

PENDAMPINGAN GURU DALAM PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR CALISTUNG BERBASIS MONTESSORI DI TK

Andri Anugrahana

PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

*Email: andrianugrahana@gmail.com

Abstrak

Montessori percaya, bahwa sebenarnya anak-anak mampu mengajari diri mereka sendiri. Guru perlu menata atau menyiapkan lingkungan (*prepared environment*) dan memberikan kebebasan pada anak. Hal inilah yang peneliti temukan dalam observasi di sekolah. Guru TK sebagai tenaga pendidik anak usia dini memiliki peran yang penting yaitu sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreatif dalam merancang ataupun melakukan pembelajaran. Apalagi kondisi pandemi covid-19 saat ini menuntut guru lebih kreatif untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru agar kreatif adalah dapat dengan menggunakan ataupun memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitarnya. Untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membelajarkan muridnya secara berkualitas. Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru TK diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan desain dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Oleh karena penulis akan memberi Pelatihan Pembuatan media calistung dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar.

Kata Kunci : Pendampingan, Guru, Belajar, Clasitung

PENDAHULUAN

Pendidikan anak dini usia adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun melalui pendidikan dasar yang diberikan kepada anak sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu. Prihatin, E. (2019). Analisis kebijakan pendidikan anak dini usia (PADU) menjelaskan Tujuannya adalah untuk meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak us dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya atau Satuan PADU sejenis yaitu layanan pendidikan pada berbagai lembaga diluar penitipan anak atau kwlompok bermain agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Penyelenggaraannya menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilaluinya. Oleh karena itu, Guru TK sebagai tenaga pendidik memiliki peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut untuk menjadi kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat

dilakukan adalah dengan menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membantu dalam pembelajaran. Untuk itu pentingnya wawasan pada guru TK untuk menjadi lebih kreatif, dan wawasan itu dapat berupa keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa bekal yang cukup guru TK tidak akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya dengan maksimal. Hal ini juga didukung oleh pendapat Darnis, S. (2018) bahwa mengajar bagi anak usia dini harus dilakukan dengan suasana gembira, tidak formal atau serius seperti mengajar anak yang sudah usia SD, karena ini akan menimbulkan kejenuhan atau rasa bosan pada anak. Mengingat konsentrasi pada anak usia dini untuk satu topik bahasan saja masih sangat terbatas. Oleh karena itu guru TK harus kreatif dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dimana anak tidak dalam kondisi dalam tekanan.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di salah satu TK Imakulata di Surakarta menjelaskan bahwa pentingnya wawasan guru untuk menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran. Keadaan ini dapat disebabkan karena kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang guru untuk menjadi keaktifan dan wawasan tentang kesenangan murid sesuai dengan tahap usianya. Dalam hal ini juga guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan alat ataupun benda yang dapat digunakan dalam membantu anak menyiapkan diri membaca dan berhitung dasar. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Tidak hanya itu saja, dampak dari kegiatan ini adalah dapat tercapai tujuan dari pembelajaran di TK adalah meningkatkan kemampuan dasar anak dalam memahami konsep baca dan juga hitung dasar. Konsep baca dan hitung dasar artinya anak tidak harus dapat lancar membaca dan berhitung dengan lancar tetapi baik jika anak memiliki konsep baca dan hitung awal, dengan harapan ketika anak akan membaca tingkat lanjut anak sudah memiliki pondasi yang kuat dalam memahami konsep baca dan hitung.

Salah satu metode pembelajaran yang ditawarkan dalam pelatihan pengembangan desain dan media pembelajaran adalah metode montessori. Montessori adalah nama seorang dokter perempuan pertama di Italia. Beliau juga seorang pendidik yang mengembangkan Metode Montessori. Pada awal 1900, Maria Montessori melakukan observasi lingkungan di Casa dei Bambini. Di sana, beliau juga mengamati interaksi anak dengan materi yang ia miliki, menyempurnakannya, dan mengembangkan materi tersebut sehingga bisa diterapkan pada anak-anak. Menurut Montessori, pendidikan itu pertama kali ditekankan pada pemberian stimulus pada panca indera. Beliau menggambarkan bahwa ketika anak melihat atau mengobservasi sesuatu, itu sama dengan membaca. Ketika anak sedang menyentuh sesuatu, itu dikatakan sedang menulis. Montessori percaya, bahwa sebenarnya anak-anak mampu mengajari diri mereka sendiri. Kemudian, ada beberapa elemen yang menjadi kunci dari filosofi Montessori. Elemen-elemen tersebut yaitu penyerapan pikiran (*absorbent mind*), menata atau menyiapkan lingkungan (*prepared environment*), *auto education* atau

anak dapat mengajari diri sendiri (*selfteaching*), periode sensitif anak dalam menyerap sesuatu (*sensitive periods*), dan kebebasan pada anak.

