

PENERAPAN MODEL ATIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA DI POS PAUD PELANGI**Kurniasih¹, Sri Watini²**¹ Universitas Panca Sakti Bekasi Indonesia; Kurniasih.pung@gmail.com² Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia; srei.watini@gmail.com

Abstract: Human life is closely related to numeracy, the 'difficult' perception that students instill in numeracy is often the reason why they do not like to learn it. Therefore, we need a special method that can slowly replace this perception with the perception that numeracy literacy is fun and very useful for everyday life. The right way to increase early childhood numeracy literacy is to play while learning. In the end, the media for the giant snake and ladder game was chosen with the application of the ATIK (Observe, Imitate, Work) model where children learn numeracy by playing in a fun way and can be used as an effort to improve numeracy literacy in early childhood. The method used is a descriptive research method where the researcher only wants to know how the state of the variable itself is without any influence or relationship to other variables such as experimental research or correlation and the researcher acts as a key instrument and describes a situation objectively or based on visible facts. In this case, the teacher must provide a complete and understandable footing for children according to the ATIK model.

Abstrak: Kehidupan manusia erat kaitannya dengan numerasi, Persepsi 'sulit' yang ditanamkan para peserta didik untuk numerasi seringkali menjadi alasan mengapa mereka tidak menyukai untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode khusus yang dapat secara perlahan menggantikan persepsi tersebut dengan persepsi bahwa literasi numerasi itu asyik dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Cara yang tepat untuk peningkatan literasi numerasi anak usia dini adalah dengan bermain sambil belajar. Pada akhirnya dipilih media permainan ular tangga raksasa dengan penerapan model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) dimana anak belajar numerasi dengan cara bermain yang menyenangkan dan dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan literasi numerasi pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dimana peneliti hanya ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel itu sendiri tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi dan peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan melakukan melukiskan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Guru dalam hal ini harus memberikan pijakan yang lengkap dan dapat dipahami oleh anak sesuai dengan model ATIK.

Keywords: Early childhood; ATIK Model; Numerical Literacy; Giant Snakes and Ladders

Copyright (c) 2022 Author (s)

Received 27 April 2022, Accepted 11 Juni 2022, Published 21 Juli 2022

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode awal yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan kehidupan seseorang. Masa usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia, anak memiliki kecenderungan untuk meniru banyak hal yang ada di sekitarnya.¹ Demikian pula Sri Watini dalam jurnalnya menyampaikan karakteristik anak di usia dini sangat spesifik dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia sekitarnya.² Imitasi bagi anak usia merupakan suatu cara bagaimana mereka menirukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak.³ Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.⁴

Dalam Jurnal Sri Watini⁵ pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (meaningfull) sehingga hasil belajar dapat difungsikan dalam kehidupan anak sehari-hari secara nyata.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Demikian pula menurut Husnawati dan Watini⁶ mengatakan bahwa pendidikan pada anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. *The essence of education is to give birth to children living independently in accordance with their talents and talents so that they can make someone live happily without coercion. Education like this must start from early childhood education.*⁷

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 PISSA yang mengukur rerata kemampuan matematika dan membaca siswa di dunia.

Literasi adalah salah satu istilah dalam pendidikan yang beberapa tahun ini sering menjadi bagian dari percakapan berbagai pemangku kepentingan. Pengambil kebijakan, penggerak komunitas

¹Ratnasari, E.M, *Efektifitas penggunaan buku cerita bergambar terhadap kecerdasan visual anak prasekolah. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini.* Vol 7, No. 1, doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i1.4287>: 2020.

²Anne Gracia & Sri Watini. *Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah* , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022.

³Maharani, D & Watini, S. *Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT Al Wildan Bekasi*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022.

⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi Dan Implementasinya* , Dalam *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara: 2011.

⁵ Sri Watini, *.Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada anak Usia Dini.* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>: 2019

⁶Husnawati, Watini, S, *Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Keberanian Anak Usia 5-6 Tahun di RA Aisyah Afiqannisa Kota Bekasi*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

⁷Watini, S., Aini, Q., Hardini, M., Rahardja, U: 2020 <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/3117>

dan guru di lapangan, semua sepakat bahwa literasi penting diimplementasikan, Tetapi terdapat pemahaman yang berbeda pada masyarakat tentang literasi numerasi ini. Secara umum literasi numerasi diartikan sebagai segala sesuatu tentang matematika. Faktanya berdasarkan data GLN (2017) menjelaskan bahwa numerasi tidak sama dengan kompetensi matematika.

