

Pendampingan Pengenalan Kartu (Huruf-Kata-Kalimat) Terintegrasi Aika Melalui Permainan Bahasa

Nur Amalia¹, Nawawi², Nini Ibrahim³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta
nuramalia@uhamka.ac.id

Received:30 July 2022, Revised: 8 August, Accepted: 22 August 2022

<https://doi.org/10.54099/jpma.v1i3.224>

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan Bantuan Pengenalan Kartu (Huruf-Kata-Kalimat) terpadu AIKA melalui Permainan Bahasa bagi Guru PAUD di Kecamatan Cipayung. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Project Based Learning. Penyajian teknik pengenalan kartu (huruf-kata-kalimat) dapat menumbuhkan dan mendorong kreativitas siswa dalam memahami pesan yang disampaikan. Dengan bertambahnya perbendaharaan kata, siswa akan memiliki kemampuan dan keberanian untuk berkomunikasi dengan orang lain, dan siswa dilatih untuk menyusun kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil dari kegiatan pendampingan ini guru dapat memahami penerapan kartu (huruf-kata-kalimat) dan membuat sendiri media pembelajaran kartu (huruf-kata-kalimat) dari bahan sederhana yang menarik dan disukai anak, merangsang rasa ingin tahu anak, membiasakan anak untuk mendengarkan, memberikan kesempatan untuk berbicara melalui pertanyaan yang diajukan tentang kegiatan bermain menggunakan kartu (huruf-kata-kalimat) berani mengemukakan pendapat, dapat merangsang kemampuan anak untuk membiasakan mendengar, berbicara-membaca-menulis).

Kata kunci: Pendampingan, Kartu (huruf-kata-kalimat), Permainan Bahasa. terintegrasi AIKA

Abstract

The purpose of this activity is to provide AIKA integrated Card Introduction (Letter-Word-Sentence) Assistance through Language Games for PAUD Teachers in Cipayung District. The method used in this activity is Project Based Learning. The presentation of card recognition techniques (letters-words-sentences) can foster and encourage students' creativity in understanding the message conveyed. With the increase in vocabulary, students will have the ability and courage to communicate with others, and students are trained to arrange sentences according to their stage of development. The results of this mentoring activity teachers can understand the application of cards (letters-words-sentences) and make their own learning media cards (letters-words-sentences) from simple materials that are interesting and liked by children, stimulate children's curiosity, familiarize children to listen, provide opportunities to speak through questions asked about playing activities using cards (letters-words-sentences), dare to express their opinions, can stimulate children's ability to get used to listening, speaking-reading-writing).

Keywords: Mentoring, Cards (letters-words-sentences), Language Games. integrated AIKA.

1. PENDAHULUAN

Anak usia 4-6 tahun merupakan individu yang berada dalam masa "golden age" dan sedang dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat menuju proses perkembangan selanjutnya. Ciri yang menonjol pada anak usia dini selain rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang berada di depan matanya, mereka dengan jiwa petualangnya mengantarkannya peduli, memperhatikan segala hal, menanyakan, membicarakan, apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya (Morrison, 2012: 223). Pada usia pra sekolah 4-6 tahun,

kemampuan berbahasa mereka terus berkembang, beragam dan kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa pemerolehan jangkauan pembelajaran mereka sangat mengesankan dan belajar intuitif dengan kesadaran sendiri tanpa banyak instruksi, termasuk aturan bahasa yang diterapkan pada kata dan frasa yang mereka gunakan.

Pengembangan keterampilan berbahasa anak dapat diperoleh melalui latihan seperti; berbicara, membaca, berkomunikasi, mendengarkan lagu yang sesuai dengan tema pembelajaran, dan bernyanyi adalah salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak, dan membuat hati gembira. Anak-anak yang hatinya riang gembira akan lebih mudah memahami materi pelajaran karena syaraf-syaraf otaknya dalam keadaan rileks. Bernyanyi dapat dijadikan sebagai metode dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi anak pada saat belajar.