Selama bertahun-tahun mengamati anak-anak, Montessori mengamati kemampuan yang dikembangkan pada anak usia 0-6 tahun. Montessori berhasil menyimpulkan urutan perkembangan apa saja yang paling bermanfaat dan menarik bagi anak di usia tertentu yang disebut "masa peka". Yang pertama yaitu masa peka terhadap persepsi indera. Dimulai dari lahir dan berlanjut hingga usia 5 tahun. Dalam periode ini anak sebaiknya melatih seluruh kemampuan inderanya semaksimal mungkin. Kegagalan dalam periode ini banyak dijumpai di orangtua yang seringkali melarang anaknya untuk menyentuh benda di sekitarnya. (Gettman, 1987, 7). Pada usia sekitar 2 setengah tahun, anak memasuki masa peka terhadap koordinasi gerakan dan berlanjut hingga usia 4 tahun. Koordinasi gerakan maksudnya menyambungkan gerakan tubuh dengan kontrol pikiran seperti: bisa menggunakan semua jari, tangan, kaki, mulut, dan seterusnya sesuai kehendak anak. Dengan kepekaan ini ditemukan kecenderungan untuk melakukan dan mengulang-ulang gerakan untuk mencapai kontrol motorik yang lebih baik. Misalnya: anak usia 3 tahun senang mencuci tangan bukan karena ingin tangannya bersih, tapi karena senang membuka keran, memegang sabun yang licin, dan mengeringkan jari-jarinya. (Gettman, 1987, 8).

Selain itu alasan yang lain pemilihan media Montessori sebagai salah satu metode dalam membantu anak membaca dan berhitung adalah Ada lima prinsip Montessori dalam naskah publikasi Lillard (2005: 29) : 1 Pergerakan dan pemahaman dihubungkan dengan baik sehingga pergerakan dapat meningkatkan pembelajaran dan cara berpikir. 2. Pembelajaran semakin meningkat saat seseorang memiliki kendali atas hidup mereka. 3. Manusia belajar dengan lebih baik jika mereka tertarik pada hal yang mereka pelajari. 4. Menggunakan penghargaan ekstrinsik seperti uang atau nilai yang tinggi malah akan memberikan dampak negatif terhadap motivasi terutama saat penghargaan itu ditiadakan. 5. Kerjasama dan kolaborasi dapat membuat pembelajaran menjadi sangat kondusif. 6. Mempelajari sesuatu dalam konteks yang terarah seringkali lebih baik dan efektif dibandingkan mempelajari sesuatu yang abstrak. 7. Berinteraksi layaknya orang dewasa merupakan gambaran hasil optimal yang dapat diraih anak. 8. Keteraturan dalam lingkungan memberikan suatu nilai tambah bagi anak-anak.

Media yang digunakan oleh guru harus relevan dengan materi dan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran (Gunawan, 2016). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Media belajar yang dimaksud adalah berbagai alat, bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut baik dibuat sendiri maupun kaya orang lain. Media merupakan alat bantu guru pada saat mengajar. Keberadaan media dalam pengajaran sangatlah penting sehingga media menjadi bagian dari komponen pembelajaran. Kegunaan media adalah: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) mengatasi sikap pasif siswa

menjadi lebih bergairah; (4) membuat konkret konsep yang abstrak agar mudah dipahami siswa; (5) membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar; (6) menampilkan obyek yang terlalu besar, misalnya pasar, candi; (7) menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang; (8) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat; (9) memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya; (10) membangkitkan motivasi belajar; dan (11) memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar (Gunawan dan Benty, 2007). Contoh-contoh media pembelajaran: (1) media grafis, seperti bagan, diagram, grafik, poster, gambar; (2) media audio, seperti kaset, radio, komputer; dan (3) media audio visual, seperti televisi, VCD, internet (Gunawan, 2014). Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran: (1) disesuaikan dengan kompetensi dasar maupun indikator pembelajaran; (2) memperhatikan bidang studi yang akan disampaikan; (3) mengukur alokasi waktu yang tersedia; (4) disesuaikan dengan kemampuan ketrampilan guru; (5) memperhatikan kemampuan siswa dalam kelas; (6) media pembelajaran disesuaikan dengan tipe belajar siswa (audiovisual, visual, gerak, audio); dan (7) kualitas media yang dibuat sesuai dengan penggunaan didalam kelas (Gunawan dan Benty, 2007).