Pendidikan untuk anak usia dini menjadi tanggung jawab bersama antara orang tua di rumah dan guru di sekolah. Piaget dalam Morisson⁸ 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. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal.⁹

Pemaparan tersebut didukung hasil wawancara dengan pendidik di Pos Paud Pelangi yang menyatakan bahwa orang tua lebih mementingkan anaknya dapat menulis dan berhitung dikarenakan khawatir anaknya ketika sekolah di jenjang berikutnya tidak bisa mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya anak diberikan pelajaran tambahan berupa les calistung. Menurut Wardono dan Kurniasih¹⁰ salah satu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin mengadakan penelitian literasi numerasi anak usia dini dengan model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) menggunakan media permainan ular tangga raksasa.

1. Media permainan ular tangga raksasa

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ “Belajar sambil bermain adalah salah satu upaya dalam menyampaikan materi kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah”. Dengan demikian belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

Permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya, berpikir dan belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi.¹² Apabila seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik, maka ia akan cenderung memiliki perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerakan-gerakan fisik dan mereka dapat berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya, mereka juga mampu melakukan tugas yang baik setelah dilakukan oleh orang lain, merka mengamati, kemudian meniru dan mengikuti gerakannya (ATIK).¹³ Permainan aktif juga memberi kesempatan kepada anak untuk memiliki kepercayaan diri atas apa yang mereka

⁸ Morrison, George S, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, Jakarta: 2012

⁹ Ningsih, Dwi Yuniati & Watini, S, *Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP: 2022

¹⁰ Kurniasih, A.W. & Wardono, *Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri*. *Jurnal Matematika Kreatif- Inovatif*.6(1) : 93 – 100 OECD. (2016). *PISA 2015 Results in Focus*. New York: Columbia University: 2015

¹¹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, CV Budi Utama, Yogyakarta: 2018

¹² Morrison, George S, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, Jakarta: 2012

¹³ Hidayati, T & Watini, S, *Implementasi Model ATIK dalam Meningkatkan Kecerdasan Anak Kelompok A melalui Kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rajawati Pancoran*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

raih, permainan juga merupakan alat penting untuk menyediakan kegiatan fisik dan mental yang di perlukan untuk mendorong perkembangan kognitif.

Proses perkembangan kemampuan kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, simbol, daya ingat, kemampuan menalar dan pemecahan suatu masalah atau kasus.¹⁴ Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka.¹⁵

Salah satu jenis permainan aktif adalah menggunakan ular tangga raksasa. Media permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media permainan ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Permainan ular tangga bertujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar. Melalui media permainan ular tangga ini diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bandura dan Walters (1963) dalam teori belajar social menjelaskan bahwa tingkah laku dapat ditiru atau dipelajari melalui “melihat”.

2. Literasi Numerasi

Numerasi merupakan kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka-angka. Numerasi juga dapat disebut sebagai “literasi numerasi”. Literasi Numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan seperti: (a) menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk *solving practical problems* dalam berbagai masalah kontekstual; (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, bagan dan bentuk lainnya), kemudian menginter-pretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan (Gerakan Literasi Nasional, 2017). Numerasi juga berarti menggunakan matematika dengan percaya diri dan efektif untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Numerasi sangat penting bagi individu untuk membentuk penalaran rasional serta teknik penalaran dalam aktivitas sehari-hari. Kita membutuhkan numerasi untuk memperbaiki masalah dan juga memahami angka, waktu, pola, dan juga formulir untuk aktivitas seperti menyiapkan makanan, membaca faktur, meninjau petunjuk, dan juga berolahraga.

Literasi dan numerasi adalah bagian yang tak terpisahkan. Keduanya berperan penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Karena literasi dan numerasi merupakan kompetensi yang fundamental. Namun, kerap kali dalam penggunaan kata literasi dan numerasi dirujuk secara tunggal hanya sebagai literasi. Padahal kenyataannya literasi dan numerasi memiliki pengertian yang berbeda. Literasi lebih tepat dikatakan sebagai memahami dan menanggapi teks secara tepat, sedangkan numerasi diartikan sebagai kemampuan untuk meng-aplikasikan konsep numerik dalam kehidupan sehari-hari. Keduanya penting dikuasai karena keduanya sama-sama menjadi bekal menjalani kehidupan di luar kelas.

