

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN YANG BERMAKNA MELALUI BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI DI KECAMATAN CIKARANG TIMUR KABUPATEN BEKASI

Lilis Suryani<sup>1</sup>, Dewie Hartati Handayani<sup>2</sup>, Neneng Yuliana<sup>3</sup>, Arini Susanti<sup>4</sup>, Rahmi Utami Syarifah<sup>5</sup>, Maria Marlana Naif<sup>6</sup>, Luluk Mariyam Fatchurrohmah<sup>7</sup>, Enny Purwanti<sup>8</sup>, Dian Puspita Tanjung<sup>9</sup>, Nureda<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup> Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi

*e-mail* : lilisyeyen2019@gmail.com<sup>1</sup>, dewie.hartatihandayani@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Anak merupakan asset potensial bagi masa depan keluarga, bangsa, dan negara. Berkualitas atau tidaknya kehidupan seseorang di masa depan ditentukan oleh bagaimana pendidikan di masa awalnya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi bermakna untuk anak. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan, kepada pendidik PAUD di Cikarang Timur Kabupaten Bekasi tentang pembelajaran yang bermakna melalui bermain untuk anak usia dini, dan memotivasi para pendidik tersebut agar menerapkan pengetahuan yang sudah diperoleh ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari bersama anak-anak melalui berbagai permainan yang menarik dan sesuai kebutuhan mau pun minat anak. Kegiatan dengan metode workshop ini dilakukan pada tanggal 11-17 Maret 2023 di RA Senyum Muslim Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Lalu dilanjutkan dengan pendampingan di 4 lembaga sampaidengantanggal 17Maret 2023. Hasil yang didapatkan, pendidik bisa menerapkan pembelajaran bermakna melalui bermain dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil yang didapat, diketahui bahwa hasil rata-rata pada pre test adalah 55,29. Sementara hasil rata-rata pada post test adalah 71,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kapasitas kompetensi peserta pelatihan dari sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan sebesar 28,95 %. Hasil tersebut merupakan masukan untuk berbagai stakeholder, terutama institusi yang menaungi lembaga-lembaga yang menjadi peserta dalam program PKM ini.

**Kata kunci:** Pembelajaran Bermakna, Pengabdian Kepada Masyarakat, Anak Usia Dini,

### Abstract

Children are potential assets for the future of families, nations and countries. The quality or not of a person's life in the future is determined by how his education was in his early days. One of the efforts made is to provide a fun learning experience so that learning becomes meaningful for children. The purpose of this Community Service activity is as an effort to provide knowledge to PAUD educators in Cikarang Timur, Bekasi Regency about meaningful learning through playing for early childhood, and to motivate these educators to apply the knowledge they have acquired into learning activities. every day with children through a variety of games that are interesting and according to the needs and interests of children. This activity using the workshop method was carried out on March 11 2023 at RA Senyum Muslim, Cikarang Timur District, Bekasi Regency, West Java Province. Then proceed with assistance in 4 institutions until March 17, 2023. The results obtained, educators can apply meaningful learning through playing in the learning activities carried out. Based on the results obtained, it is known that the average result on the pre test is 55.29. While the average result in the post test was 71.3 Thus it can be concluded that there was an increase in the competency capacity of the training participants from before and after attending the training by 28.95 %. These results are the input of various stakeholders, especially the institutions that oversee the institutions that are participants in this PKM program.

**Keywords:** Meaningful Learning, Community Service, Early Childhood

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Agar dapat memahami pendidikan anak usia dini diperlukan pemahaman mengenai aspek-aspek perkembangan anak, dalam upaya peningkatan perkembangan aspek-aspek tersebut maka diperlukan suatu cara serta strategi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang menarik serta memunculkan minat anak. Salah satu cara untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini adalah dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, Bermain sambil belajar adalah salah satu pendekatan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, yang dituangkan dalam kegiatan pembelajaran bermakna melalui bermain.

