

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Literasi bagi Guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara

Training and Mentoring in Making Educational Game Tools for Introduction to Literacy for PAUD Teachers in Musi Rawas Utara Regency

¹Rukiyah, ¹Taruni Suningsih, ¹Windi Dwi Andika, ¹Sri Sumarni,
¹Dara Zulaiha, ²Sary Silvhiany, ²Masagus Tibrani

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Korespondensi: Rukiyah, rukiyah@fkip.unsri.ac.id

Naskah Diterima: 6 November 2022. Disetujui: 24 Maret 2023. Disetujui Publikasi: 31 Januari 2024

Abstract. The educational game tool for introduction to literacy is one of the absolute things that teachers must perform in an early-age education to support children's need for literacy and create an interesting and meaningful environmental learning situation. The purpose of this dedicated activity is to train and accompany the kindergarten teacher to create an ingenious educational game tool for introducing literacy. The methods and forms of activities are training and mentoring, with the speech, discussion, question-and-answer, assignment, and simulation of 2 (two) stages, which: training is led to give knowledge to teachers of the basic concepts of ape introduction, and of creativity, and independent chaperones to create an ingenious educational game tool. This activity is followed by 15 (fifteen) kindergarten teachers in the Musi Rawas Utara Regency. The results of the dedication activity indicate that kindergarten teachers as trainees already had a good knowledge of the production of educational game tools. Pretest and posttest comparisons have shown a significant improvement in the way that devotions have been able to make ingenious educational game tools to introduce the various basic types of literacy that children need.

Keywords: *Training, mentoring, educational game tool, introduction to literacy.*

Abstrak. Alat permainan edukatif pengenalan literasi merupakan salah satu hal mutlak yang harus diadakan oleh guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini guna menunjang kebutuhan anak akan pemahaman literasi serta menciptakan situasi lingkungan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk melatih dan mendampingi guru TK untuk membuat alat permainan edukatif yang kreatif dalam mengenalkan literasi. Metode dan bentuk kegiatan adalah pelatihan dan pendampingan, dengan teknik ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan simulasi yang terdiri dari 2 (dua) tahapan, yaitu: pelatihan terbimbing untuk memberikan pengetahuan kepada para guru tentang konsep dasar alat permainan edukatif, hakikat pengenalan literasi, dan hakikat kreativitas, serta pendampingan mandiri untuk membuat alat permainan edukatif yang kreatif dalam mengenalkan literasi. Kegiatan ini diikuti oleh 15 (lima belas) orang guru TK di Kabupaten Musi Rawas Utara. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa guru TK sebagai peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan yang baik tentang pembuatan alat permainan edukatif. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni guru-guru peserta

pengabdian sudah mampu membuat alat permainan edukatif yang kreatif dalam mengenalkan berbagai macam jenis literasi dasar yang dibutuhkan oleh anak.

Kata Kunci: *Pelatihan, pendampingan, alat permainan edukatif, pengenalan literasi.*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan anak-anak yang berada pada usia nol sampai dengan enam tahun dengan pemberian rangsangan dari aspek fisik maupun non fisik serta melalui pembinaan dan bimbingan yang optimal (Wati & Diana, 2021). Pendidikan anak usia dini sangat membantu dalam memajukan segala kemampuan yang dimiliki oleh anak. Selain itu, lembaga pendidikan anak usia dini menjadi wadah bagi anak untuk bereksplorasi sekaligus mengasah keterampilan kreativitas nya. Hal ini menjadi bekal penting bagi anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya ke tahap selanjutnya.

Guru memegang andil besar dalam pendidikan, dengan kata lain memiliki kontribusi dalam memajukan peserta didik mencapai keberhasilan. Melihat dari kondisi pendidikan di Indonesia saat ini berdasarkan hasil PISA (Laporan Nasional Pisa, 2018), peserta didik mendapat nilai lebih rendah dari rata-rata OECD dalam hal membaca, matematika, dan sains. Artinya, keterampilan literasi peserta didik belum disadari secara penuh untuk dioptimalkan oleh guru. Padahal literasi dasar harus dikuasai oleh setiap anak guna membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, karena di dalamnya mencakup literasi membaca, literasi berhitung, literasi sains, literasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Liansari dkk., 2021). Sehingga keterampilan literasi ini erat kaitannya dengan tuntutan keterampilan membaca yang mengarah pada kemampuan seseorang dalam memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

