

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA TEATER ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA DASAR ANAK USIA DINI PADA GURU TK DAN PAUD

Rosalia Leda¹, Rahel Maga Haingu², Delsiana Ika Pallaka³

^{1,2,3}) Program Studi PG PAUD, UNIKA WEETEBULA

e-mail: ¹lialed4@gmail.com ²haingur07@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di TK adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Dasar dari matematika adalah angka, khususnya bagaimana cara pengoperasiannya. Peran penting dalam pengenalan konsep angka adalah adanya dunia media permainan matematika yang tepat. Media permainan teater angka merupakan salah satu permainan panggung angka dan angka-angka kayu serta bahan-bahan yang terkait yang bertujuan agar anak-anak dapat bermain mengenal angka, dapat memberikan kesempatan dan rangsangan sehingga anak dapat mandiri untuk mengembangkan ide-ide mereka dalam memahami konsep dasar matematika. Berdasarkan hal tersebut, maka dosen PGPAUD UNIKA Weetebula menyikapi dengan mengadakan sebuah pelatihan dengan tujuan agar guru TK/PAUD bisa menggunakan media permainan teater angka untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar di tingkat TK/PAUD. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode workshop dengan melibatkan para guru TK/PAUD. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari, pada tanggal 25 Februari 2023. Dampak positif dari kegiatan ini adalah para guru merasakan dapat memperoleh pengetahuan atau informasi yang baru, bahwa cara mengajarkan dan mengenalkan matematika dasar kepada anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui permainan media teater angka.

Kata kunci: Teater Angka, Matematika Dasar Anak TK

Abstract

Mathematics learning in kindergarten is a very important thing to pay attention to. Numbers are the basis of mathematics, especially how to operate them. An important role in the introduction of the concept of numbers is the presence of the right mathematical game media world. The number theater game media is one of the stage games of numbers and wooden figures and related materials which aims to enable children to play with numbers, to provide opportunities and stimulation so that children can be independent in developing their ideas in understanding concepts. basic mat. The number theater game media is one of the stage games of numbers and wooden figures and related materials which aims to enable children to play with numbers, to provide opportunities and stimulation so that children can be independent in developing their ideas in understanding concepts. basic math. Based on this, the PGPAUD UNIKA Weetebula lecturer responded by holding a training with the aim that kindergarten/PAUD teachers can use the media of number theater games to improve basic math skills at the kindergarten/PAUD level. The method used in this training is the workshop method involving kindergarten/PAUD teachers. This activity lasted for 1 day, on February 25 2023. The positive impact of this activity was that teachers felt they could gain new knowledge or information. that how to teach and introduce basic mathematics to children can be done in an interesting and fun way through the angk theater media game

Keywords: Theater of Numbers, Elementary Mathematics for Kindergarten Children

PENDAHULUAN

Pembelajaran di TK memang tidak ada pembelajaran bidang studi. Akan tetapi, guru TK harus memahami bagaimana mengajarkan materi bidang studi antara lain bagaimana cara guru bila ingin mengajarkan konsep bilangan pada anak. Atau apa saja yang diajarkan kepada anak agar dapat memahami konsep bilangan (Suyanto, 2005). Bimbingan matematika untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Pemikiran matematika seringkali dianggap sebagai hal yang sulit untuk dipelajari banyak orang. Selain itu, juga bukan hal yang mudah bagi orang dewasa untuk mengajarkannya pada anak-anak. (Inge, 2010). Lebih lanjut Inge (2010) menjelaskan bahwa mengenal nama angka dan menuliskannya tidak sesulit memahami konsep angka.

Peran kunci dalam pengenalan konsep angka adalah adanya dunia media permainan matematika yang tepat. Dalam media permainan tersebut, hubungan antara logika-logika matematika dapat

diperkenalkan untuk membimbing pada pengenalan konstruksi angka sehingga dapat membawa pada pengertian mengenai orientasi di dalam ruang angka. Untuk itu sangatlah cocok untuk terlebih dahulu menjelajahi kisaran angka dari 0 hingga 9 di TK/PAUD melalui media permainan teater angka.