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi siswa. Pada pembelajaran anak usia dini tentunya harus disesuaikan dengan mengikuti tahapan usia anak sebagaimana Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:88); Dona Miranda (2014:45), menyatakan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat usia, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar dapat menantang peserta didik untuk dilakukan sesuai usia anak. Pembelajaran pada dasarnya juga mengandung arti suatu proses interaksi antara anak dengan lingkungannya, baik antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, maupun anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi peserta didik. Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, Senada dengan Dewi Retno Suminar. (2019: 28), Suyadi (2010:16) menuturkan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Menurut Sarayati (2019) Pengertian bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar dan saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya sekaligus bermain berfungsi sebagaimana kita mengetahui sejauh mana aktivitas yang dilaksanakan anak kegiatannya bisa dilakukan saat wujud bermain atau bukan. Sedangkan Pendapat Sudono (2000: 1) dalam Sriyanti Rahmatunnisa, Siti Halimah, bermain merupakan sebuah pekerjaan yang dilaksanakan melalui suatu alat atau tanpa menggunakan suatu alat. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan pengertian atau dapat memberikan informasi, pada fase kanak-kanak menjadi fase bermain, dengan permainan anak mendapatkan kesenangan dan anak dapat mengembangkan imajinasinya, Bermain juga merupakan salah satu cara agar pembelajaran bermakna dapat terwujud, bermain juga mengandung arti bahwa anak usia dini dapat menggali pengetahuan atau hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan, sukarela dan tanpa paksaan, selain itu dalam pembelajaran bermakna melalui bermain anak akan terhindar dari kata bosan.

Dikabupaten Bekasi kecamatan Cikarang Timur berdiri beberapa lembaga pendidikan anak usia dini khususnya lembaga pendidikan Raudhathul Athfal. Dimana selama ini dalam kegiatan bermain dan pembelajaran yang menggunakan alat dan bahan kurang dilakukan secara efektif dan dalam kegiatan bermain kurang mengandung edukasi dan merangsang daya pikir anak, hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan para guru dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran yang bermakna melalui bermain terhadap peserta didik.

Tujuan diadakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan melalui pelatihan dan pendampingan untuk para pendidik Raudhathul Athfal di kabupaten Bekasi kecamatan cikarang timur bertujuan yang pertama agar para pendidik dapat bertambah ilmu dan pengalaman dalam menyajikan dan memberikan pembelajaran yang bermakna melalui bermain kepada peserta didik, yang kedua agar pendidik dapat memanfaatkan serta menggunakan bahan-bahan serta alat-alat yang ada disekitarnya untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran kedalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu kegiatan pembelajaran lebih bermakna, yang ketiga untuk merangsang minat belajar anak usia dini melalui bermain demi mewujudkan pembelajaran yang bermakna, sehingga aspek-aspek perkembangan anak mengalami peningkatan, yang keempat yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga metode pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan tahapan usia dan perkembangan anak, dengan demikian tujuan-tujuan tersebut dapat mendorong peningkatan aspek perkembangan, minat, motivasi, metode, kualitas pendidik dan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh Tim PKM mahasiswa semester III Kelompok 7 Universitas Pancasakti Bekasi diketahui bahwa terdapat beberapa kelemahan dalam proses belajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik antara lain (1) Pendidik mengalami kesulitan dalam

menyampaikan materi pembelajaran serta penyediaan alat dan bahan ajar (2) Minimnya pemahaman dan pengetahuan pendidik tentang pembelajaran bermakna melalui bermain (3) Kurangnya daya minat belajar peserta didik sehingga mempengaruhi kegiatan belajar dan kreativitas belajar.

Dari permasalahan diatas maka dianggap perlu adanya solusi yang dapat membantu para peserta didik Raudhathul Athfal dalam mengatasi permasalahan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Dan melalui bermain sambil belajar dianggap cara yang tepat untuk diterapkan dalam model dan metode pembelajaran yang bermakna di lembaga pendidikan PAUD Raudhathul Athfal. Dengan upaya peningkatan pemahaman dan pengetahuan para pendidik dalam memaknai dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna melalui bermain, maka hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas pendidik serta kompetensi peserta didik.