Kesadaran literasi menjadi perhatian yang harus dibenahi oleh para guru sejak anak berusia dini di lembaga PAUD. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Lundgren dkk. (2015) bahwa guru adalah orang yang diberi otorisasi terlembaga di sekolah untuk mendukung literasi di sekolah, yang memiliki nilai maupun norma kelembagaan. Dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dalam menyelenggarakan rangkaian pembelajaran, mulai dari pembuatan dan persiapan pembelajaran hingga pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Termasuk di dalamnya mempersiapkan berbagai macam media pembelajaran yang tepat dan kreatif. Berhasil atau tidaknya pelaksanaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menjalankan fungsi dan peran guru secara profesional (Sumitra dkk., 2021).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam pengenalan literasi adalah dengan menggunakan berbagai alat permainan edukatif (APE) yang dapat disampaikan dalam bentuk media pembelajaran, sehingga anak merasa sedang bermain padahal sebenarnya sedang belajar. sebagaimana yang dikemukakan oleh (Alriani & Arsyad, 2021) gaya pendidikan yang diberikan di taman kanak-kanak menekankan esensi bermain bagi anak, dengan memberikan metode yang menggunakan sistem bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil studi di lapangan terhadap guru-guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara, diketahui bahwa guru-guru masih minim pengetahuan tentang pentingnya media pembelajaran pendukung yang kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil temuan gambaran umum Kabupaten Musi Rawas Utara pada laman (muratarakab.go.id) bahwa kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Kabupaten Musi Rawas Utara masih sangat minim. Oleh karena itu Pemerintah Daerah setempat memiliki harapan ke depan untuk dapat di adakan pelatihan yang diprioritaskan untuk tenaga pendidik di daerah tersebut.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan di atas, maka sangat perlu diadakan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara guna menambah pengetahuan dan pemahaman guru sekaligus memberikan motivasi bagi guru dalam membuat alat permainan edukatif pengenalan literasi yang kreatif untuk media pembelajaran anak usia dini. Untuk itu, tim Penelitian Pengabdian Masyarakat (PPM) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya melakukan kegiatan “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Literasi untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara”. Adapun tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas guru-guru PAUD dalam membuat alat permainan edukatif pengenalan literasi pada anak usia dini.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Kabupaten Musi Rawas Utara, Provinsi Sumatera Selatan. Waktu pelaksanaan pada hari Senin tanggal 15 Agustus 2022 secara tatap muka (*luring*) di SMP Negeri 1 Muara Rupit, Kabupaten Musi Rawas Utara.

Khalayak Sasaran. Khalayak yang menjadi sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan guru-guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara yang terdiri dari 7 (tujuh) kecamatan, yaitu Kecamatan Rupit, Kecamatan Rawas Ulu, Kecamatan Nibung, Kecamatan Rawas Ilir, Kecamatan Karang Dapo, Kecamatan Karang Jaya, dan Kecamatan Ulu Rawas. Pada masing-masing kecamatan, merekomendasikan 2 hingga 3 orang perwakilan guru PAUD untuk ikut serta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Total peserta yang mengikuti kegiatan ini yakni 15 orang guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara.

Metode Pengabdian. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pengenalan literasi bagi guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, yaitu: 1) Kegiatan pemberian materi terkait pembuatan alat permainan edukatif pengenalan literasi pada anak usia dini dengan metode ceramah; 2) Kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif pengenalan literasi kepada guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara dengan metode tanya jawab; dan 3) Kegiatan pendampingan kepada guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara dalam pembuatan alat permainan edukatif pengenalan literasi pada anak usia dini dengan metode praktik langsung (Tusyanah dkk., 2023).

Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu dengan adanya peningkatan pengetahuan peserta kegiatan minimal 70% berdasarkan ketercapaian jumlah rata-rata nilai tes, serta meningkatnya kreativitas peserta dalam membuat alat permainan edukatif pengenalan literasi untuk anak usia dini. Hal tersebut dapat terlihat pada kegiatan praktik langsung yang dilakukan oleh peserta pada saat kegiatan berlangsung.

Metode Evaluasi. Metode evaluasi yang digunakan dengan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sedangkan *post-test* diberikan sesudah kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk dapat mengetahui keberhasilan dari kegiatan ini (Jelimun dkk., 2023).