Guru sering kali mengajarkan matematika dengan memberi soal di papan tulis. Menurut Piaget Anak tidak bisa diajarkan secara langsung bahwa $2+3=...$ Kemudian guru memberi contoh pula cara menyelesaikan soal tersebut di papan tulis. Anak tidak bisa diajari secara langsung bahwa $2+3=5$, lalu guru memberi soal lain yang sejenis dan menyuruh anak untuk menyelesaikannya. Matematika untuk anak usia dini bukanlah demikian (Suyanto, 2005). Dasar dari matematika adalah angka, khususnya bagaimana cara pengoperasiannya. Angka-angka bersifat abstrak. Untuk itu gagasan tersebut, otak harus menyediakan konstruksi yang cocok. (Inge). Otak anak bukan seperti wadah yang kosong tempat menuangkan apa saja ke dalamnya. Otak anak ibarat lilin yang harus dinyalakan agar mampu menerangi dirinya (Suyanto, 2005).

Angka adalah simbol bilangan. Menurut teori Bruner, belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Oleh karena itu, pada saat kegiatan berhitung, sebaiknya anak dilatih mengitung benda-benda nyata. Setelah itu, baru anak dilatih menghubungkan jumlah benda dengan simbol bilangan. Sering kali guru tidak sabar dan ingin agar anak segera dapat mengenal bilangan. Hal tersebut dapat berakibat fatal, anak akan menjadi susah memahami bilangan. (Suyanto, 2005) Perihal tersebut dialami pula oleh guru TK/PAUD yang ada di Sumba ketika mengajarkan matematika dasar dalam hal ini konsep angka pada anak langsung ingin agar anak segera mengenal bilangan dan mampu menuliskannya. Selain itu, menurut Leda & Rato (2020) bahwa terdapat penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran di TK juga belum maksimal sehingga dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam belajar. Oleh karena itu, Dosen PG-PAUD STKIP Weetebula sangat perlu mengadakan pelatihan untuk para guru TK/PAUD agar memiliki kemampuan dalam mengajarkan matematika dasar untuk anak usia dini melalui penggunaan media permainan teater angka.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik memegang peranan yang sangat penting dan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran pada anak usia dini karena media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari seluruh sistem pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa anak ke dalam suasana senang dan gembira.

Salah satu media yang mampu membangkitkan suasana senang dan gembira bagi anak adalah media permainan teater angka. Media ini terdiri dari panggung angka dan angka kayu serta bahan yang terkait di dalamnya merupakan media permainan matematika yang tepat bagi anak usia dini karena mengenal nama angka dan menuliskannya tidak sesulit memahami konsep angka. Oleh karena itu, dalam media permainan tersebut, hubungan antara logika matematika dapat diperkenalkan untuk membimbing anak dalam mengenal konstruksi angka sehingga dapat membawa pada pengertian mengenai orientasi di dalam ruang angka (Inge, 2010).

Media permainan teater angka tidak hanya dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak dalam memahami konsep dasar matematika, namun dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang lainnya. Saat bermain dengan media teater angka dan semua material yang termasuk di dalamnya, anak akan dapat mengenal dan membedakan berbagai bentuk, memfasilitasi anak menghafal bentuk dan unsur-unsur, dapat membedakan arah kiri-kanan, atas-bawah, mengenali arah yang benar dari figure kayu sehingga dapat di baca sebagai angka dalam aritmatika, mengetahui urutan gerakan dalam menulis angka, memfasilitasi daya ingat anak terhadap proses, melatih keterampilan motorik halus. Selain itu, melalui bermain dengan media teater angka anak akan memperoleh kompetensi dalam bidang menyampaikan alasan, berani berargumentasi, berani berkomunikasi, berasumsi, berefleksi dari hasil perbuatannya sendiri, mempresentasikan sesuatu, memecahkan masalah dan menemukan hubungan (Inge, 2010). Hal ini didukung oleh pendapat Haingu dan Leda (2021) bahwa dengan adanya komunikasi yang baik, anak di latih memperbanyak kosakata dan bahasa yang runtut serta mampu berpikir kritis dalam menyampaikan gagasan.

Adapun tujuan dari pelatihan ini adalah agar para guru TK/PAUD bisa menggunakan media permainan teater angka untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar, kemampuan bahasa, kemampuan fisik motorik, kemampuan bersosial, maupun kemampuan seni pada anak usia dini.