## METODE

Kegiatan PKM ini diproyeksikan kepada peserta didik dalam hal ini, Guru anak usia dini di wilayah Kecamatan Cikarang Timur. Pemilihan lokasi PKM adalah salah satunya didasarkan atas kebutuhan pengembangan kompetensi guru di wilayah ini dengan kegiatan tersebut, maka diharapkan dapat membantu guru, lembaga dan instansi yang membidangi bidang pendidikan, agar tersedia guru yang memiliki tingkat kompetensi yang memadai.

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan pemaparan materi oleh narasumber yang kemudian akan dilanjutkan dengan diskusi mengenai materi yang dipaparkan. Selain hal itu, kegiatan pelatihan juga akan dilengkapi dengan adanya praktek pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan bahan dasar yang relatif murah dan mudah.

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, maka berikutnya akan diikuti kegiatan pendampingan kepada lembaga-lembaga peserta. Pendampingan ini dilaksanakan dengan menggunakan panduan Instrumen Observasi Pendampingan. Melalui instrumen tersebut pendamping berharap dapat melakukan verifikasi dan evaluasi, tentang sejauhmana penguasaan materi peserta pasca mengikuti kegiatan pelatihan. Harapan lainnya, melalui kegiatan ini, dapat mencermati problem konkrit yang dimiliki oleh setiap lembaga. Pada akhir kegiatan, pendamping memberikan evaluasi dan masukan kepada pendidik. Berikutnya didalam rangkaian kegiatan, maka dilakukanlah pre test dan post test, sebagai sarana untuk mengetahui tingkat keberhasilan program PKM ini.

Sebelum kegiatan PKM dilaksanakan, beberapa hal yang dilakukan dan dipersiapkan diantaranya adalah menyusun struktur program; jadwal tatap muka (presentari materi oleh narasumber); kegiatan pendampingan; serta kegiatan penutupan.

Tabel 1. Struktur Pelaksanaan Program

No	Kegiatan	JP
1	<i>Workshop</i> (Tatap muka)	16
2	Pendampingan ke Lembaga	16
TOTAL		32

Tabel 2. Skema Pelatihan Tatap Muka dan Pendampingan

No	Materi	JP	Narasumber
1	Urgensi Bermain untuk Anak Usia Dini	1	Dr. Lilis Suryani, M.Pd
2	Bermain yang Bermakna	1	Drh. Luluk maryam Faturrahmah
3	Pembelajaran berbasis Proyek	1	Dra. Psi Eny purwanty Maria Marlana Naif, S.Pd
4	Menyusun Media Pembelajaran	1	Nureda, SP Arini Susanti, S.Pd
5	Praktek Pembuatan Media Pembelajaran	4	Narasumber dan Peserta
6	Pendampingan Pembelajaran	24	Mahasiswa Panca Sakti Dan Peserta
TOTAL JP		32	

Setelah kegiatan PKM dilaksanakan maka, target yang diinginkan oleh segenap civitas akademik anggota PKM diantaranya adalah tercapainya target kompetensi peserta. Beberapa indikator ketrercapaian target diantaranya adalah: peserta memahami tentang pengertian main bermakna, peserta memahami Macam-macam main bermakna, Memahami macam-macam model-model pembelajaran, peserta memahami cara penerapan model pembelajaran kelompok dan proyek, dan terakhir peserta memahami cara membuat media pembelajaran dengan bahan loose part. Adapun secara rinci mengenai capaian yang diharapkan adalah dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Target Capaian Diakhir Modul