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan secara virtual selama masa pandemi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi: (1) pembuatan video tutorial pembuatan media calistung; (2) pembuatan video penggunaan media calistung dengan metode Montessori. (3) Workshop yaitu untuk membahas materi pembuatan media; (4) Demonstrasi untuk memperagakan cara menggunakan media montessori yang dibuat; (5) Mengirimkan hasil workshop dan simulasi pelaksanaan pembelajaran calistung dengan metode montessori; (6) Diskusi untuk melakukan evaluasi dan mendapat balikan baik tentang pendampingan pada guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi pelaksanaan pelatihan. Kegiatan awal meliputi kopordinasi antara pendamping dalam hal ini penulis dengan pihak sekolah yaitu kepala sekolah. Selanjutnya merancang kegiatan yang akan dilakukan dengan melakukan kesepakatan waktu kegiatan. Kegiatan pelaksanaan meliputi dua pendampingan yaitu Pelatihan 1 : Pelatihan membaca dengan media Montessori, Pelatihan 2 : Pelatihan berhitung dengan media montessori. Selanjutnya Pelaksanaan pengabdian diakhiri dengan valuasi dari guru dan penulis menyusun Artikel Pengabdian.

Ada dua hasil yang didapatkan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan membaca dan berhitung dengan menggunakan media Montessori. Berikut adalah contoh penggunaan media Montessori untuk membaca permulaan pada anak TK. Contoh pengembangan media Montessori area Bahasa adalah berikut ini. Media ini dapat digunakan untuk anak usia 3 sampai 5 tahun. Adapun tujuan dari media ini adalah Mengenalkan dan

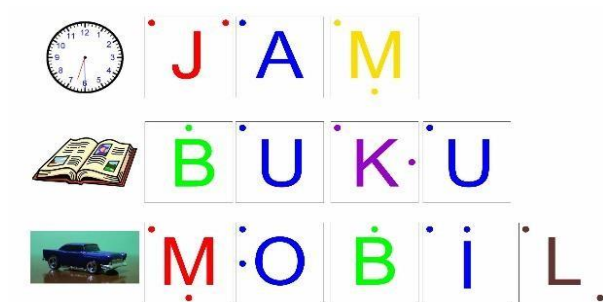
mengajarkan untuk menulis huruf. Salah satu ciri dari media Montessori adalah media Montessori memiliki pengendali kesalahan dan pengendali kesalahan itu terletak pada visual media sand paper letternya dimana anak akan meraba dan mengucapkan huruf dari apa yang diraba.



Gambar1. Media Montessori

Berikut adalah langkah dalam menggunakan media Montessori : langkah pertama, Guru mengajak siswa belajar menggunakan Sandpaper Number: "Hari ini kita akan belajar cara menggunakan media *sand paper letter*. Mari ikut aku" , langkah kedua, Siswa mengambil alat, c. Presentasi guru meliputi : Guru mengambil huruf "A" lalu diraba sesuai dengan cara menulis yang benar. Selesai meraba guru berkata "A". Setelah itu guru meminta siswa untuk meniru. Selanjutnya Melakukan hal yang sama hingga huruf "Z". guru menggunakan *three period lesson*, guru mengambil 3 huruf misalnya *sand paper letter* A,B, dan C kemudian berkata "berikan kepada saya A" lalu dilanjutkan dengan "ini A". Langkah ketiga, Guru berkata kepada siswa setelah siswa selesai mencoba: 1). Apabila siswa sudah berhasil melakukan dengan benar " Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media *sand paper letter* dan kamu sudah melakukan dengan baik?", 2) Apabila siswa belum berhasil melakukan dengan benar "Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media *sand paper letter* dan dilain waktu kita mengulangi hal yang sama ya?" .