METODE

Untuk mengatasi persoalan di atas, diadakan pelatihan yang difasilitasi oleh Dosen PG-PAUD Unika Weetebula. Pelatihan di laksanakan pada tanggal 25 Februari 2023. Peserta pelatihan ini adalah guru TK/PAUD. Adapun rangkaian kegiatan dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Hari/Tanggal	Waktu	Materi	Jumlah Peserta
25 Februari 2023	09.00-09.30 Wita	Penjelasan material dan prosedur penggunaanya	12 orang
	09.30-11.00 Wita	Berkenalan dan Bermain dengan Figure Kayu	12 orang
	11.00-13.00 Wita	Posisi Figur Kayu sebagai Angka dalam Aritmatika	12 orang
	13.00-15.00 Wita	Urutan Gerak pada Angka Kayu	12 orang
	15.00-17.00 Wita	Mengurutkan Angka Kayu pada Garis Bilangan	12 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan palatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Februari 2023 pada pukul 09.00 sampai selesai di Lab PG-PAUD Unika Weetebula dengan jumlah peserta 12 orang. Pada sesi ini, narasumber menyampaikan materi tentang media permainan teater angka untuk anak usia dini. Kegiatan ini diikuti oleh guru TK/PAUD dengan sangat antusias karena dapat mengetahui cara yang baik dan benar serta menyenangkan dalam memperkenalkan matematika dasar pada anak usia dini, serta guru-guru sangat berterimakasih karena mendapatkan pemahaman baru bagaimana cara mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini. Adapun materi dan material yang disampaikan pada pelatihan ini diambil dari buku panduan penggunaan Teater Angka yang juga digunakan oleh para mahasiswa/i dan Lab School PG-PAUD Unika Weetebula yang diadopsi dari Unversitas Osnabruck Jerman. Kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini;

1. Penjelasan material dan prosedur penggunaanya

Pada sesi ini narasumber memperkanalkan dan menjelaskan terlebih dahulu mengenai material yang akan digunakan dalam pelatihan tersebut antara lain panggung angka dan figur kayu (angka kayu), tas yang tidak tembus pandang/kain, kartu angka dari 0 sampai 9 dengan tanda, tanpa tanda, bidak-bidak penanda yang disukai untuk panggung angka contohnya raja dan anjing, kaca dan garis bilangan.



Gambar 01. Material

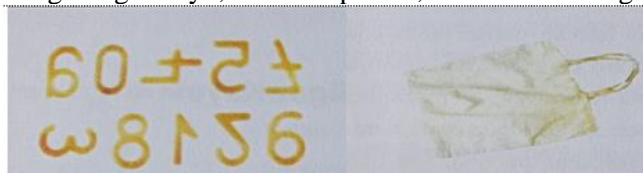


Gambar 02. Penjelasan Material

2. Berkenalan dan Bermain dengan Figur Kayu

Kegiatan ini memiliki tujuan bagi anak yakni anak dapat menyoroti, mendeskripsikan, dan membandingkan sifat-sifat khusus dari setiap figur kayu. Selain itu anak-anak dapat mengembangkan beragam saluran dan akses sebanyak mungkin dalam penggunaan panca indera. Juga bertujuan sebelum anak-anak diperkenalkan nama-nama angka, maka figur kayu dapat digunakan dalam memperkenalkan angka pada anak usia dini. Oleh karena itu, pada sesi ini narasumber bersama perserta akan melakukan kegiatan antara lain:

- a. Menebak figur-figur kayu, mendesripsikan, dan membandingkan



Gambar 03. Materi Menebak Figur Kayu



Gambar 04. Kegiatan Menebak Figur Kayu

Pada sesi ini peserta mengamati, dan menebak figur kayu yang ditunjukkan kemudian menyebutkan ciri-ciri setiap angka misalnya perbedaan figur kayu 4 dan 7, figur kayu 3 dan 8, kalimat yang cocok untuk menghitung setiap figur kayu yang dimiliki oleh setiap peserta. Pada sesi ini juga narasumber akan menaruh salah satu figur kayu di dalam tas yang tidak transparan kemudian peserta secara bergiliran merabah tas dengan figur kayu yang ada di dalamnya kemudian menebak dan menceritakan bentuk dan rasa setiap figur kayu.

- b. Memainkan Figur Kayu di Atas Panggung Angka



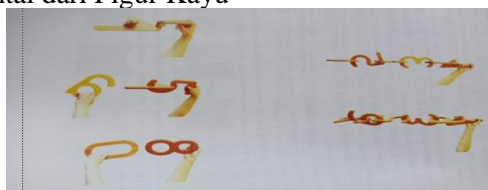
Gambar 05. Materi Memainkan Figur Kayu di atas Panggung Angka



Gambar 06. Kegiatan Permainan Panggung Angka

Pada sesi ini seperti yang terlihat pada gambar di atas narasumber akan memperkenalkan panggung angka, kemudian setiap peserta secara bergantian akan mendapatkan satu figur kayu yang akan dimainkan dengan berbagai aksi diatas panggung yang ditandai dengan contoh beberapa hal yang dapat dilakukan yakni figur permainan menari, melompat, berjungkir balik, berbaring, dan berdiri dengan kepala di atas panggung.