Guru dekenal sebagai perencana kegiatan pembelajaran dan menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena anak usia dini belajar melalui permainan (Nielsen, M.D., 2006). Sangatlah penting bagi guru untuk menyediakan material dan perlengkapan yang diperlukan untuk aktivitas permainan penuh makna yang mendukung perkembangan kecerdasan ganda.

Pembelajaran di tingkat anak usia dini orientasinya bukan untuk menguasai materi pembelajaran tetapi ditekankan pada enam aspek perkembangan anak usia dini; a) faktor genetika dan lingkungan, b) perkembangan nilai agama dan moral (pendidikan karakter sejak dini, c) fisik dan motorik anak, d) kognitif (anak belajar memecahkan masalah), e) sosial dan emosional (focus pada keterampilan, sikap, bagaimana berinteraksi), f) Seni (kreativitas), g) Bahasa (memperbanyak perbendaharaan kata) yang dalam pelaksanaannya dapat disampaikan sambil bermain (Latifa, Umi, 2017).

Usia PAUD 'Aisyiyah sudah melampaui 100 tahun. Usia yang sudah sangat matang dalam hitungan waktu tidak berbanding lurus dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada lembaga PAUD 'Aisyiyah yang berada di daerah, masih sangat banyak guru PAUD 'Aisyiyah yang memiliki kemampuan dan keterampilan di bawah standard tapi mereka memiliki kemauan dan keikhlasan yang luar biasa untuk mengabdikan diri di PAUD 'Aisyiyah, termasuk guru-guru PAUD 'Aisyiyah di wilayah Kecamatan Cipayung. Mereka perlu diberikan pendampingan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam pelayanan PAUD yang berkualitas tetapi tidak terlepas dari mata pelajaran AIKA. Selayaknya guru PAUD 'Aisyiyah harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengembirakan, harus kreatif merancang, mendesain pembelajaran, menciptakan/menerapkan permainan yang menarik dalam kegiatan pembelajaran agar mudah diterima anak usia dini dan terus melakukan komunikasi efektif dengan orang tua/wali murid.

Mata pelajaran AIKA yang sarat dengan misi dakwah amar makruf nahi munkar dan pendidikan karakter diberikan dari TK ABA sampai Perguruan Tinggi sudah selayaknya memahami dengan sempurna dan dapat mempraktikkan paham dan idiologi Muhammadiyah dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menjadi kader persyarikatan Muhammadiyah yang Tangguh dan, berkarakter, berakhlak mulia dan rahmatan lil `alamin. Permendikbud pendidikan berbasis karakter merupakan salah satu bentuk kebijakan yang diambil pemerintah, secara resmi telah dicanangkan oleh salah satu tokoh Muhammadiyah, Fasli Jalal, yang pada saat itu menjabat sebagai wakil Menteri Pendidikan Nasional pada tahun 2011/2012.

Banyak akal, berani, adaptif, responsif dan mandiri merupakan lima karakter yang akan mengantarkan peserta didik kelak mejadi pribadi yang tangguh, ulet, pantang menyerah dan

berketahananmalangan dengan tetap berpegang teguh pada nilai-nilai ke Islaman yang Rahmatan lil Alamin; berdasarkan yang Al-Islam yang terintegrasi dengan Kemuhammadiyah dan Ke`aisyiyahan.

Peserta didik bersekolah di PAUD Muhammadiyah, dan berada pada rentang usia dini merupakan anak-anak yang senang sekali bermain. Apapun materinya yang diajarkan pada peserta didik termasuk untuk mata pe;ajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan, metode pembelajaran yang cocok adalah dengan menggunakan metode bermain dan selalu diintegrasikan dengan AIKA. Untuk itu metode permainan perlu dilengkapi dengan media permainan Bahasa seperti kartu (huruf-kata-kalimat).