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika. Literasi numerasi bersifat praktis dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kewarganegaraan, profesional, bersifat rekreasi, dan kultural. Sehingga kita dapat memahami bahwa cakupan literasi numerasi amat

¹⁴Rosmauli, C & Watini, S, *Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

¹⁵ Palupi, R & Watini, S, *Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

luas, dan tidak hanya yang ada dalam mata pelajaran matematika saja. Fokus penelitian ini adalah literasi numerasi yang digunakan pada anak usia dini adalah bilangan. Sedangkan berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, bilangan berada pada bagian berpikir simbolik:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10,
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan,
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada
6. benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Pengenalan literasi dan numerasi harus dilakukan dengan kegiatan belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar, tidak boleh dilakukan secara drilling dan sekolastik.

Literasi numerasi penting untuk dikuasai bagi siapa pun karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi merupakan dasar pengambilan keputusan dan proses pikir keseharian pada proses memori pembiasaan keteraturan, dengan langkah meniru dalam model ATIK akan terjadi tahapan tersebut dalam proses pematangan kerja otak.¹⁶ Berikut adalah beberapa manfaat atau pentingnya literasi numerasi, khususnya bagi peserta didik:

- a. Literasi numerasi penting sebagai pengetahuan dan juga kecakapan dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan kegiatan dengan baik.
- b. Literasi numerasi penting untuk melakukan perhitungan dan penafsiran terhadap data yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Literasi numerasi penting untuk mengambil keputusan yang tepat di dalam setiap aspek kehidupannya.

3. Model ATIK

Menurut Sri Watini¹⁷ Model ATIK merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari Model *Experiential Learning Theory (ELT)* dan Model Pembelajaran tidak langsung. Model Pembelajaran *ELT* ini merupakan teoritis yang berfokus pada kreasi pengetahuan yang dihasilkan dari refleksi selama pembelajaran (Kolb, 1984).

Model *ELT (Experiential Learning Theory)* ada 4 tahap dalam proses pembelajaran yaitu *Concrete Experience (CE)*, *Reflection Observation (RO)*, *Abstract Conceptualization (AC)* dan *Active Experimentation (AE)* (Abdul Majid, 2013). *This method of learning encourages children and provides opportunities encourages children and provides opportunities for children to experiment on their own. His is in accordance with the results of Maryam`s research, a lecturer states that there are three stages of the child to facilitate the entry of information, namely, listening, writing or drawing and view and advance the experiment itself* Watini, Effendi (2018) dalam Rodiah, Watini,¹⁸ *By collaborating the ELT Model with the Indirect Learning Model, which is better known as the Inquiry*

¹⁶ Gracia, A & Watini, S, *Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah*, *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 2: *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*: 2022

¹⁷ Watini, S, *Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.89> 9: 2021

¹⁸Rodiah, S & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 2: *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.

Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa di Pos Paud Pelangi

Model, a new model is obtained called the ATIK Model. The ATIK model stands for "Observe, Imitate, Do", Watini, Aini, Hardini, Rahardja.¹⁹

Model belajar ATIK (Konsep Teori Model ATIK), Proses Pembelajaran, Konsep Skema Model ATIK ini didaftarkan oleh Dr.Sri Watini, S.Pd.I., M.Pd pada HKI Kemenhumkam dengan nomor pencatatan 000229956 pada tanggal 28 Januari 2018 di Kota Bekasi, Jawa Barat.²⁰

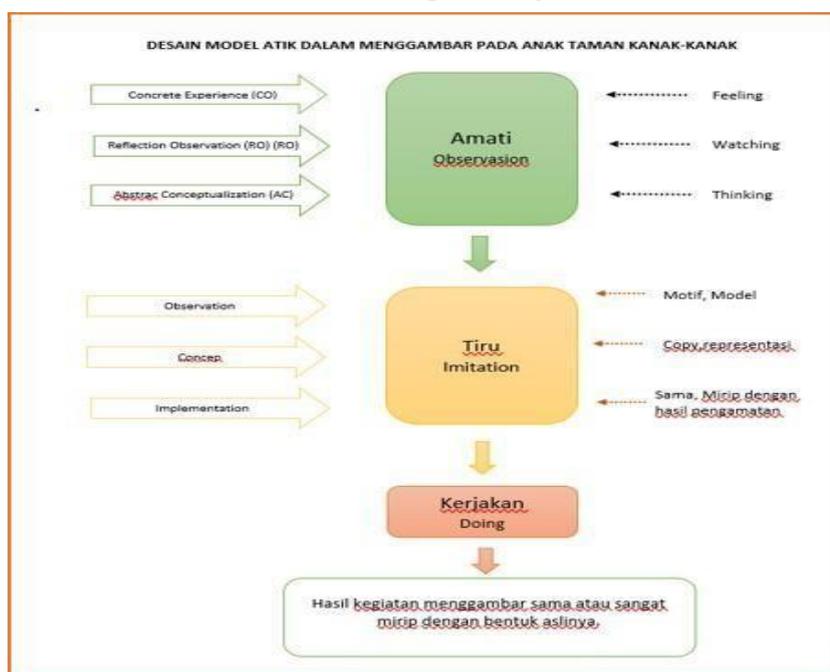
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 87, Rt. 011-Rw. 006 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Kota Bekasi, JAWA BARAT, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 87, Rt. 011-Rw. 006 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Kota Bekasi, JAWA BARAT, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Tulis (Artikel)
Judul Ciptaan	: MODEL ATIK (Konsep Teori Model ATIK), Proses Pembelajaran, Konsep Skema Model ATIK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 28 Januari 2018, di Kota Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000229956

