ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung". Skripsi ini disusun oleh Geby Dwi Lestari, NIM. 1860206221013, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pembimbing Dr. Musrikah, S.Pd, I., M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Ludo, Literasi Numerasi, Anak Usia Dini.

Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya pengenalan konsep angka pada anak usia dini sebagai fondasi kognitif. Urgensi penelitian ini bertumpu pada rendahnya literasi numerasi anak akibat metode konvensional yang monoton. Fenomena di lapangan yang menunjukkan perlunya media interaktif untuk mengoptimalkan pemahaman numerasi untuk anak. Penggunaan permainan edukatif seperti permainan ludo diharapkan mampu menstimulasi kemampuan literasi numerasi melalui visualisasi angka dan simulasi langkah permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Masalah utama penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan ludo terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Masalah kedua adalah seberapa besar pengaruh permainan ludo terhadap literasi numerasi anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Sejalan dengan hal tersebut, hipotesis penelitian menyatakan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penerapan media permainan ludo terhadap capaian perkembangan literasi numerasi anak.

Metodologi penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experimental design melalui model pretest-posttest control group design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan ludo (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi numerasi (Y). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas TK A yang berjumlah 87 siswa, dengan sampel 47 siswa yang terbagi menjadi 22 siswa kelas TK A2 yang sebagai kelas eksperimen dan 25 siswakelas TK A4 yang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan setelah diberikan perlakuan permainan ludo terhadap siswa TK A Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS 27.0, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 4,430, yang termasuk dalam kategori efek yang sangat besar. Berdasarkan konversi nilai Cohen's d tersebut, pengaruh permainan ludo terhadap peningkatan literasi numerasi anak mencapai persentase sebesar 98,6%. Hal ini membuktikan bahwa permainan ludo sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini dibandingkan metode yang konvensional.

ABSTRACT

This thesis is entitled “The Effect of Ludo Game on Numerical Literacy of 4-5 Years Old Children at Kemala Bhayangkari 49 Kindergarten Tulungagung”. This thesis was compiled by Geby Dwi Lestari, NIM. 1860206221013, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, advisor Dr. Musrikah, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Ludo Game, Numerical Literacy, Early Childhood.

The background of this research is based on the importance of introducing number concepts to early childhood as a cognitive foundation. The urgency of this research is based on the low level of numeracy literacy in children due to monotonous conventional methods. Field observations demonstrate the need for interactive media to optimize children's numerical understanding. The use of educational games such as Ludo is expected to stimulate numerical literacy skills through number visualization and fun simulations of game steps for young children.

The main problem of this study is whether there is an influence of the ludo game on the numerical literacy skills of children aged 4-5 years at Kemala Bhayangkari 49 Kindergarten Tulungagung. The second problem is how much influence the ludo game has on the numerical literacy of children aged 4-5 years at Kemala Bhayangkari 49 Kindergarten Tulungagung. In line with this, the research hypothesis states that there is a significant positive influence of the application of the ludo game media on the achievement of children's numerical literacy development.

The research methodology applied is a quantitative approach with a quasi-experimental design through a pretest-posttest control group design model. The independent variable in this study is the ludo game (X), while the dependent variable is numerical literacy ability (Y). The research population includes all 87 class A students, with a sample of 47 students divided into 22 students of class A2 as the experimental class and 25 students of class A4 as the control class. This data collection technique was carried out through observation, testing, and documentation.

The results of the study showed a significant increase in scores after being given the Ludo game treatment to students of Kindergarten A Kemala Bhayangkari 49 Tulungagung. Based on the results of statistical tests using SPSS 27.0, the Cohen's d value was obtained at 4.430, which is included in the category of a very large effect. Based on the conversion of the Cohen's d value, the effect of the Ludo game on increasing children's numerical literacy reached a percentage of 98.6%. This proves that the Ludo game is very effective in improving numerical literacy skills in early childhood compared to conventional methods.

الملخص

الملخص عنوان هذه الرسالة "تأثير ألعاب لودو على القراءة والكتابة العددية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة كيمالا بهايانغكاري ٤٩ تولونغاغونغ ."تم إعداد هذه الأطروحة بواسطة جيبي دوي ليستاري، الحاصل على الوسام الوطني للعلوم النارية .١٨٦٠٢٠٦٢٢١٠١٣، برنامج دراسة التعليم الإسلامي للطفولة المبكرة، كلية .التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمت الله الإسلامية في تولونگاغونغ

المشرفة, الدكتورة مشركة، الماجستير التربوي

.**الكلمات المفتاحية** :ألعاب اللودو، القراءة العددية، الطفولة المبكرة

تستند خلفية هذا البحث إلى أهمية إدخال مفهوم الأعداد في مرحلة الطفولة المبكرة كأساس معرفي .ظاهرة في المجال تظهر الحاجة إلى الوسائط التفاعلية لتحسين الفهم العددي للأطفال .من المتوقع أن يكون استخدام الألعاب التعليمية مثل ألعاب اللودو قادرا على تحفيز مهارات القراءة والكتابة العددية من خلال التصور العددي ومحاكاة خطوات الألعاب الممتعة .للطفولة المبكرة

المشكلة الرئيسية في هذه الدراسة هي ما إذا كان هناك تأثير لألعاب اللودو على القدرة الرقمية على القراءة والكتابة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة كيمالا بهايانغكاري ٤٩ تولونغاغونغ .المشكلة الثانية هي مدى تأثير لعبة اللودو على معدل القراءة والكتابة العددية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة كيمالا بهايانغكاري٤٩ تولونغاغونغ .تماشيا مع ذلك، تنص فرضية البحث على أن هناك تأثيرا إيجابيا كبيرا لتطبيق وسائط ألعاب اللودو على تحقيق تطور القراءة والكتابة العددية .لدى الأطفال

منهجية البحث المطبقة هي نهج كمي من نوع تصميم شبه تجريبي من خلال نموذج تصميم مجموعة ضابطة قبل الاختبار وما بعد الاختبار .المتغير الحر في هذه الدراسة كان لعبة اللودو)س(، بينما المتغير المرتبط هو القدرة على القراءة والكتابة العددية)ص .(شملت مجموعة البحث جميع طلاب الصف أ بإجمالي ٨٧ طالبا، مع عينة من ٤٧ طالبا مقسمين إلى ٢٢ طالبا من صف الروضة أ٢ الذي كان صفا تجريبيا و٢٥ طالبا من صف الروضة أ٤ الذي كان صفا ضابطا .يتم تنفيذ هذه التقنية لجمع البيانات من خلال الملاحظة .والاختبارات والتوثيق

أظهرت نتائج الدراسة زيادة كبيرة في الدرجات بعد تلقي علاج ألعاب اللودو لطلاب روضة أ كمالا بهايانغكاري ٤٩ تولونغاغونغ .استنادا إلى نتائج اختبار إحصائي باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٧ .، تم الحصول على قيمة د لكوهين البالغة ٤.٤٣٠، والتي تدرج ضمن فئة التأثيرات الكبيرة جدا .استنادا إلى تحويل قيم كوهين د ، بلغ تأثير ألعاب اللودو على زيادة محو الأمية الرقمية لدى الأطفال نسبة ٩٨.٦٪ .هذا يثبت أن ألعاب اللودو فعالة جدا في تحسين مهارات القراءة العددية في الطفولة المبكرة مقارنة بالطرق التقليدية