Untuk meningkatkan kemampuan dan daya ingat siswa dalam belajar, pendidik dapat menggunakan alat bantu yang dapat mempercepat penguasaan siswa terhadap kemampuan permulaan yakni dengan berbagai permainan. Penerapan metode bermain bagi anak harus dilakukan semenarik mungkin agar anak merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti permainan tanpa ada paksaan dan tidak membosankan. Salah satu permainan adalah Permainan Bahasa dengan menggunakan kartu-kartu yang sudah ditulisi dengan huruf, kata, kalimat, diwarnai dengan gambar dan warna yang mencolok dan menarik. Penggunaan kartu-kartu ini akan menumbuhkan motivasi bagi siswa dalam belajar membaca dan menulis dan anak-anak happy karena mereka diajak bermain sambil belajar.

Proses dalam bermain pada anak memberikan pembelajaran secara utuh karena anak mendapatkan pengalaman langsung dan anak terlibat dalam permainan sehingga anak mendapatkan pembelajaran dan informasi baru dari bermain. Bermain memberikan kesenangan bagi anak sehingga anak tidak merasa bosan saat melakukan aktivitas bermain. Penerapan permainan dengan menggunakan kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat dapat divariasikan dengan penggunaannya seperti melengkapi huruf-huruf yang sengaja dihilangkan, mewarnai huruf, kata atau gambar, kartu gambar, mencocokkan kartu gambar dalam spasi yang kosong, mengulang kosa kata, menebak huruf, pesan berantai, mengarang gotong royong, mewarnai gotong royong, cerdas cermat, siap melakukan perintah, menyusun kalimat berdasarkan kata terakhir dan permainan ketangkasan lain, seperti batu loncatan, lempar bola, memperebutkan kursi dll. Agar kebiasaan ini dapat terus berlanjut guru-guru perlu dibekali dengan pengetahuan tentang media pembelajaran yang bervariasi dan metode pembelajaran yang menarik.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan. Kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu dan tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur, kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa.

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut (Politt, 2006: 32) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting dan menarik bagi siswa. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi dalam setiap permainan. Tantangan tersebut dapat berupa masalah yang harus diselesaikan, tetapi juga dapat berupa kompetisi.

Berdasarkan pengamatan, data, wawancara dengan Kepala Sekolah TK Aisyiyah 86 kecamatan Cipayung, diperoleh informasi berkaitan dengan masalah prioritas pada mitra adalah bahwa guru-guru di TK ABA terdiri dari guru-guru yang berlatar belakang non pendidikan tetapi mereka berkomitmen untuk ikut berpartisipasi dalam mencerdaskan anak bangsa. Hal tersebut tentu saja akan berpengaruh pada hasil yang diperoleh siswa.

2. METODE

PERMASALAHAN MITRA, Permasalahan yang kami temukan pada sekolah mitra adalah belum adanya pelatihan keterampilan dalam mengajar baik dari segi penggunaan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, Kurangnya fasilitas media pembelajaran yang disediakan pihak sekolah seperti: buku-buku terbaru di perpustakaan, media pembelajaran yang kurang mendukung, alat peraga yang belum memenuhi standar pembelajaran, sementara itu STPPA (Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) yang difokuskan dengan AIK belum diterapkan secara ketat dan baku secara nasional dan masih bersifat lokal. Untuk itulah kami tim pengabdian dari UHAMKA merasa terdorong untuk berbagi dengan guru-guru melalui Pendampingan Pengenalan Kartu (kardus, kata, kalimat) Terintegrasi AIK melalui Permainan Bahasa bagi Guru PAUD Kecamatan Cipayung.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN, Permasalahan penting yang kami temukan juga belum adanya pelatihan keterampilan dalam mengajar baik dari segi penggunaan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Melalui Workshop ini tim pengabdian masyarakat dari UHAMKA bermaksud untuk meningkatkan keterampilan para guru agar memperoleh pengetahuan dan meningkatkan aktivitas, kreativitas dan produktivitas tenaga pengajar dalam pembelajaran di kelas.