- c. Membuat Rantai dari Figur Kayu



Gambar 07. Materi Membuat Rantai dari Fugur Kayu



Gambar 08. Kegiatan Membuat Rantai dari Fugur Kayu

Pada sesi ini seperti yang terlihat pada gambar di atas peserta mengaitkan figur kayu yang satu dengan yang lainnya. Peserta akan akan menemukan figur kayu mana saja yang mudah disambungkan dan figur kayu mana saja yang paling bagus untuk dijadikan ujung rantai serta figur kayu apa yang tidak dapat dikaitkan satu sama lain. Contohnya adalah figur kayu yang menunjukkan angka 8 dan 0.

3. Posisi Figur Kayu sebagai Angka dalam Aritmatika

Kegiatan ini bertujuan bagaimana guru bersama anak-anak dengan cara bermain dan menemukan bahwa figur-figur kayu hanya dapat digunakan sebagai angka untuk berhitung jika diposisikan pada posisi yang sebenarnya sebagai angka. Selain itu anak-anak dapat memahami bahwa setiap figur kayu dapat diletakkan dalam berbagai posisi. Figur-figur kayu terlihat seperti angka yang biasa dilihat untuk berhitung. Kartu angka dengan tanda merupakan salah satu contoh yang dapat digunakan untuk mengontrol apakah posisi figur kayu benar, sesuai dengan posisi sesungguhnya. Dalam pengenalan angka untuk berhitung harus diperhatikan bahwa figur kayu harus diletakkan pada posisi yang benar dan dapat dilihat oleh anak sesuai posisinya yang disepakati sebagai angka. Oleh karena itu anak-anak harus duduk di tempat di mana mereka bisa memiliki perspektif yang sama dalam melihat figur kayu.

a. Memperkenalkan dan Menentukan Kayu sebagai Angka dalam Aritmatika



Gambar 09. Mencocokkan Figur Kayu dengan Kartu Angka

Pada sesi ini peserta meletakkan figur kayu di atas meja seperti yang terlihat pada gambar di atas kemudian mencocokkan dengan kartu angka apakah cocok dengan figur kayu dan nama angka apa yang cocok dengan figur kayu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menemukan figur kayu yang cocok dengan gambar angka. Kemudian anak-anak dapat berargumentasi berdasarkan bentuk figur kayu/gambar angka.

b. Angka Kayu Memiliki Banyak Arti

Pada sesi ini narasumber mengangkat satu demi satu angka kayu dan menunjukkan berbagai gerakan melompat/bertepuk tangan/memetik jari, memukul meja, menganggu sebanyak yang ditunjukkan oleh angka kayu. Kemudian peserta secara bergiliran melakukan gerakan dan peserta lain mengangkat angka kayu sebanyak gerakan yang dilakukan.

Dengan permainan ini anak-anak dapat menemukan dan membandingkan bahwa apakah salah satu figur kayu/kartu angka yang mereka pegang memiliki jumlah dengan suara/bunyi yang diperdengarkan.

c. Penjelasan Angka Kayu



Gambar 10. Menggambarkan angka dengan Tangan dan Jari

Pada sesi ini narasumber meletakkan sebuah figur kayu yang sudah dipilih dalam keadaan tertutup dan mulai mendeskripsikan secara bertahap, kemudian peserta menebak figur kayu apa yang sedang dideskripsikan. Selanjutnya peserta diminta untuk mendeskripsikan figur kayu yang masih tersisa.

Dalam permainan ini agar anak-anak terlibat aktif, guru dapat mendeskripsikan figur yang pertama, kedua dan ketiga, untuk menunjukkan kepada anak-anak bagaimana melakukannya dan guru memilih siapa yang boleh memainkan peran sebagai pemimpin permainan. Selain itu

pendekripsian figur kayu pada permainan ini dapat juga diargumentasikan oleh anak bahwa figur kayu dianggap sebagai angka untuk berhitung (angka kayu).