Hasil dan Pembahasan

A. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini merupakan bagian dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) dengan menggunakan skema perkuliahan desa dalam bentuk pendampingan

pada guru-guru TK di Kabupaten Musi Rawas Utara dalam membuat alat permainan edukatif yang kreatif untuk pengenalan literasi. Kegiatan PPM ini dilaksanakan secara *luring* (tatap muka) dan *daring* (tatap maya). Pelaksanaan secara *luring* dilakukan di SMP Negeri 1 Muara Rupit, Kabupaten Musi Rawas Utara, alasannya karena sekolah tersebut dapat diakses dengan mudah oleh para guru dari berbagai TK di Kabupaten Musi Rawas Utara serta memiliki ruang kelas yang memadai untuk diadakan pertemuan. Sedangkan, secara *daring* dilakukan melalui Us-Camzi untuk kegiatan sinkronus serta aplikasi *WhatsApp* untuk kegiatan asinkronus. Kegiatan ini diikuti oleh 15 (dua belas) orang guru TK di Kabupaten Musi Rawas Utara dan dibuka oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Musi Rawas Utara pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Kegiatan ini dilaksanakan dalam jangka waktu 6 (enam) bulan terhitung dari mulai penyusunan proposal kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM). Pada tahap awal kegiatan PPM ini, dilakukan dengan menyusun dan mengajukan proposal kegiatan yang bersesuaian dengan problematika di lapangan. Kemudian, membuat bahan berupa materi-materi pelatihan serta soal *pre-test* maupun soal *post-test* terkait judul yang diambil. Selanjutnya, mengurus surat perizinan ke instansi terkait, menyebarluaskan informasi terkait kegiatan melalui *WhatsApp Group*, hingga mendata guru-guru TK yang bersedia menjadi peserta pada kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM). Setelah melakukan pendataan peserta, anggota pengabdian bersama pihak mitra mengkoordinir peserta terkait penentuan jadwal untuk melaksanakan kegiatan pembukaan Pengabdian pada Masyarakat (PPM). Hingga pada hari Senin tanggal 15 Agustus 2022 dilaksanakan kegiatan pembukaan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) secara tatap muka atau *luring*. Pada kegiatan pembukaan tersebut, peserta diberikan penjelasan mengenai tata cara pelatihan hingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan terbimbing. Pada tahapan ini, dilakukan penyampaian materi pelatihan untuk memberikan pengetahuan tentang Alat Permainan Edukatif (APE) yang kreatif untuk pengenalan literasi kepada guru-guru TK. Materi pelatihan terdiri dari: 1) Materi Alat Permainan Edukatif (APE); definisi APE; macam-macam contoh APE berdasarkan teori Montessori dan teori Froebel; manfaat APE; tujuan APE; jenis-jenis APE; serta prinsip umum pemilihan APE; 2) Materi Pengenalan Literasi untuk Anak Usia Dini; hakikat AUD (definisi PAUD; tujuan PAUD; Aspek perkembangan AUD; karakteristik AUD); hakikat

pembelajaran AUD; hakikat pengenalan literasi (definisi literasi; kondisi literasi di Indonesia saat ini; macam-macam literasi dasar; contoh APE yang dapat digunakan untuk pengenalan literasi pada AUD), dan; 3) Materi Kreativitas dan Berpikir Kreatif; hakikat kreativitas (definisi kreativitas; ciri-ciri orang yang kreatif; proses kreatif; cara pengembangan kreativitas; berpikir kreatif; indikator berpikir kreatif; pengukuran berpikir kreatif).

Keseluruhan paparan materi dimoderatori oleh Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. Materi-materi tersebut berkaitan dengan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) yang kreatif untuk mengenalkan literasi pada anak usia dini. Paparan materi pertama dipresentasikan oleh Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. Adapun materi yang disampaikan berkenaan dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Terkait dengan APE, dikatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD memiliki tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran secara keseluruhan (Fransisko dkk., 2020). Dengan kata lain mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran agar materi yang disampaikan tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 2. Paparan materi pelatihan

Paparan kedua mengenai materi pengenalan literasi untuk anak usia dini yang disampaikan oleh Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Pada paparan ini, menjelaskan tentang hakikat AUD yang terdiri dari definisi PAUD, tujuan PAUD, Aspek perkembangan AUD, dan karakteristik AUD. Selanjutnya penjelasan tentang hakikat pembelajaran AUD, dan terakhir tentang hakikat pengenalan literasi yang mencakup penjelasan tentang definisi literasi, kondisi literasi di Indonesia saat ini, macam-macam literasi dasar, dan contoh APE yang dapat digunakan untuk pengenalan literasi pada AUD).