Langkah dalam membuat media adalah menyiapkan bahan dan mengikuti langkah membuat media. Alat dan bahan yang dibutuhkan : karton tebal, pasir pantai, lem fox, gunting, pendil dan pengaris. Selanjutnya langkah dalam membuat media : 1). Ambil karton dan buatlah persegi dengan ukuran 7 x 7 cm. 2) Buatlah kotak persegi sejumlah huruf yang akan dibuat yaitu 26 kotak. 3) Potonglah kotak persegi yang telah dibuat. 4) Buatlah huruf pada masing-masing kotak. Pada satu kotak dibuat satu huruf. 5) Beri lem fox secukupnya pada huruf yang telah dibuat. 6) Taburkan pasir pantai pada huruf yang telah diberi lem fox. 7) Tunggu lem hingga kering., 8) Pengembangan Media *Sand Paper Letter*.



Gambar 2. Penggunaan media

Berikut adalah penggunaan media yang dibuat dengan tujuan media: Mengenalkan dan mengajarkan untuk menulis huruf. Media memiliki pengendali kesalahan atau atau correction yaitu Lingkaran warna *Sand Paper Letter* sendiri Rentan usia 3 – 5 tahun Langkah-langkah : langkah pertama guru mengajak siswa belajar menggunakan Sandpaper Number: “Hari ini kita akan belajar cara menggunakan media pengembangan *sand paper letter*. Mari ikut aku”. Langkah kedua, Siswa mengambil alat. Langkah ketiga, presentasi guru yaitu guru mengambil huruf “A” lalu diraba sesuai dengan cara menulis yang benar. Selesai meraba guru berkata “A”. Setelah itu guru meminta siswa untuk meniru. Selanjutnya guru melakukan juga hal yang sama hingga huruf “Z”. Selanjutnya guru menggunakan three period lesson, guru mengambil 3 huruf misalnya sand paper letter A,B, dan C kemudian berkata “berikan kepada saya A” lalu dilanjutkan dengan “ini A”. Guru mengambil gambar jam lalu megambil huruf “J”, “A”, dan “M”. Selesai mengambil huruf guru merabanya dan menyesuaikan apakah warna dikertas seusai dengan lubang pada huruf. Apabila warna sesuai pada lubang maka benar, sebaliknya bila warna tidak sesuai pada lubang maka salah. Langkah keempat, Siswa melakukan hal yang masa seperti guru memberikan persentasi. Selanjutnya, Guru berkata kepada siswa setelah siswa selesai mencoba:

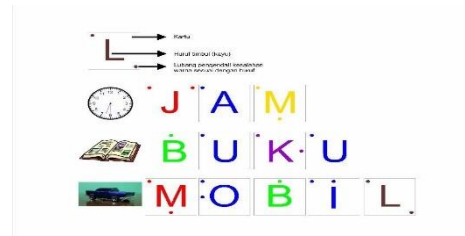
- 1) Apabila siswa sudah berhasil melakukan dengan benar “Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media pengembangan *sand paper letter* dan kamu sudah melakukan dengan baik?”
- 2) Apabila siswa belum berhasil melakukan dengan benar “Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media pengembangan *sand paper letter* dan dilain waktu kita mengulangi hal yang sama ya?”

Cara membuat media pembelajaran adalah menyiapkan bahan yang terdiri dari: Karton tebal, Pasir pantai, lem Fox, gunting, pensil, penggaris, spidol berwarna, pelubang kertas, dan gambar. Langkah-langkah: 1) Ambil karton dan buatlah persegi dengan ukuran 7 x 7 cm, 2) Buatlah kotak persegi sejumlah huruf yang akan dibuat yaitu 26 kotak, 3) Potonglah kotak persegi yang telah dibuat, 4) Buatlah huruf pada masing-masing kotak. Pada satu kotak dibuat satu huruf, 5) Beri lem fox secukupnya pada huruf yang telah dibuat, 6) Taburkan pasir pantai pada huruf yang telah diberi lem fox, 7) tunggu lem hingga kering, 8) beri lubang pada masing-masing karton yang telah diberi pasir. Lubangi karton sesuai dengan kode huruf, 9) buatlah area kerja untuk menyusun kata dengan cara membuat

potongan persegi panjang berukuran 9 x 50 cm. 10) tempelkan gambar yang telah disediakan pada area kerja, 11) buatlah lingkaran kecil pada area kerja sebagai pengendali kesalahan. Warna dibuat mengikuti kode huruf yang sesuai dengan gambar.