Gambar 1. HKI Model ATIK

Model ATIK memiliki komponen:

- Amati, merupakan suatu proses kegiatan dimana anak mengamati suatu objek, kejadian atau peristiwa yang ada di sekitarnya.
- Tiru, merupakan proses dimana anak meniru apa yang sudah diamatinya.
- Kerjakan, pada fase ini anak mengerjakan apa yang sudah dia amati dan tiru.

Gambar 2. Desain Model ATIK dalam pembelajaran (Sri Watini, 2020).



Model ATIK merupakan salah satu dari sekian banyak jenis model yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan anak. Banyak manfaat yang dapat digunakan dalam perkembangan

¹⁹Watini, S., Aini, Q., Hardini, M., Rahardja, U: 2022 <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/3117>

²⁰Watini, Sri. HKI Kemenhumkam Model ATIK. Nomor pencatatan: 000229956, Kota Bekasi: 28 Januari 2018.

anak. Salah satu perkembangan yang penting dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah literasi numerasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel itu sendiri tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi.

Deskriptif kualitatif menyampaikan data-data lengkap, teratur, berjenjang dan berkesinambungan untuk menghasilkan informasi yang valid, dapat dipercaya, otentik dan bisa dibuktikan kebenarannya, teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan dan dokumentasi visual berupa gambar.

Metode penelitian deskriptif kualitatif menurut Sugiyono²¹ adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat post positivisme yang biasa digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan melakukan melukiskan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang tampak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada anak setelah kegiatan permainan dengan media ular tangga raksasa, setelah pelaksanaan kegiatan diharapkan siswa memiliki kemampuan literasi numerasi tentang mengenal konsep bilangan, mengenal pola kegiatan, dan membilang.

Pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga raksasa dengan metode ATIK dalam rangka mengembangkan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun hasil menunjukkan bahwa ada beberapa tahapan bermain ular tangga dengan metode ATIK, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Anak akan melakukan kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan aturan permainan. Guru menyiapkan penataan lingkungan main berupa papan ular tangga raksasa dan dadu, sedangkan pionnya adalah anak itu sendiri. Davis, dkk (dalam Rakhmadhani, 2013) menyimpulkan bahwa “permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus”.

2. Tahapan Mengamati dan Meniru

Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan. Seluruh penglihatan akan terfokus melihat bagian benda dengan jelas dan detail setiap ruang benda. Mereka akan mempunyai tanggapan suatu benda setelah mereka melihat dengan jelas tentang suatu benda dihadapannya.²²

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit. Alfabeta, Bandung: 2018.

²²Mahmudah, D & Watini, S, *Meningkatkan Motorik Halud melalui Kegiatan Menggambar dengan Model ATIK di TK Pertowo VI*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa di Pos Paud Pelangi

Kegiatan meniru pada anak usia dini akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara terus menerus jika oleh lingkungan diberikan respon dengan baik bahkan diberikan reward. Imitasi bagi anak usia merupakan suatu cara bagaimana mereka menirukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak.²³

Menirukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak.²⁴

Guru mencontohkan:

- Permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu.
- Pada permainan ular tangga raksasa ini pionnya adalah anak-anak itu sendiri
- Terdapat papan permainan yang terbuat dari banner ukuran 3x3 meter yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga serta tulisan-tulisan untuk dikerjakan oleh anak.
- Setiap anak bisa melompat atau melangkah sesuai dengan jumlah angka pada dadu yang dilempar
- Pada setiap kotak terdapat perintah yang harus dikerjakan oleh anak
- Apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut.
- Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama

3. Mengerjakan

Anak mengerjakan apa yang sudah dicontohkan guru, salah satu anak melempar dadu, kemudian melompat sesuai dengan jumlah angka yang tertera pada dadu, kemudian anak mengerjakan perintah sesuai tulisan yang ada pada kotak ular tangga. Peneliti bertanya kepada anak angka berapa yang tertera pada dadu, pada angka berapakah sekarang anak berdiri setelah melompat sesuai angka yang tertera pada dadu, tugas apa yang harus anak kerjakan ditempat anak berdiri, kemudian anak melakukan apa yang diperintahkan papan ular tangga.