Solusi yang ditawarkan untuk mitra ini dalam menambah pengetahuan dan keterampilan pengajar dalam pembelajaran yaitu berupa Pendampingan Pengenalan Kartu Huruf, Kata, Kalimat melalui Permainan Bahasa terintegrasi AIKA Bagi Guru PAUD Kecamatan Cipayung dalam upaya mensukseskan tercapainya tujuan pembelajaran AIKA untuk mewujudkan masyarakat Islam yang sebenar-benarnya dan membangun budaya literasi sejak usia dini dengan cara memberikan informasi tentang pembelajaran bahasa melalui permainan Bahasa: penggunaan kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat, permainan bahasa dengan Teknik; Bingo, batu loncatan, berburu harta karun, tutup kata, daftar belanja, diskusi, tanya jawab, dan latihan.

Untuk ketersediaan media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan, a) dapat dibuat sendiri bahan-bahan yang sederhana, mudah, murah, menarik serta mudah didapat, b) guru perlu mempertimbangkan materi pembelajaran, karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi satu/tertentu, belum tentu cocok untuk permainan yang lain, c) guru menyediakan kartu (huruf-kata-kalimat) yang terintegrasi dengan AIKA. d) melalui pendampingan ini guru dapat mempraktikkan permainan kartu (huruf-kata-kalimat) dan mendorong anak untuk berani tampil secara ekspresif, e) permainan bahasa dengan menggunakan kartu (huruf-kata-) dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan dalam mata pelajaran AIKA untuk peserta didik usia dini. Siswa secara aktif kreatif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan, f) Saat permainan, anak dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, dan menyusunnya dalam sebuah kalimat

sederhana namun tidak dengan cara yang membosankan, g) guru-guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat kepada siswa, h) guru harus menghindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan, i) Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka tenaga pengajar perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar. Untuk mengetahui hafalan siswa juga bisa melalui permainan, contoh siapa yang menang diminta untuk membaca surat pendek tertentu, siapa yang kalah diminta untuk membaca doa tertentu atau menyebutkan Rukun Islam, Rukun Iman, Asmaul Husanah, nama Nabi dan Rasul, nama tokoh Muhammadiyah dan `Aisyiyah, dan lain-lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Target Luaran

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam proses penyajian materi pembelajaran AIKA melalui kegiatan membaca-menulis permulaan di TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung.
2. Meningkatkan wawasan guru TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung melalui ketrampilan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan metode permainan yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.
3. Menumbuhkan semangat kreativitas dan produktivitas pada Guru TK ABA 86 beserta binaan kecamatan Cipayung untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, mudah dan mudah dibuat dan mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan anak dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan.
4. Hal ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan guru TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu, model, teladan, pendorong kreativitas dapat terlaksana dengan baik.



Presentasi Materi oleh Nini Ibrahim



Penyajian Materi Kartu Dra. Nur Amalia, M.Pd.



Penjelasan Permainan Bingo



Aktivitas Guru PAUD membuat media



Permainan Batu Loncatan



Foto bersama kepala sekolah guru dan admin

Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan dengan test unjuk kerja berupa praktek menggunakan media kartu (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa. Dalam hal ini dituntut kreativitas para peserta untuk mempraktikkan dalam kegiatan bermain sambil belajar yang dapat membantu membiasakan anak-anak menyimak-berbicara-membaca-menulis dalam situasi yang menyenangkan. Pada saat unjuk kerja semua peserta tampak sangat antusias penuh semangat dan mampu membuat peserta lain menjadi “happy fun”. Hasil tes unjuk kerja merupakan data real tentang pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan.

Evaluasi dilakukan berupa pemantauan hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Tim LPPM UHAMKA mengamati dan memberikan penilaian pada media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat memperaktekkan penggunaan media pembelajaran kartu (huruf-kata-kalimat) yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pemboiasaan menyimak-berbicara-membaca-menulis permulaan melalui permainan

huruf-kata dan kalimat. Jemis permainan yang digunakan seperti: acak kata, bingo, cerita berantai, permainan batu loncatan dan permainan menarik menarik lainnya dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Peserta didik dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah huruf/kata/berkali-kali, dan menyusunnya dalam sebuah kalimat namun tidak dengan cara yang membosankan. Pengajar/guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat, dan menghindari kesan bahwa peserta didik melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh peserta didik, maka Guru/Pengajar perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar. Apabila ditemui kendala dan hambatan, maka akan dicari solusi alternatif untuk meminimalisir kemungkinan kegagalan dalam pembelajaran membaca-menulis permulaan.