No	Modul Ajar	Capaian yang Diharapkan diakhir Modul
1	Urgensi bermain untuk Anak Usia Dini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat mengetahui Urgensi bermain untuk Anak Usia dini.</li> <li>2. Peserta dapat memahami Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini</li> </ol>
2	Main Bermakna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat memahami Pengertian Main Bermakna</li> <li>2. Peserta dapat memahami Macam-macam main bermakna</li> <li>3. Peserta dapat memahami model-model pembelajaran</li> </ol>
3	Pembelajaran berbasis proyek	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat memahami pengertian pembelajaran berbasis proyek</li> <li>2. Peserta dapat memahami penerapan pembelajaran berbasis proyek</li> <li>3. Peserta dapat memahami langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek</li> </ol>
4	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat memahami pengertian media pembelajaran dari loose part (pohon pintar)</li> <li>2. Peserta membuat media pembelajaran dari loose part (pohon pintar)</li> <li>3. Peserta dapat mempresentasikan media pembelajaran dengan loose part (pohon pintar)</li> </ol>

## INSTRUMEN OBSERVASI PENDAMPINGAN

NO	URAIAN OBSERVASI	HASIL PENGAMATAN		MASUKKAN ATAU SARAN
		ADA	TIDAK	
1.	DOKUMEN PEMBELAJARAN			
2.	MODUL AJAR			
3.	PIJAKAN AWAL BERMAIN			
4.	PIJAKAN BERMAIN			
5.	PIJAKAN SETELAH BERMAIN			
6.	MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN			

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan tatap muka, materi disajikan dalam bentuk presentasi dan diskusi. Materi yang dipresentasikan berisikan empat materi pokoknya:

Pertama, Urgensi Bermain bagi Anak Usia Dini. Materi ini mengupas tentang pengertian bermain menurut ahli, manfaat dan peran bermain bagi tumbuh kembang anak usia dini, arti pentingnya bermain bagi anak usia dini. Bahasan berikutnya yang dibahas dalam materi ini adalah seputar pertanyaan mengapa anak bermain, bagaimana anak bermain, serta peran serta bermain di dalam perkembangan otak anak.

Kedua, permainan yang bermakna. Bahasan tentang materi kedua ini adalah bagaimana anak memperoleh ataupun melakukan permainan yang memiliki makna bagi tumbuh kembang mereka. Beberapa hal yang menjadi indikator permainan menjadi bermakna bagi anak jika memenuhi beberapa hal sebagai berikut: bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial, emosional, intelektual, dan fisik; bermain sebagai wahana untuk menyalurkan surplus/kelebihan energi; bermain yang melatih ketrampilan; serta bermain yang membangun tentang konsep diri.

Ketiga, materi tentang pembelajaran berbasis proyek. Pada materi ini beberapa kajian yang diuraikan diantaranya adalah apa itu konsep pembelajaran berbasis proyek; arti pentingnya pembelajaran berbasis proyek; manfaat pembelajaran berbasis proyek; implementasi pembelajaran berbasis proyek; serta evaluasi pembelajaran berbasis proyek.

Keempat, menyusun media pembelajaran. Beberapa hal yang dibahas dalam kajian ini adalah arti penting media pembelajaran yakni sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar; selanjutnya berbagai jenis media pembelajaran bagi anak usia dini serta bagaimana kriteria membuat media bermain bagi anak usia dini; dan terakhir adalah praktik membuat media belajar.

Selain model presentasi, kegiatan pelatihan juga dilakukan dengan membuka sesi diskusi dan dan praktek kerja kelompok. Sesi diskusi diisi dengan mencari solusi dari beberapa persoalan kelembagaan terkait dengan materi yang diterima dalam pelatihan tersebut. Sementara itu, praktek kerja kelompok adalah dengan melakukan praktek pembuatan media pembelajaran. Dalam sesi ini, peserta diminta untuk melakukan kreasi dengan membuat pohon pintar, misalnya: pohon pintar huruf, pohon pintar angka, serta pohon pintar hijaiyah.

Kegiatan pendampingan sebagai salah satu variabel program PKM dilakukan secara random, selama empat hari. Proses pendampingan ini dilakukan dengan cara melakukan verifikasi kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dalam lembaga yang didampingi. Berikutnya instrumen yang digunakan dalam pendampingan adalah merujuk kepada materi yang diberikan pada saat mengikuti kegiatan pelatihan.