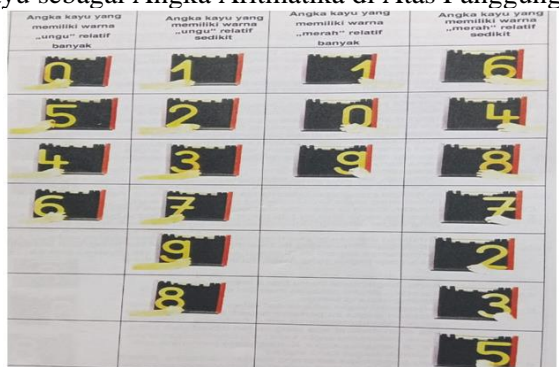
d. Cerminan Angka Kayu



Gambar 11. Cerminan Angka Kayu yang Identik dan Tidak Identik

Pada sesi ini narasumber memberikan peserta sebuah figur kayu dan sebuah cermin, kemudian peserta memegang cermin dari atas, bawah, kiri, dan kanan angka kayu sehingga melihat gambar yang di cermin dengan baik seperti yang terlihat pada gambar di atas. Tujuan dari permainan ini adalah dengan cermin anak menemukan cerminan mana yang terlihat sama seperti angka kayu yang cocok dengan angka aritmatika apakah terlihat sama atau tidak. Selain itu bisa juga dengan menggunakan panggung angka agar anak-anak menyampaikan asumsinya mengenai fugur kayu mana saja yang dapat berputar pada porosnya dan angka kayu mana yang bisa menari setengah putaran, sehingga masih bisa dunakan sebagai angka untuk berhitung.

e. Figur-figur Kayu sebagai Angka Aritmatika di Atas Panggung



Gambar 12. Angka Kayu yang Memiliki Warna Ungu Relatif Banyak dan Sedikit serta Warna Merah Relatif Banyak dan Sedikit

Pada sesi ini narasumber akan mengambil sebuah angka kayu dan menyandarkannya disisi kiri (warna ungu) dan sisi kanan (warna merah) pada panggung angka. Kemudia mengajukan pertanyaan warna mana yang lebih banyak yang didapatkan angka kayu tersebut apakah warna merah atau warna ungu, kemudia apakah warna-warna tersebut sama banyak atau angka kayu tersebut mendapat lebih sedikit atau lebih banyak ungu atau merah.

Tujuan dari permainan ini adalah secara berkelompok anak akan mendemonstrasikan ketersediaan warna merah dan warna ungu dari berbagai macam angka kayu. Kemudian anak-anak harus menemukan figur kayu selanjutnya yang dapat meraih warna ungu, dan merah apakah lebih sedikit atau lebih banyak. Anak-anak akan mengutarakan pemikiran mereka dalam menebak angka kayu mana yang memiliki warna ungu relatif banyak dan sedikit serta warna merah relatif banyak dan sedikit seperti yang yang terlihat pada gambar di atas.

4. Urutan Gerak pada Angka Kayu

Permainan ini bertujuan untuk menitik beratkan pada pembelajaran dalam urutan proses penulisan yang benar dari masing-masing angka. Urutan menulis dari setiap angka, maksimal terdiri dari tiga satuan gerakan. Untuk mempermudah anak-anak dalam melakukan urutan proses pergerakan tersebut, maka akan digunakan kalimat pengingat yang merupakan sebuah cara untuk mengaitkan urutan gerak dengan isi dari komponen-komponen. Selain itu, perhatian anak-anak diletakkan pada titik/posisi penting dari angka. Berbagai akses dan dimensi yang dikaitkan satu sama lain memudahkan anak-anak untuk menyimpan dan mengingat urutan-urutan gerak.

- a. Urutan Gerak pada Angka Kayu dengan Bantuan Kalimat Mnemonik dan Koin Penanda



Gambar 13. Urutan Gerak pada Angka Kayu

Pada sesi ini peserta urutan mempraktekkan urutan proses penulisan angka yang benar, dimana dalam prosesnya dilakukan bersamaan dengan apa yang dikatakan yakni dengan kalimat mnemonik “Raja jalan dengan anjing di atas bola”. Kalimat mnemonik didasarkan maksimum tiga urutan gerakan dari setiap angka yang harus di ikuti seperti angka 4, 5, dan 7. Jika dalam penulisan angka hanya memerlukan satu atau dua urutan gerak, maka kalimat mnemonik dapat dipendekkan menjadi satu atau dua bagian saja seperti angka 0 dan 6 hanya satu gerakan yakni kalimat mnemonik “Raja” sedangkan angka 1, 3, 2, 8, dan 9 memerlukan dua urutan gerakan yakni dengan kalimat mnemonik “Raja jalan dengan anjingnya” seperti yang ditunjukkan pada gambar di atas.