Kondisi Mitra setelah dilakukan Pelatihan

Masalah kurangnya ide dan kreativitas dan cenderung menggunakan sarana dan prasarana seadanya yang disediakan sekolah membuat guru menjadi kurang kreatif. Setelah dilaksanakan pendampingan penulisan (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa, guru-guru merasa mendapatkan pencerahan. Pendampingan penggunaan (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa diharapkan guru TK ABA 86 beserta 3 binaan Kecamatan Cipayung dapat:

a) memahami bahwa keterampilan menyimak-berbicara-membaca-menulis perlu dilatih dengan menggunakan media kartu (huruf-kata-kalimat) dengan menggunakan permainan bahasa. b) mengembangkan keterampilan berbicara anak dengan mengajak anak untuk terlibat dalam percakapan guru dan teman 1 kelas, maupun teman di luar kelas. c) mengaplikasikan Bahasa dan melibatkan siswa dengan beberapa cara seperti bertanya, berdialog, bernyanyi, dan bercerita. d) membantu meningkatkan perkembangan Bahasa anak dalam menjalin komunikasi sosial. e) membantu menumbuhkan minat siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, memberikan penjelasan, melalui tanya jawab multi arah yang ditujukan kepada siswa. f) membantu siswa dalam memahami cerita, dengan cara menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan cerita yang telah disampaikan guru. g) guru PAUD dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dengan teman satu kelas, guru di sekolah, satpam, dan penjaga sekolah.

Faktor Penghambat

Kendala ataupun hambatan dalam Pendampingan Penggunaan Kartu (huruf-akata-kalimat) Terintegrasi AIKA melalui Permainan Bahasa pada TK ABA 86 beserta 3 Binaan Kecamatan Cipayung cukup banyak terutama dalam mengajak siswa untuk menyimak-berbicara-membaca-menulis. Selama ini guru kurang memahami bahwa keterampilan menyimak-berbicara-membaca-menulis dan berhitung anak akan mudah dikembangkan apabila anak diberi kesempatan mengomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain dalam kesempatan-kesempatan yang bersifat informal bermain sambil belajar dengan menggunakan media yang menarik dan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan keberanian anak untuk unjuk kemampuannya melalui permainan bahasa. Dalam kesempatan yang bersifat formal seperti kegiatan pembelajaran di kelas, guru hanya sekedar menjalankan tugas, dan kurang kreatif menciptakan sarana dan suasana yang dapat menumbuhkan suasana komunikasi yang bersifat alamiah, dan guru kurang pandai berkomunikasi, sehingga hubungan antara siswa dan guru seolah berjarak. Kurangnya referensi dan ketidaktahuan bagaimana cara mengakses referensi dari sumber jurnal yang terakreditasi, Alokasi waktu pelatihan yang terbatas, dan gangguan jaringan merupakan kendala yang tidak dapat dihindarkan.

Faktor Pendukung

Guru sangat berkepentingan terhadap penguasaan kompetensi kemampuan berbahasa anak (menyimak-berbicara-membaca-menulis) anak. Kartu (kata-huruf-kalimat) dapat menjadi media yang efektif dalam dalam menjalin komunikasi social dengan anak. Dengan berkembangnya kemampuan berbahasa pada anak akan mempermudah anak dalam dalam mengutarakan apa yang ingin disampaikan pada orang lain. Saat ini TK ABA 86 sudah memiliki in focus dan laptop yang akan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran sendiri yang menarik dan has anak-anak atau sesekali memutar video pembelajaran yang dapat merangsang anak-anak untuk menyimak dan mengutarakan pendapat.