Selama melakukan pendampingan beberapa hal yang ingin dilihat sebagai capaian peserta terhadap materi yang diikuti diantara adalah :

1. Apakah peserta telah mampu memahami materi yang diterima selama mengikuti kegiatan pelatihan.
2. Apakah peserta telah mampu mengaplikasikan materi di lembaganya masing-masing.
3. Apakah peserta telah memiliki stok model kreasi permainan dilembaganya, setelah mengikuti program pelatihan; dan

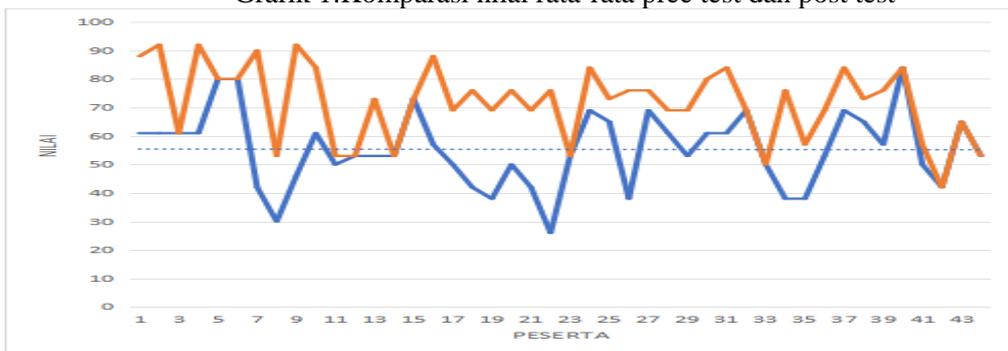
4. Terus mempertahankan komunikasi terhadap berbagai persoalan kegiatan belajar mengajar terutama terkait materi yang diikuti selama proses pelatihan.

Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan selama 5 hari dan diikuti oleh 17 lembaga terdiri dari 44 peserta secara umum dapat dikatakan memiliki hasil yang cukup bagus. Hasil tersebut setidaknya dapat dilihat dari peningkatan kompetensi peserta dalam hal pemahaman materi yang disampaikan. Secara teoritis mereka mulai memahami, misalnya: arti pentingnya bermain, model-model bermain yang bermakna, model bermain berbasis proyek.

Berikutnya pada tataran praksis, peserta juga memiliki peningkatan kompetensi, diantaranya adalah peserta saat ini telah mempraktikkan model pembuatan media belajar bagi anak usia dini. Di samping itu berbagai variasi yang telah dirancang dan akan segera dipraktekkan pada waktu-waktu berikutnya, sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran bagi siswa didiknya.

Peningkatan kapasitas kompetensi peserta, selain merujuk kepada dua hal di atas, juga dilakukan dengan melihat hasil dari isian kuesioner berupa pre test dan post test. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil komparatif antara pre test dan post test dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 1. Komparasi nilai rata-rata pree test dan post test



Sumber: Data Primer, Bulan Maret 2023

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata pada pre test adalah 55,29. Sementara hasil rata-rata pada post tes adalah 71,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kapasitas kompetensi peserta pelatihan dari sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan sebesar 28,95 %. Menurut hemat kami, kenaikan kapasitas kompetensi cukup signifikan oleh karena itu kegiatan ini sebaiknya dilaksanakan secara berkesinambungan, terutama dalam kegiatan pendampingannya.

