



**USUL PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
BERBASIS PROGRAM STUDI**

**PROGRAM PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN  
PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF CALISTUNG BAGI GURU PAUD  
DI KECAMATAN SELEBAR KOTA BENGKULU**

**OLEH:**

Ketua:

Risnawati, M.Pd

NIP/ NIDN: 197405231999032002/ 2023057402

Anggota:

Ernawati, M.Pd

NIP/ NIDN: 197909222007102002/ 2022097902

Detti Lismayanti, M.Hum

NIP/NIDN: 197712222009012006/ 2022127701

**FAKULTAS TRBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA  
ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU TAHUN 2020**

# **PROGRAM PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF CALISTUNG BAGI GURU PAUD DI KECAMATAN SELEBAR KOTA BENGKULU**

## **Latar Belakang Pengabdian**

Mengacu pada PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 dan 29 yang menyatakan bahwa guru PAUD harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi yang memadai sebagai agen pembelajar. Kualifikasi akademik yang harus dipenuhi oleh guru PAUD adalah berpendidikan minimum Sarjana (S1) yang berlatar belakang pendidikan tinggi di bidang pendidikan anak usia dini, kependidikan lain, atau psikologi dan memiliki sertifikat profesi guru untuk PAUD. Kompetensi guru PAUD yang harus dipenuhi meliputi: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi profesional, dan (4) kompetensi sosial.

Berdasarkan hasil identifikasi pada lembaga PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, ditemukan bahwa sebagian besar guru PAUD belum memenuhi kualifikasi akademik dan kompetensi sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah tersebut. Pengalaman pelatihan terkait profesi yang diemban sebagian besar guru PAUD masih sangat minim. Kualifikasi akademik, pengalaman mengajar, pengalaman pelatihan yang relevan, serta kompetensi yang tidak memadai berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran calistung yang diselenggarakan oleh guru PAUD.

Tingginya tuntutan orang tua terhadap kemampuan membaca, menulis dan berhitung di lembaga PAUD. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara informal terhadap guru-guru di lapangan, menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menginginkan agar anak memiliki keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Alasan-alasan yang mendorong tingginya tuntutan ini, antara lain adalah sebagai persiapan anak memasuki pendidikan lanjut yakni Sekolah Dasar.

Rendahnya implementasi pembelajaran calistung yang berkualitas dan menyenangkan di lembaga Berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran calistung di lembaga PAUD sebagian besar dilakukan menggunakan pendekatan-pendekatan akademik yang menghadapkan anak pada kemampuan-kemampuan membaca, menulis dan berhitung dasar melalui praktek-praktek pembelajaran secara tertulis dan latihan-

latihan terstruktur. Keaktifan anak dalam memanipulasi alat dan media pembelajaran calistung untuk mendukung pemahaman konsep belajar secara riil cenderung terabaikan. Begitu pula kesempatan anak untuk bermain dan melakukan permainan calistung yang menyenangkan masih sangat kurang.

Berdasarkan data-data yang disajikan di atas maka perlu adanya *Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Calistung Bagi Guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu* yang dilaksanakan secara profesional, berjenjang dan terencana dengan baik.

### **Rumusan Masalah Pengabdian**

1. Bagaimana membekali keterampilan guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dalam mengembangkan APE calistung yang berkualitas dan memadai?
2. Bagaimana membekali pengetahuan guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dalam mengembangkan pembelajaran calistung yang berkualitas dan memadai berbasis pada APE?

### **Tujuan Pengabdian**

1. Membuat APE Calistung yang berkualitas dan memadai bagi guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu
2. Merancang dan melaksanakan pembelajaran calistung yang berkualitas dan memadai berbasis APE bagi guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

### **Kajian Pengabdian Terdahulu yang Relevan**

1. Sugiono dan Kuntjojo (2016), *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan model permainan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pra-calistung anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan berdasarkan pada model Borg and Gall. Model permainan hasil pengembangan diberi sebutan bermain Ayo Kita Temukan. Ujicoba terbatas model permainan dilakukan di TK Permata Pelangi Kediri dan ujicoba lebih luas dilakukan di TK ABA. Uji efektivitas dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Kediri dan TK Dharma Wanita Ngampel Kota Kediri. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Samples t Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pra-calistung antara waktu

sebelum dan sesudah diterapkan model permainan dengan signifikansi 0,00. Kesimpulannya bahwa model bermain Ayo Kita Temukan terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan pra-calistung anak usia dini.

