten pembelajaran literasi dasar.

Tujuan dari pengembangan media ajar ini adalah untuk meningkatkan minat baca serta keterampilan literasi siswa kelas 3 SD melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Secara khusus, penggunaan ular tangga literasi diharapkan dapat: (1) menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, (2) membantu siswa memahami materi bacaan dengan cara yang sederhana dan kontekstual, (3) menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai aktivitas positif sehari-hari, serta (4) mendukung guru dalam menghadirkan variasi metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, media ajar ular tangga literasi diharapkan mampu menjadi alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah Karawang.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi

Menurut Green, Peterson dan Lewis dalam (Nurbaeti, 2022) menyatakan bahwa kemampuan literasi anak prasekolah dapat dikelompokkan menjadi 6 macam yaitu keterampilan menceritakan, motivasi untuk membaca tulisan, kosakata, kesadaran fonologis (bunyi huruf), pengetahuan tentang huruf, dan kesadaran terhadap tulisan. Adapun Weigel, Martin, and Bennett dikutip (Hoerudin, 2023) bahwa memilah kemampuan literasi awal menjadi tiga yaitu pengetahuan tulisan (*print knowledge*), dasardasar menulis (*emergent writing*), dan minat membaca (*reading interest*).

Menurut Doherty (Arifin, 2024), anak usia 5-6 tahun sudah dapat memahami sebuah bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi, anak mampu membentuk kalimat kompleks serta bahasa verbal yang tepat, penguasaan kosa kata yang baik, dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata, teka-teki dan metafora. Kemampuan literasi awal adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan seorang anak usia dini yang berkaitan dengan membaca dan menulis sebelum menguasai kemampuan formal pada anak sekolah. Kemampuan tersebut diukur menggunakan alat ukur kemampuan literasi awal dari Ruhaena dalam (Supriani, 2025) bahwa yang berisi komponen-komponen literasi awal yaitu minat membaca, kemampuan bahasa, kesadaran fonologis, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa literasi awal itu merupakan kegiatan/aktivitas yang melibatkan kemampuan anak mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara serta memecahkan masalah yang meliputi pengenalan alphabet, kesadaran bunyi huruf, dan kesadaran terhadap tulisan, dan mampu membentuk kalimat. Maka secara garis besar literasi ini bukan hanya sekedar kegiatan membaca dan menulis saja, melainkan setiap kegiatan yang melibatkan kemampuan berkomunikasi, berfikir serta memecahkan suatu masalah yang menjadi dasar atau fondasi anak dalam menghadapi pembelajaran membaca yang sesungguhnya.

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang

kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini adalah untuk melakukan peningkatan literasi anak melalui media permainan ular tangga. Menurut (Wahrudin, 2020) bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dalam rangka memberikan rekomendasi perbaikan pada mitra pengabdian masyarakat. Menurut (Arifudin, 2020) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada mitra dilakukan berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ditemukan pada mitra pengabdian.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru serta siswi kelas 3 SD sebagai subjek utama. Metode ini dipilih agar kegiatan tidak hanya berpusat pada tim pengabdian, tetapi juga membangun keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahapan. Adapun metode pelaksanaan memuat beberapa hal penting, yakni sebagai berikut:

Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini menurut (Arifudin, 2024) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Adapun menurut (Rusmana, 2020) menjelaskan bahwa dalam melakukan persiapan dilakukan observasi awal untuk memotret kondisi mitra.

Pada tahap ini tim KKN melakukan observasi awal terhadap kondisi literasi siswi kelas 3 SD, Wawancara dengan guru untuk mengetahui metode dan media ajar yang digunakan, serta Merancang media ajar berupa Ular Tangga Literasi beserta instrumen pendukung (kartu soal, bacaan pendek).

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Mayasari, 2025) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Adapun menurut (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa tahap pelaksanaan pengabdian merupakan bentuk rencana kerja dari perencanaan pengabdian untuk mengatasi permasalahan pada mitra.

Ini adalah inti kegiatan KKN, berupa nama Kegiatan: “Bermain dan Belajar dengan Ular Tangga Literasi”. Sosialisasi kepada guru terkait cara penggunaan media ular tangga literasi. Pelaksanaan kegiatan literasi bersama siswi kelas 3 dengan metode bermain kelompok. Siswi diajak bermain ular tangga, di mana setiap kotak berisi instruksi soal membaca, memahami teks, atau menjawab pertanyaan literasi sederhana. Guru mendampingi proses belajar sambil menilai keterlibatan dan kemampuan siswi.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Kartika, 2025) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Adapun (Juhadi, 2020) menjelaskan bahwa tahap evaluasi merupakan upaya melihat

sejauh mana program kerja pengabdian tercapai pada mitra. Upaya perbaikan dilakukan setelah melihat hasil dari evaluasi program pengabdian.

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati antusiasme, interaksi, dan tingkat partisipasi siswi. Evaluasi saat kegiatan: mencatat kesulitan yang dialami siswi, seperti kendala memahami bacaan atau kurangnya kosakata. Evaluasi pasca kegiatan: dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswi untuk mengetahui efektivitas media ular tangga, serta menilai perubahan minat baca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan “Bermain dan Belajar dengan Ular Tangga Literasi” berhasil dilaksanakan pada siswi kelas 3 SD di Karawang. Media ajar berupa ular tangga literasi diperkenalkan kepada guru dan siswi, kemudian diuji coba dalam suasana belajar kelompok. Siswi menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan berlangsung, ditandai dengan semangat dalam melempar dadu, melangkah pion, serta menjawab pertanyaan literasi pada kotak yang ditempati.