Rendahnya peningkatan kapasitas kompetensi ini juga dipengaruhi oleh cara pandang peserta pelatihan yang masih mengedepankan kemampuan membaca menulis dan berhitung (calistung) sebagai ukuran keberhasilan sebuah lembaga pendidikan. Paradigma ini tentu penting untuk dilakukan edukasi oleh semua stake holder, terutama oleh institusi yang menaungi berbagai lembaga yang mengikuti kegiatan pelatihan. Oleh karenanya, sebagaimana disampaikan pada bab sebelumnya, hasil kegiatan ini selain sebagai grounded program, kegiatan ini dapat menjadi input informasi bagi instansi payung.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Persiapan PKM

Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Hari/ Tangga 1	Dokumentasi	Keterangan
Sabtu, 11 Maret 2023		<p>Pembukaan Pelatihan PKM</p> <p>Dokumen lengkap dapat dilihat di link youtube:  <a href="https://youtube.com/watch?v+yQ7N5Un4iA&amp;si=EnSikalECMiOmarE">https://youtube.com/watch?v+yQ7N5Un4iA&amp;si=EnSikalECMiOmarE</a></p>
		<p>Kegiatan Pre Test</p>
		<p>Pemaparan Materi oleh Narasumber</p>
		<p>Praktek Pembuatan Media belajar</p>

<p>13-16 Maret 2023</p>		<p>PAUDQU BAITURRAHMAN</p> <p>Dokumen lengkap dapat dilihat di link youtube: <a href="https://youtube.com/watch?v=epaU8jsM_e8&amp;si=EnSIkaIECMiomar e">https://youtube.com/watch?v=epaU8jsM_e8&amp;si=EnSIkaIECMiomar e</a></p>
		<p>RA BAITUNNIDA</p>
		<p>RA BUSTANUL AULAD</p>
		<p>RA SENYUM MUSLIM</p>

Dokumentasi Penutupan

Hari/Tanggal	Dokumentasi	Keterangan
Jum'at/ 17 Maret 2023		<p>PENGUATAN MATERI</p> <p>Dokumen lengkap dapat dilihat di link youtube:  <a href="https://youtube.com/watch?v=3JN1YaSAh_I&amp;si=EnSlkaIECMiOmarE">https://youtube.com/watch?v=3JN1YaSAh_I&amp;si=EnSlkaIECMiOmarE</a></p>
		<p>PENGISIAN POST TEST</p>
		<p>TESTIMONI PESERTA</p>

Dokumentasi Media Online

No	Dokumentasi	Keterangan
1		<p><a href="https://faktabekasi.com/kelompok-7-magister-paud-universitas-pancasakti-bekasi-gelar-pkm/">https://faktabekasi.com/kelompok-7-magister-paud-universitas-pancasakti-bekasi-gelar-pkm/</a></p>

<p>2</p>		<p><a href="https://bekasi.urbanjabar.com/news/3117966957/mahasiswa-magister-paud-universtas-pancasakti-bekasi-gelar-pelatihan-pada-guru-paud-simak-selengkapnya">https://bekasi.urbanjabar.com/news/3117966957/mahasiswa-magister-paud-universtas-pancasakti-bekasi-gelar-pelatihan-pada-guru-paud-simak-selengkapnya</a></p>
<p>3</p>		<p><a href="https://rasenyummuslim.blogspot.com/2023/03/mahasiswa-magister-paud-universitas.html">https://rasenyummuslim.blogspot.com/2023/03/mahasiswa-magister-paud-universitas.html</a></p>

**SIMPULAN**

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang di laksanakan oleh Mahasiswa Pascasarjana Universitas Pancasakti, melalui kegiatan “ Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Bermakna Melalui Bermain Untuk Anak Usia Dini di Kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi” merupakan wujud dukungan pemerintah terhadap dunia pendidikan. Kehadiran pejabat pemerintah setempat, ketua IGRA, Pengawas, serta stake holder lainnya dalam acara ini menjadi support tersendiri bagi penyelenggara.. Adapun Peran Mahasiswa Pascasarjana Universitas Pancasakti adalah melakukan pendampingan di beberapa sekolah yang dilakukan secara tatap muka/luring untuk lebih mengenalkan bagaimana pembelajaran bermakna melalui bermain.

Keberhasilan dari kegiatan ini terlihat dari capaian nilai perkembangan dari pree test hingga ke post test yang di capai oleh setiap peserta yang mengalami peningkatan dari sebelum mengikuti Pendidikan dan pelatihan dengan sesudah mengikuti kegiatan. Peserta juga dapat membuat media ajar atau media bermain yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan anak serta peserta dapat mempresentasikan di depan peserta lainnya cara menggunakan alat permainan tersebut sehingga dapat saling berkolaborasi, sinergi dan kolaborasi. Dengan harapan akan memberikan inspirasi bagi peserta lain dalam memilih media bermain yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing satuan.