2. Syamsuardi (2012), *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu factor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Pelaksanaan pengajaran yang ada pada taman kanak-kanak di Kabupaten Bone sudah menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk. Penggunaan beberapa APE bertujuan sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik. Akan tetapi, dalam penggunaannya terkadang masih diperhadapkan pada ketidakseimbangan antara jumlah ketersediaan alat permainan khususnya dalam bentuk APE dengan jumlah anak didik yang ada, sehinggadiperlukan kemampuan guru yang lebih untuk menyesuaikan antara keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Karena, tidak menutup kemungkinan tidak maksimalnya pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak dikarenakan keterbatasan alat ermainan dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas. Begitu pula, ketepatan penggunaan APE ini senatiasa menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan setiap anak sehingga dapat berkembang secara maksimal.

### **Konsep/Teori Pengabdian yang Relevan**

Pembelajaran aksara menjadi bagian dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran aksara ini pada dasarnya lebih ditujukan sebagai

pengenalan keterampilan membaca, menulis dan menghitung (Irene Guntur, 2014). Hal itu sebagaimana tertuang dalam Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Usia 4-5 dan 5-6 Tahun, lampiran I, Peraturan Menteri (Permen) pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. Pengenalan ini diberikan dengan maksud untuk mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya, yakni pendidikan dasar.

Pengenalan ini, idealnya dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: *Tahap I* adalah membaca gambar. Anak diberikan gambar, yang dalam satu halaman hanya memuat satu jenis gambar, misalnya jika di situ ada gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan jenis gambar lain. Jika buku, maka buku tersebut hanya berisi gambar, belum tulisan. *Tahap II* : membaca gambar huruf. Keterampilan membaca anak tahap kedua ini dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal objek gambar. Contoh: huruf A untuk gambar ayam dan B untuk buku. *Tahap III*: membaca gambar + kata keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

Pembelajaran calistung sebagaimana dijelaskan tersebut diatas, sejalan dengan ketentuan umum dalam Permen 137 Tahun 2014 Pasal 1 ayat 13, yang menjelaskan, bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD.” Maka pembelajaran calistung untuk PAUD lebih menekankan pada kegiatan bermain.

Adapun berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat membaca, menulis, dan berhitung yang tak harus menggunakan buku, salah satunya dengan APE (alat permainan edukatif) yaitu alat permainan yang bersifat mendidik. Contoh permainan edukatif, yaitu: puzzle geometri, boneka tangan, monopoli, ular tangga.

Dalam dunia AUD (anakini) pastinya melekat dengan bermain dan permainan. Anak akan merasa sangat senang, ketika permainan itu dapat dimainkan bersama teman-temannya atau secara kelompok. Selain itu, dengan permainan dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada didalam anak. Diantaranya yaitu aspek motorik yang dapat dibagi menjadi dua yaitu aspek motorik kasar (berlari, meloncat, melangkah, dan lain-lainnya), dan motorik halus (menulis, mengambil barang-barang, dan lain-lainnya). Aspek kognitif yang meliputi anak mengerti warna, mampu membaca 5-6 kata, berhitung.

Aspek bahasa yang meliputi anak dapat menyebutkan macam-macam benda, hewan dengan menggunakan bahasa asing. Aspek sosial emosional yang mana anak dapat berinteraksi

dengan teman sebayanya, dapat menunjukkan berbagai emosi (senang, sedih, marah). Aspek Agama yang meliputi anak dapat mengerti agama yang dianutnya, mengerti siapa tuhannya, dapat menirukan gerakan ibadah sesuai agamanya. Aspek seni yang mana anak mampu menggambar, melukis, menempel dengan teknik kolase.

Kegiatan membaca, menulis, dan berhitung merupakan kegiatan yang membosankan jika tidak dikemas semenarik mungkin untuk anak. Apalagi jika kalimatnya terlalu panjang, maka anak akan mudah bosan dan lelah.