Kode huruf:

1	2	3
8	A	4
7	6	5



O=2,3 R=2,6 U=3,4 X=3,7
7 P=2,4 S=2,7 V=3,5 Y=3,8
8 Q=2,5 T=2,8 W=3,6 Z=4,5

Pelatihan yang kedua adalah pelatihan untuk membantu siswa dalam memahami konsep berhitung. Media Montessori Area Matematika dengan menggunakan media sandpaper numbers Media Sand

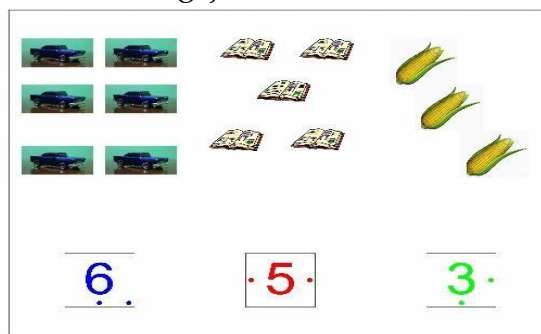


Gambar 3. Sandpaper numbers

Tujuan dari media pembelajaran sandpaper number adalah untuk mengenalkan dan mengajarkan untuk menulis angka. Pengendali kesalahan terletak pada media yaitu *Sand Paper Number* sendiri. Selanjutnya sandpaper number dapat digunakan pada rentang usia 3-5 tahun. Langkah-langkah: a) Guru mengajak siswa belajar menggunakan Sandpaper Number: "Hari ini kita akan belajar cara menggunakan media *sand paper number*. Mari ikut aku". 2) Siswa mengambil alat. 3) Presentasi guru:

- 1) Guru mengambil angka "1" lalu diraba sesuai dengan cara menulis yang benar. Selesai meraba guru berkata "1". Setelah itu guru meminta siswa untuk meniru.
- 2) Melakukan hal yang sama hingga angka "10"
- 3) Menggunakan *three period lesson*, guru mengambil 3 angka misalnya *sand paper number* 1, 2, dan 3 kemudian berkata "berikan kepada saya 1" lalu dilanjutkan dengan "ini 1".
- 4) Guru berkata kepada siswa setelah siswa selesai mencoba, 5) Apabila siswa sudah berhasil melakukan dengan benar "Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media *sand paper number* dan kamu sudah melakukan dengan baik?", 6) Apabila siswa belum berhasil melakukan dengan benar "Hari ini, kita sudah belajar cara menggunakan media *sand paper number* dan dilain waktu kita mengulangi hal yang sama ya?". Selanjutnya cara membuat dengan menggunakan

alat dan bahan : karton tebal, pasir pantai, lem Fox, gunting, pensil, penggaris. Selanjutnya langkah-langkah dalam menggunakan alat adalah : a) ambil karton dan buatlah persegi dengan ukuran 7 x 7 cm, b) buatlah kotak persegi sejumlah angka yang akan dibuat yaitu 10 kotak, c) potonglah kotak persegi yang telah dibuat, d) buatlah angka pada masing-masing kotak. Pada satu kotak dibuat satu angka. e) beri lem fox secukupnya pada angka yang telah dibuat. F) taburkan pasir pantai pada angka yang telah diberi lem fox. g) tunggu lem hingga kering. Selanjutnya pengembangan Media Sand Paper Number, dapat dilakukan dengan tujuan media mengenalkan dan mengajarkan untuk menulis angka.



Gambar 4 Sand Paper Number

Kontrol kesalahan : Lingkaran warna Sand Paper Number sendiri Rentan usia : 3-5 tahun Langkah-langkah :