Kegiatan ini berkolaborasi dengan RA ataupun lembaga pendidikan anak usia dini di Kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi, diharapkan akan memberikan dampak baik dalam

mensosialisasikan terkait Pembelajaran Bermakna Melalui Bermain Untuk Anak Usia Dini. Semangat dan antusias dari para peserta memberikan rasa optimis bahwa mereka dapat mengimpelementasikan Pembelajaran Bermakna Melalui Bermain di lembaga masing-masing. Hasil dari kegiatan yang telah dilangsungkan, kemudian memberikan catatan bahwa mereka membutuhkan kegiatan sejenis demi terus berkembangnya kompetensi guru di wilayah ini.

### SARAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa program pasca sarjana Universitas Panca Sakti dapat dikategorikan sebagai grounded program untuk wilayah Kecamatan Cikarang Timur. Oleh karena itu, titik tekan dari keberhasilan program ini adalah program berkelanjutan. Maka sebagai saran pasca diselesaikannya kegiatan PKM adalah berbagai stake holder, terutama lembaga yang menaungi serta pemerintah setempat adalah adanya tindak lanjut dari kegiatan yang telah dimulai oleh Universitas Panca Skakti.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Tuhan yang maha kuasa atas terselesaikannya kegiatan PKM ini. Selanjutnya atas terselenggaranya kegiatan ini, kami sampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak diantaranya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Nafats Audhi yang telah mengijinkan lembaganya di gunakan sebagai tempat melaksanakan pelatihan dan pendampingan kegiatan pengabdian kepada masyarakat( PKM ) Magister PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi. Tidak lupa ucapan terima kasih kami sampaikan kepada segenap guru RA senyum muslim dan keluarga besarnya yang turut mensukseskan acara tersebut dari awal hingga akhir.

Berikutnya, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Panca Sakti, Dr. Nita Priyanti, M.Pdserta dosen pembimbing Dr. Lilis Suryani, M.Pd., yang tak Lelah membimbing kami, para mahasiswa dalam rangka pelaaksanaan kegiatan PKM hingga program ini terselesaikan dan mendapatkan output yang sesuai harapan.

Selanjutnya, kami sampaikan terima kasih kepada pengawas Madrasah Hj. Endeh Hasanah dan Ketua PC IGRA Kecamatan Cikarang Timur yang sudahmensupportdengan di kirimnya peserta pelatihan dan pendampingan sehingga acara dapat terlaksana sesuai harapan dan sesuai dengan assesement guru anak usia dini wilayah Kecamatan Cikarang Timur.

Apresiasi setinggi-tingginya juga disampaikan kepada para peserta yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas kejasamanya hingga kegiatan berlangsung dengan sukses. Dan terakhir, khusus untuk segenap civitas akademika peserta PKM Universitas Panca Sakti Bekasi, terima kasih atas semua perjuangannya. Semoga kegiatan ini menjadi momen indah dan menjadi manfaat bagi kita semua.Aamiii

### DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Miranda, Dona.(2014). Upaya Meningkatkan Mengenal Melalui Media Pohon pad Kelompok A di TK Mafhadhol Tambang Sawah Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. (online), <http://respository.unib.ac.id/>, diakses 21 Mei 2019.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. (2012). Format PAUD: Konsep, karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Sarayati. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Keterampilan Bermain bahasa Anak Paud Permata Bangsa, Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2)
- Suminar, Dewi Retno. (2019).Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak, Surabaya: Airlangga University Press
- Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Pedagogia
- Rahmatunnisa, Sriyanti & Siti Halimah. (2018). Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis Ank Usia 4 – 5 Tahun melalui bermain pasir, Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 2 No. <https://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/karakteristik-umum-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>