Guru dapat berinteraksi dengan anak secara baik, memiliki kemampuan untuk menggunakan metode yang sesuai dengan pola belajar anak, dan menyadari bahwa pola belajar anak merupakan sebuah prioritas yang harus terpenuhi secara optimal. Semangat semua guru untuk mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat sangat tinggi, Pendampingan dilaksanakan ketika tidak ada kegiatan proses belajar mengajar. Dukungan yang luar biasa dari Kepala TK ABA beserta 3 binaan Kecamatan Cipayung sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pendampingan penggunaan (huruf-kata-kalimat) terintergasi AIKA dapat terlaksana dengan baik.

Tindak Lanjut

Bahasa merupakan media untuk berkomunikasi, baik disampaikan secara lisan, tulisan, isyarat, ekspresi wajah, pemikiran dan emosi yang diungkapkan dalam bentuk simbol. Dalam kesempatan yang bersifat formal, seperti dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, diharapkan guru-guru lebih kreatif menciptakan sarana dan suasana belajar Bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara alamiah.

Guru-guru perlu menyadari bahwa hubungan yang terjadi antara berbahasa, berbicara dan berpikir itu sangat erat. Ketika seorang berbicara selalu menggunakan pengetahuan Bahasa dan pikirannya, tanpa hal tersebut ungkapan yang terlahir adalah ucapan yang di luar pemikirannya seperti ucapan yang salah dan tidak bisa dimengerti.

Guru perlu menyadari bahwa bentuk kesalahan anak dalam berbicara tidak sama, karena faktor-faktor penyebabnya juga tidak sama antara anak yang satu dengan yang lain, oleh karena itu perlakuan yang diberikan guru pada anak yang satu dan yang lain tidaklah sama.

Guru sebagai pengganti orang tua di sekolah hendaknya mampu dan mau menjadi pengarah, penyambung lidah, penggerak bagi anak untuk melakukan aksi menyimak-berbicara-membaca-menulis, penyejuk bagi anak untuk menjadi motivator dan memacu anak untuk berani berbicara, melalui pertanyaan sederhana yang diajukan guru, mengajak anak berdialog, bernyanyi, dan bercerita. Selain itu guru sebagai model bagi anak, apapun yang dilakukan guru akan dengan cepat ditiru anak, seperti ucapan dan prilakunya, karena anak adalah sosok peniru yang luar biasa. Jika gurunya terampil berbicara dan memberikan contoh yang baik, akan melahirkan anak-anak yang juga memiliki keterampilan dalam berbicara dan bersikap baik, berkarakter, mampu menyampaikan pikirannya dengan orang lain secara santun, mampu mengembangkannya perbendaharaan katanya, mampu menangkap pembicaraan orang lain, berani mengemukakan pendapat lebih baik dari gurunya.

Melalui pendampingan ini diharapkan tumbuhnya kesadaran pada guru TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung agar memahami pentingnya keterampilan berbicara dan menjadikan media kartu (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa sebagai media sekaligus model pembelajaran yang dapat membantu pembiasaan menyimak-berbicara-membaca-menulis anak usia dini.

4. KESIMPULAN ← Cambria, Bold, 11 pt

Hasil evaluasi yang dilakukan berdasarkan respon dan pertanyaan yang disampaikan oleh peserta kepada tim pengabdian masyarakat UHAMKA mengindikasikan minat dan keingintahuan cukup besar berkaitan dengan pendampingan penggunaan kartu huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa perkembangan bahasa anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari tabel parameter yang dievaluasi seperti tertera pada Tabel 6.1

PARAMETER RESPON PESERTA

No.	Parameter		PROSENTASI (%)		
	A	B	C		
1	Penerimaan Materi		√	-	-
2	Pemahaman		√	-	-
3	Aplikasi		√	-	-

Keterangan:

A= Sangat Baik

B= Baik

C= Cukup

Selama Hasil pelatihan secara umum berhasil dan tidak ada kendala yang berarti. Kegiatan Pendampingan dapat dilaksanakan secara maksimal dan guru dapat menerapkan penggunaan kartu (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa berimbas pada pembiasaan anak dalam menyimak -berbicara-membaca-menulis dan berhitung yang dapat meningkatkan keterampilan anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini, dan juga akan meningkatkan kualitas pendidikan di TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung.