### **Metode dan Teknik Pengabdian**

Metode yang dipilih dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam proposal ini adalah pengembangan program pelatihan dalam bentuk workshop dan pendampingan implementasi penggunaan alat permainan edukatif calistung . Pelaksanaan kegiatan workshop selama 1 (satu) bulan sebanyak 4 kali pertemuan. Pendampingan implementasi penggunaan alat permainan edukatif calistung dilakukan sebanyak 4 kali pelaksanaan untuk masing-masing guru PAUD yang terlibat.

### **Rencana Pengabdian**

Rencana kerja pelaksanaan Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan APE Calistung Bagi Guru PAUD dilaksanakan selama 8 (delapan) bulan. Rencana kerja dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu: (1) pra-pelaksanaan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi dan pelaporan. Deskripsi lengkap kegiatan pada masing-masing tahapan diuraikan sebagai berikut:

Tabel Rencana Kerja

#### **Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan APE Calistung Bagi Guru PAUD**

Tahapan dan Waktu Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan	Penanggung Jawab
Pra Pelaksanaan	1. Analisis situasi khalayak sasaran dan penjangkaran peserta pelatihan (pembuatan dan penyebaran biodata peserta pelatihan) 2. Penyusunan dan pengajuan proposal	Team Program Pengabdian  Teknisi : 3 Orang pengurus HIMA PGPAUD

	3.Pengembangan materi pelatihan 4.Penyiapan sumber, alat, bahan pelatihan 5.Penentuan tempat pelatihan 6.Konfirmasi peserta dan pemateri yang terlibat.	
Pelaksanaan	1. Pemberian Materi Pelatihan selama 4 kali pertemuan 2.Pendampingan Implementasi pelaksanaan APE Calistung untuk AUD (4 kali pendampingan untuk masing-masing peserta) 3.Pendokumentasian data pelatihan dan pendampingan (Foto dan Video Pelatihan, Foto dan Video aktivitas mengajar guru, Hasil Observasi kemampuan guru, hasil observasi perkembangan kemampuan anak, portofolio hasil karya anak)	Team Program Pengabdian  Teknisi : 3 Orang pengurus HIMA PGPAUD
Evaluasi dan Pelaporan	1.Tabulasi dan analisis data hasil pelatihan dan pendampingan 2.Penyusunan Laporan Pendampingan dan Pelatihan 3.Penyusunan artikel hasil Pendampingan dan Pelatihan 4.Penyusunan Modul Pelatihan 5.Pembuatan spanduk (Banner) hasil pendampingan dan pelatihan 6.Pembuatan abstrak hasil penelitian (Indonesia-Inggris) 7.Seminar hasil pendampingan dan	Team Program Pengabdian

	pelatihan 8. Pengiriman artikel pada jurnal ilmiah nasional terakreditasi/internasional terujuk	
--	--	--

### Target Pengabdian

1. Terlaksana kegiatan Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan APE Calistung Bagi Guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu untuk 20-30 orang.
2. Tersusun Modul Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan APE Calistung Bagi Guru PAUD sejumlah 50-100 Halaman.
3. Tersusun artikel Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan APE Calistung Bagi Guru PAUD yang diterbitkan pada jurnal nasional/internasional.

### Pustaka Acuan

Anggani Sudono (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta : Grasindo

Badruzaman (2010). *Pengembangan Alat Peraga Edukatif di Lembaga PAUD*. (Bahan PPG Guru PAUD UPI).

Cucu Eliyawati (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas

Sugiono dan Kuntjojo (2016), *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 10 Edisi 2, November 2016

Syamsuardi (2012), *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Volume II No. 1, Februari-Mei 2012



## Rencana Anggaran Biaya

Uraian Pembiayaan Program Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan  
Alat Permainan Edukatif Calistung bagi Guru PAUD di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

No.	Jenis Pengeluaran	Jumlah (Rp)	Persentase (%)
1	Gaji dan upah	22.500.000,-	30
2	Peralatan	13.500.000,-	18
3	Bahan Habis dipakai	9000.000,-	12
4	Perjalanan	9000.000,-	12
5	Lain-lain (pemeliharaan, lokakarya/seminar, pengadaan, pelaporan, publikasi)	9.750.000,-	13
6	Pajak	11.250.000,-	15
	Jumlah	75.000.000,-	100