Guru menyampaikan bahwa siswi yang biasanya pasif dalam pembelajaran menjadi lebih aktif ketika kegiatan dilakukan dengan media permainan. Selain itu, siswi yang awalnya enggan membaca menjadi lebih berani mencoba membaca teks pendek karena suasana kompetitif namun menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga literasi dapat meningkatkan keterlibatan siswi sekaligus menciptakan suasana belajar yang tidak monoton.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pengalaman belajar berbasis aktivitas fisik dapat merangsang aktivitas mental. Permainan ular tangga literasi memungkinkan siswi untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan aktivitas membaca, sehingga lebih mudah memahami konsep literasi dasar.

Selain itu, kegiatan ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media ajar kreatif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Media ular tangga literasi terbukti mampu menjadi alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan variasi media ajar di sekolah, khususnya di Karawang yang masih menghadapi tantangan dalam penyediaan media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. *Implementasi Media Ular Tangga Literasi*



Gambar 2. *Penyerahan Media Ajar Ular Tangga Literasi kepada guru*



Gambar 3. *Penyerahan Media Ajar Ular Tangga Literasi kepada guru*

Pembahasan

Pengembangan literasi anak merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif. Menurut UNESCO tahun 2011, literasi merupakan fondasi utama untuk keberhasilan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat (Mayasari, 2023). Oleh karena itu, optimalisasi literasi sejak dini perlu dilakukan melalui berbagai media yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media permainan edukatif, seperti permainan ular tangga. Menurut Vygotsky (Asitoh, 2025), permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak, di mana melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan berinteraksi sosial. Permainan ular tangga sendiri adalah permainan papan yang sederhana dan familiar bagi anak-anak, yang dapat digunakan

sebagai media edukatif untuk meningkatkan literasi melalui kegiatan membaca angka, simbol, dan instruksi dalam permainan tersebut.

Hasil kajian (Widayanti, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca angka dan memahami konsep bilangan dasar pada anak usia dini. Mereka menemukan bahwa anak yang diajak bermain ular tangga secara rutin menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi numerik dibandingkan dengan anak yang hanya mendapatkan pembelajaran konvensional. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme Piaget, yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan bermain, sehingga media permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan literasi anak secara menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, hasil kajian oleh (Angkur et al, 2023) menegaskan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar anak dan motivasi untuk belajar literasi. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar berhitung dan mengenal simbol angka, tetapi juga mengembangkan aspek sosial seperti kerjasama dan toleransi terhadap teman sebaya. Dengan demikian, media permainan ular tangga mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan sosial dalam proses pengembangan literasi anak.

Dalam kerangka teori, pendekatan pembelajaran melalui media permainan edukatif sejalan dengan teori Multiple Intelligences dari Gardner (Andriyat, 2025), yang menyatakan bahwa anak memiliki berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan logis-matematis dan kinestetik. Permainan ular tangga yang melibatkan aktivitas fisik dan pemahaman angka dapat merangsang kecerdasan ini secara optimal.

Secara keseluruhan, kajian teori dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan ular tangga merupakan media yang efektif dan menyenangkan dalam mengoptimalkan literasi anak usia dini. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan numerik dan literasi simbolik, tetapi juga menumbuhkan minat belajar dan aspek sosial anak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Pelaksanaan program KKN dengan inovasi media Ular Tangga Literasi terbukti dapat meningkatkan minat baca anak-anak. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk membaca. Media ini efektif digunakan sebagai sarana alternatif dalam mendukung kegiatan literasi karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Untuk masyarakat dan guru pendamping, media Ular Tangga Literasi dapat dijadikan salah satu metode tambahan dalam kegiatan belajar mengajar maupun program literasi di luar sekolah. Untuk mahasiswa pelaksana KKN berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan konten permainan dengan materi bacaan yang lebih bervariasi agar cakupan literasi semakin luas. Untuk pihak sekolah maupun lembaga pendidikan, sebaiknya memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas belajar kreatif agar anak-anak memiliki lebih banyak akses terhadap media edukatif yang inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ketua STIT Rakeyan Santang yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan. Tidak lupa, penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada pihak SD Negeri Parakanmulya 2 yang telah bersedia menjadi mitra sekaligus lokasi kegiatan KKN ini. Berkat kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Angkur et al. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2443–2452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan, Peningkatan Produksi Dan Perluasan Pemasaran Keripik Singkong Di Subang Jawa Barat. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(1), 21–36.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Vocabulary Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Plamboyan Edu*, 1(2), 208–219.
- Juhadi, J. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Kartika, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Penulisan Book Chapter Sebagai Bagian Dari Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(3), 241–255.
- Kartika, I. (2025). Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam Menuju Sekolah Berbasis Nilai. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(2), 77–91.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.

- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Morrison. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Rusmana, F. D. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Wahrudin, U. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Watini. (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.
- Widayanti. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9.