Melalui pembiasaan menyimak dan berbicara guru secara tidak langsung melatih siswa siswa untuk memiliki kebiasaan menyimak dan berbicara. Selain itu guru TKABA 86 dan 3 Binaan Kecamatan Cipayung dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan dengan orang lain, maka guru perlu melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas seperti memancing siswa untuk bertanya atau berkomentar pada saat guru sedang atau telah selesai bercerita dapat menerapkan penggunaan kartu (huruf-kata-kalimat) terintegrasi AIKA melalui permainan bahasa berimbas pada pembiasaan anak dalam menyimak-berbicara-membaca-menulis dan berhitung yang dapat meningkatkan keterampilan anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini, dan juga akan meningkatkan kualitas pendidikan di TK ABA 86 beserta 3 binaan kecamatan Cipayung.

Guru TK ABA 86 dan 3 Binaan Kecamatan Cipayung dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan bahasa dengan beberapa cara seperti memberi kesempatan kepada siswa

untuk bertanya, berdialog, bernyanyi, dan bercerita. Agar guru TK ABA 86 dan 3 Binaan Kecamatan Cipayung dapat membantu meningkatkan perkembangan Bahasa anak dalam menjalin komunikasi sosial. Guru PAUD dapat membantu menumbuhkan minat siswa untuk berbicara dengan mengajukan beberapa pertanyaan, mengemukakan pendapat, memberikan penjelasan, setelah guru bercerita di kelas. Guru PAUD dapat membantu siswa dalam memahami cerita dan, dapat meminta beberapa siswa untuk menceritakan kembali pada orang lain tentang cerita yang telah dikemukakan guru.

Setelah mendengar penjelasan dari presenter, tumbuh kesadaran dari guru pentingnya keterampilan menyimak dan membaca diajarkan dan ditularkan kepada sejak dini dengan cara meningkatkan motivasi anak untuk menyimak dan berbicara yang dapat membantu perkembangan bahasa anak usia dini.

Memuat kristalisasi hasil kegiatan, dan jawaban atas tujuan P2M. Kesimpulan ini dituliskan secara cermat, logis dan jujur berdasar pada fakta yang diperoleh dilapangan.

SARAN

Agar pendampingan peran guru TK ABA 86 dan 3 Binaan Kecamatan Cipayung PAUD menumbuhkan pembiasaan dalam menyimak-berbicara-membaca-menulis dan berhitung maka perlu dilakukan peningkatan dalam perkembangan bahasa anak melalui keterampilan menyimak dan berbicara, seperti bercerita. Selain itu guru juga dapat memodifikasi metode, misalnya melibatkan anak dalam bercerita dengan mengganti tokoh yang ada dalam cerita dengan nama-nama anak yang ada dalam cerita, mengganti suara sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita. Demikian juga dengan penggunaan media pembelajaran, dapat ditambahkan alat bantu, misal boneka yang lucu-lucu yang dapat mewakili karakter tokoh yang ada dalam cerita pada saat guru bercerita, sehingga suasana menjadi lebih hidup dan siswa merasa happy fun, anak-anak menjadi senang dan kegiatan pembelajaran akan terlaksana sesuai dengan harapan guru.

DAFTAR PUSTAKA ← Cambria, Bold, 11 pt

- Dikti. 2017. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi XI. Jakarta: Dikti.
- Latifa, Umi. (2017). *Aspek Perkembangan pada Anak, Masalah dan Perkembangannya* (Vol. 1). Surakarta: IAIN Surakarta.
- LPPM UHAMKA. 2017. Panduan Kegiatan Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. Jakarta: LPPM UHAMKA.
- Nielsen, M.D. (2006). *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pimpinan Pusat Muhammadiyah, 2018. Ketentuan Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah, Jakarta:
- Pimpinan Pusat 'Aisyiyah. 2013. Qoidah Pimpinan Pusat 'Aisyiyah dan peraturan tentang Majelis Dikdasmen. Yogyakarta: Gramasurya
- Pollit, Theodora. 2006. *How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom*. Journal of Reseach in Childhood Education. Vol. 9 No. 1.