Keuntungan dari permainan ini adalah terletak pada kecocokan dari gestur secara khusus dengan versi kalimat “Raja jalan dengan anjingnya”. Namun ada kekurangan yang terjadi pada permainan ini , yaitu bahwa tumpukan koin penanda berpengaruh negatif pada kelncaran penulisan yang terinternalisasi oleh anak-anak karena penumpukan koin penanda mungkin juga tidak mudah bagi anak yang secara motorik belum berkembang secara optimal.

- 5. Mengurutkan Angka Kayu pada Garis Bilangan
 - a. Pembangunan Jalan dengan Angka Kayu/Konstruksi dari Garis Bilangan di Lantai



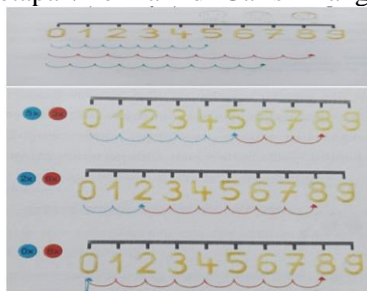
Gambar 14. Konstruksi Angka Kayu

Pada sesi ini peserta menyusun angka kayu dengan cara berdiri atau berbaris sambil memegang angka kayu sesuai urutannya pada ruang angka yakni dari angka kayu 1 sampai dengan angka 9 atau sebaliknya dari angka 9 sampai dengan angka 0. Setelah peserta menyusun angka kayu dengan benar dilanjutkan dengan peletakkan angka kayu pada garis bilangan seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 15. Menyusun Angka Kayu pada Garis Bilangan

- b. Bermain di Jalan Setapak/Bermain di Garis Bilangan



Gambar 16. Bermain di Garis Bilangan

Pada sesi ini permainan di mainkan menggunakan bagian-bagian garis bilangan dan angka kayu/kartu angka. Dalam permainan kata yang digunakan adalah “Berjalanlah di atas garis bilangan ini dan mulailah dari sini sambil menunjuk angka kayu yang cocok dengan angka 0. Setelah itu memulai lagi perjalanan dari angka kayu yang cocok dengan angka 9 dengan satu langkah dengan berhitung menggunakan suara yang lantang.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 hari yang diikuti oleh guru TK dan PAUD berjumlah 12 orang. Kegiatan berjalan dengan baik. Peserta pelatihan sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta merasakan bahwa lewat kegiatan ini mereka memperoleh pengetahuan atau informasi yang baru. Selain itu, mereka akhirnya mengetahui bahwa cara mengajarkan dan mengenalkan matematika dasar kepada anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui permainan dengan media teater angka.

Media teater angka merupakan panggung angka dan angka-angka kayu serta bahan-bahan yang terkait yang bertujuan agar anak-anak dapat bermain mengenal angka dan memberikan kesempatan dan rangsangan sehingga mereka dapat mandiri untuk mengembangkan ide-ide mereka dalam memahami konsep dasar matematika.

Selain itu media teater angka juga tidak hanya memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif dalam bidang bermain mengenal angka, juga memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan aspek berkembang lainnya seperti perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial dan emosional serta perkembangan seni.

SARAN

Penulis berharap agar para guru yang mengikuti pelatihan ini dapat memberikan atau menularkan kepada guru yang lain yang tidak sempat mengikuti kegiatan pelatihan

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Pengembangan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Unika Weetebula yang telah mendanai penulis dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, juga ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Inge Schwank dari Universitas Osnabruck Jerman yang telah mempersembahkan Buku Panduan beserta Media Teater Angka sebagai Media Belajar untuk mahasiswa PG-PAUD maupun *lab school* PG-PAUD serta pihak-pihak yang telah berkontribusi pada semua proses pelaksanaan kegiatan sampai pada penerbitan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Haingu, M. Rahel & Leda Rosalia. (2021). Workhsop tentang Media Belajar dan Komunikasi yang Baik Bagi Anak Usia Dini pada TK Tunas Harapan Weetebula di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, “Penelitian dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19”*, ISBN: 978-623-6535-49-3.
- Inge, Schwank (2010). Teater Angka: Bermain dengan Figur Kayu untuk Persiapan Menulis Angka dengan Aplikasi pada Garis Bilangan. Osnabruck: Lembaga Penelitian untuk Pengajaran Matematika.
- Leda, Rosalia & Rato, W. Karolus. (2020). Efektivitas Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Grafonemik Anak TK B di TK Tunas Harapan. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X. Vol. 7 No. 2 (142-156).
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.