Paparan berikutnya yakni materi ketiga yang dipresentasikan oleh Bapak Dr. Masagus Mhd. Tibrani, S.Pd., M.Si. yang memaparkan materi tentang kreativitas dan berpikir kreatif yang mencakup penjelasan terkait definisi kreativitas, ciri-ciri orang yang kreatif, proses kreatif, cara pengembangan kreativitas, berpikir kreatif; indikator berpikir kreatif, dan pengukuran berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif memiliki beberapa ciri, yakni *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *metaphorical thinking* (Treffinger dkk., 2002). Kelancaran berpikir (*fluency*) mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide, cara, saran, pertanyaan, ide, dan alternatif jawaban, sedangkan keluwesan berpikir (*fleksibilitas*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, jawaban, dan

pertanyaan secara bervariasi dari perspektif yang berbeda, selanjutnya berpikir orisinal (*orisinalitas*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide dalam memecahkan masalah serta menciptakan pemikiran yang unik dan khas, kemudian merinci (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan, menambah, menguraikan atau merinci detail-detail dari objek, gagasan, ide, produk atau situasi menjadi lebih menarik, sementara itu berpikir metafora (*metaphorical thinking*) merupakan suatu aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk menghubungkan masalah yang dihadapi dengan pengalaman sehari-hari guna memahami, menjelaskan dan menalar terhadap konsep-konsep permasalahan (Handayani dkk., 2021; Sanchez-Ruiz dkk., 2013; Treffinger dkk., 2002). Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam dunia pendidikan yang harus dikembangkan pada seorang guru (Ramdani dkk., 2021). Pendapat tersebut menegaskan bahwa seorang guru hendaknya mampu mengadakan kegiatan belajar-mengajar yang menyenangkan dengan menggunakan media atau alat bantu yang dibuat dengan secara kreatif, terutama dalam pengenalan literasi pada anak usia dini.

Setelah keseluruhan paparan materi selesai dipaparkan, selanjutnya diadakan sesi tanya-jawab. Sesi tanya-jawab berlangsung secara 2 (dua) arah antara narasumber dengan peserta. Peserta pelatihan dapat langsung bertanya kepada narasumber dan langsung dijawab oleh narasumber untuk efisiensi waktu sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik. Setelah sesi tanya-jawab selesai, para peserta diberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah ia terima setelah menyimak penyampaian materi oleh narasumber.

B. Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan pendampingan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk pengenalan literasi pada anak usia dini. Pada kegiatan pendampingan ini, para peserta diminta untuk membuat tiga kelompok, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari lima orang peserta. Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. dibantu oleh Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Ibu Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D., dan Ibu Dara Zulaiha, M.Pd menjadi fasilitator para guru TK dalam kegiatan pendampingan. Fasilitator mensimulasikan cara membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dengan alat-alat dan bahan yang sudah di sediakan oleh para tim pengabdian. Setelah kegiatan simulasi dilakukan, fasilitator memberikan penugasan kepada para guru TK untuk memilih satu tema yang sesuai dengan enam jenis literasi dasar yang telah dijelaskan oleh narasumber pada rangkaian kegiatan sebelumnya. Dalam hal ini peserta pada masing-masing kelompok dipersilakan untuk berdiskusi. Setelah menentukan satu jenis literasi yang akan digunakan untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut, peserta kelompok diperbolehkan memulai melakukan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Para peserta terlihat antusias meskipun pada awalnya masih kebingungan karena para guru TK di Kabupaten Musi Rawas Utara ini masih cukup awam dengan materi literasi ini. Selanjutnya peserta kelompok yang sudah selesai menyelesaikan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil karya nya berupa Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengenalkan literasi pada anak usia dini.

C. Keberhasilan Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 1) Ketercapaian target jumlah peserta PPM; dan 2) Ketercapaian jumlah rata-rata tes peserta PPM. Pada komponen pertama, target peserta PPM seperti yang telah direncanakan sebelumnya adalah 15 orang peserta guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 15 orang peserta, Dengan demikian dapat dikatakan

bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PPM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/sukses. Komponen kedua, yaitu ketercapaian jumlah rata-rata tes peserta PPM. Tes diberikan sebanyak dua kali yaitu: 1) Pertama, sebelum pelaksanaan pendampingan (*pre-test*); dan 2) Kedua, setelah selesai kegiatan (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) untuk menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal peserta mengenai alat permainan edukatif berbasis pengenalan literasi, sedangkan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta setelah diberi pendampingan. Dalam pelaksanaannya, jumlah rata-rata *Pre-test* adalah 55,7 sedangkan jumlah rata-rata *Post-test* adalah 92. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata tes akhir (*Post-test*) lebih besar daripada tes awal (*Pre-test*), maka kegiatan PPM ini dapat dinyatakan berhasil/sukses.