Tabel 1. Kegiatan Anak

No	Gambar	Kegiatan
1		Persiapan: Guru menyiapkan papan ular tangga raksasa dan dadu

²³Adawiyah, R & Watini, S, *Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

²⁴Adawiyah, R & Watini, S, *Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan*, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan): 2022

Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa di Pos Paud Pelangi

2		Amati: Anak mengamati apa yang sudah dicontohkan guru
3		Tiru: Anak meniru apa yang sudah di contohkan guru
4		Kerjakan: Anak mengerjakan apa yang sudah ia amati dan tiru

Implementasi model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) dalam proses kegiatan bermain dengan media ular tangga raksasa dari hasil penelitian, terbukti dapat meningkatkan literasi numerasi pada anak usia dini di Pos Paud Pelangi sesuai dengan STPPA usia 4-5 tahun yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu mengenal pola kegiatan, urutan mulai dari melempar dadu, melompat sesuai angka yang tertera di dadu, melaksana perintah yang ada di papan ular tangga.
2. Anak mampu membilang angka 1-10, anak melompat dengan menyebutkan angka 1 sampai dengan angka yang sesuai pada dadu
3. Anak berkembang sangat baik dalam mengenal konsep bilangan
4. Anak berkembang sangat baik dalam mengenal lambang bilangan, anak mampu mengetahui angka-angka yang tertera pada dadu dan papan ular tangga

KESIMPULAN

Penerapan model ATIK (Amati, Tiru Kerjakan) dengan media permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar sambil bermain. Permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu dari sekian banyak jenis permainan yang dapat diterapkan pada anak. Terdapat banyak manfaat yang dapat digunakan dalam perkembangan anak. Salah satu perkembangan yang penting dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah literasi numerasi. Literasi numerasi sering diabaikan karena fokus anak, guru maupun orangtua lebih kepada pemahaman tentang konsep matematika.

Pembelajaran literasi numerasi anak tidak hanya dapat dilakukan di sekolah melainkan juga dapat dilakukan di rumah juga lingkungan masyarakat. Persepsi 'sulit' yang ditanamkan para peserta didik untuk numerasi seringkali menjadi alasan mengapa mereka tidak menyukai untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, permainan ular tangga raksasa dapat secara perlahan menggantikan persepsi tersebut dengan persepsi bahwa literasi numerasi itu asyik dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Gracia, A & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah , *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Hidayati, T & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Meningkatkan Kecerdasan Anak Kelompok A melalui Kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rajawati Pancoran, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Husnawati, Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Keberanian Anak Usia 5-6 Tahun di RA Aisyah Afiqannisa Kota Bekasi, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Kurniasih, A.W. & Wardono. 2015. Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri. *Jurnal Matematika Kreatif- Inovatif.6(1) : 93 – 100 OECD. (2016). PISA 2015 Results in Focus. New York: Columbia University.*
- Maharani, D & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT Al Wildan Bekasi, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Mahmudah, D & Watini, S. (2022) Meningkatkan Motorik Halud melalui Kegiatan Menggambar dengan Model ATIK di TK Pertowo VI, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Ningsih, Dwi Yuniati & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Palupi, R & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Ratnasari, E.M. (2020). Efektifitas penggunaan buku cerita bergambar terhadap kecerdasan visual anak prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol 7, No. 1. Hal 10-16. doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.4287>*
- Rodiah, S & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.

Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa di Pos Paud Pelangi

Rosmauli, C & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3: JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan).

Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit. Alfabeta, Bandung.

Trianto, 2011. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya, Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta : Bumi Aksara.

Watini, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>

Watini, S. (2019b). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 82.

Watini, S. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>

Watini, S., & Efendy, H. (2018). The Playing Method "ASYIK" Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years. Journal of Studies in Education, 8(1), 51. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>

Watini, S., Aini, Q., Hardini, M., Rahardja, U. (2020). <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/3117>

Watini, Sri. HKI Kemenhumham Model ATIK. Nomor pencatatan: 000229956, 28 Januari 2018, Kota Bekasi