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta kegiatan PPM

No	Inisial Nama Peserta	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	EL	45	85
2	SA	50	90
3	TR	50	95
4	FA	60	95
5	LI	50	85
6	AN	55	90
7	RI	70	95
8	HE	65	95
9	EN	55	95
10	YE	60	95
11	RM	50	90
12	SA	60	90
13	DE	50	95
14	SI	55	90
15	NE	60	95

Berdasarkan tabel 3 menjelaskan bahwa terdapat kenaikan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 36,3 serta nilai *N-gain* sebesar 81,9 dengan kategori efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif berbasis pengenalan literasi untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara dinyatakan berhasil atau sukses.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat mengenai pelatihan dan pendampingan guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis pengenalan literasi untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD terlaksana dengan baik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat mengenai pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif berbasis pengenalan literasi bagi guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara mendapatkan respon positif dan antusiasme dari para peserta; dan Para peserta pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif berbasis pengenalan literasi bagi guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara mengharapkan kegiatan pengabdian pada masyarakat seperti ini dapat terlaksana kembali sehingga para guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang lebih mendalam.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Sriwijaya, Dosen-dosen dan Mahasiswa Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, serta guru-guru TK di Kabupaten Musi Rawas Utara yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat skema Perkuliahan Desa ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2022. SP DIPA-023.17.2.677515/2022, tanggal 13 Desember 2021, Sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0006/UN9/SK.LP2M.PM/2022 tanggal 15 Juni 2022.

Referensi

- Alriani, I., & Arsyad, N. (2021). Using Educational Games Tools through Word Card to Improve Children's Beginning Reading Ability at Kindergarten Pembina in Beabunta, North Luwu. *HISPISI: Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 547-554.
- Fransisko, A., Purwanto, S., & Rahayu, D. (2020). the Relationship of the Use of Educational Game Tools (Ape) With the Aspects of Children ' S Cognitive Development in Anarvani Paud , Padang. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(1), 1-5. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i1.107728>
- Handayani, S. A., Rahayu, Y. S., & Agustini, R. (2021). Students' creative thinking skills in biology learning: Fluency, flexibility, originality, and elaboration. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012040>
- Jelimun, M. O., Beda, R., & Ekalia, Y. J. (2023). Pendampingan Literasi terhadap Siswa Kelas IV SDN 1 Ruteng Anam: Big Book, Skimming, and Scanning Method. *Panrita Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 177-186. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi/issue/view/1215>
- Liansari, V., Taufiq, W., & Santoso, D. R. (2021). The Implementation of Literacy Culture Programs in Elementary School. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 8(2), 189. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v8i2.4481>
- Lundgren, B., Scheckle, E., & Zinn, D. (2015). Teachers' professional development: Awareness of literacy practices. *South African Journal of Education*, 35(1), 1-11. <https://doi.org/10.15700/201503062347>
- Muratarakab.go.id. (n.d.). *No Title*. (2018).
- Ramdani, A., Artayasa, I. P., Yustiqvar, M., & Nisrina, N. (2021). Enhancing Prospective Teachers' Creative Thinking Skills: a Study of the Transition From Structured To Open Inquiry Classes. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 637-649. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.41758>
- Sanchez-Ruiz, M. J., Santos, M. R., & Jiménez, J. J. (2013). The Role of Metaphorical Thinking in the Creativity of Scientific Discourse. *Creativity Research Journal*, 25(4), 361-368. <https://doi.org/10.1080/10400419.2013.843316>
- Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Lestari, R. H. (2021). The Role of Teachers in Planning Early Childhood Learning. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 90-93. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.020>
- Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., Cindy, & Shepardson. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. Florida: The National Research Center On the Gifted and Talented.
- Tusyanah, T., Utami, S., Suryanto, E., Andriyati, R., & Faizal Rachmadi, M. (2023). Pendampingan Digital Marketing (Local Guide dan Instagram) bagi Pokdarwis

- Kampung Tematik Jamrut Kota Semarang. *Panrita Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 28–37.
<http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>
- Wati, I., & Diana, R. R. (2021). Improving Early Childhood Creativity through Calligraphy Activity from Coffee Dregs. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 49–67.
<https://doi.org/10.32505/atfaluna.v4i1.2829>

Penulis:

Rukiyah, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: rukiyah@fkip.unsri.ac.id

Taruni Suningsih, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: tarunisuningsih@fkip.unsri.ac.id

Windi Dwi Andika, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: windiandika@fkip.unsri.ac.id

Sri Sumarni, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Dara Zulaiha, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: darazulaiha9@fkip.unsri.ac.id

Sary Silvhiany, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: silvhiany@unsri.ac.id

Masagus Tibrani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. E-mail: m_tibrani@fkip.unsri.ac.id

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Rukiyah, Suningsih, T., Andika, W.D., Sumarni, S., Zulaiha, D., Silvhiany, S., & Tibrani, M. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Literasi bagi Guru PAUD di Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal Panrita Abdi*, 8(1), 164-172.