a. Guru mengajak siswa belajar menggunakan Sand paper Number: "Hari ini kita akan belajar cara menggunakan media pengembangan sand paper number. Mari ikut aku" b. Siswa mengambil alat, c. Presentasi guru: 1) Guru mengambil angka "1" lalu diraba sesuai dengan cara menulis yang benar. 2) Selesai meraba guru berkata "1". 3) Setelah itu guru meminta siswa untuk meniru. 4) Melakukan hal yang sama hingga angka "10" 4) Menggunakan three period lesson, guru mengambil 3 angka misalnya sand paper number 1, 2, dan 3 kemudian berkata "berikan kepada saya 1" lalu dilanjutkan dengan "ini 1". 5) Guru mengambil kartu kerja yang memiliki gambar mobil dan mengitung jumlah mobil, lalu megambil angka 6) Selesai mengambil angka guru merabanya, menghitung jumlah gambar mobil dan menyesuaikan apakah warna dikertas seusai dengan lubang pada kartu angka. Apabila warna sesuai pada lubang maka benar, sebaliknya bila warna tidak sesuai pada lubang maka salah. 7) Siswa melakukan hal yang masa seperti guru memberikan persentasi. Guru berkata kepada siswa setelah siswa selesai mencoba: a) Apabila siswa sudah berhasil melakukan dengan benar "Hari ini, kita sudah berlajar cara menggunakan media pengembangan sand paper number dan kamu sudah melakukan dengan baik?". b)Apabila siswa belum berhasil melakukan dengan benar "Hari ini, kita sudah berlajar cara menggunakan media pengembangansand paper number dan dilain waktu kita mengulangi hal yang sama ya?". Sedangkan alat dan bahan yang digunakan adalah Karton tebal, pasir pantai, lem Fox, gunting, pensil, penggaris, spidol berwarna, pembolong kertas, gambar. Adapun langkah-langkah: a) Ambil karton dan buatlah persegi dengan ukuran 7 x 7 cm. c) membuatlah kotak persegi sejumlah angka yang akan dibuat yaitu 10 kotak. D) Potonglah kotak persegi yang

telah dibuat. e) adalah angka pada masing-masing kotak. Pada satu kotak dibuat satu angka. f) Beri lem fox secukupnya pada angka yang telah dibuat. g) Taburkan pasir pantai pada angka yang telah diberi lem fox. h) Tunggu lem hingga kering. i) Beri lubang pada masing-masing karton yang telah diberi pasir. Lubangi karton sesuai dengan kode angka. j) buatlah area kerja untuk meletakkan kartu angka dengan cara membuat potongan persegi panjang berukuran 30 x 15 cm. k) Tempelkan gambar yang telah disediakan pada area kerja. l) buatlah lingkaran kecil pada sisi bawah area kerja sebagai pengendali kesalahan. Warna dibuat mengikuti kode huruf yang sesuai dengan gambar.

1	2	3	1=4,2	4=4,6	7=5,6	0=6,7
8	10	4	2=4,3	5=4,7	8=5,7	
7	6	5	3=4,5	6=4,8	9=5,8	

Gambar 5. Kode huruf

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan baik yang bersifat fisik maupun nonfisik yang berupa adanya perubahan kondisi pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap yang tampak pada peserta pelatihan, maka dapat disimpulkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran membaca dan berhitung dengan media Montessori bagi guru-guru TK Kanisius Imakulata telah berjalan dengan lancar dan berhasil dengan baik. Keberhasilan kegiatan ini meliputi: (1) guru-guru TK Kanisius Imakulata telah memiliki wawasan yang cukup tentang konsep pembelajaran membaca dengan metode Montessori; (2) guru-guru TK Kanisius Imakulata telah memiliki wawasan yang cukup tentang konsep pembelajaran berhitung dengan metode Montessori. Dampak dari pelaksanaan pelatihan dapat dilihat dari tabel berikut ini yaitu tabel perbandingan antara sebelum pelatihan dan tabel sesudah pelatihan.

Tabel 1 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Sebelum pelatihan	Pelatihan	Sesudah pendampingan
1	Belum memiliki wawasan tentang konsep membaca dengan metode Montessori	Pelatihan dengan metode Montessori	Memiliki wawasan tentang metode Montessori
2	Belum memiliki keterampilan mengembangkan desain media pembelajaran membaca yang efektif untuk anak-anak TK	Dilatih keterampilan mengembangkan desain media pembelajaran membaca yang efektif untuk anak TK dengan metode Montessori	Menambah wawasan dalam mendesain media Montessori untuk membaca

	dengan metode Montessorin		
3	Belum memiliki keterampilan mengembangkan desain media pembelajaran area bahasa yang efektif untuk anak-anak TK dengan metode Montessorin	Dilatih keterampilan mengembangkan desain media pembelajaran berhitung yang efektif untuk anak TK dengan metode Montessori	Menambah wawasan dalam mendesain media Montessori untuk berhitung
4	Belum memiliki kemampuan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar sebagai media membaca dan berhitung	Dilatih memiliki kemampuan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar sebagai media membaca dan berhitung	Menambah wawasan dalam memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar untuk berhitung

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada TK Kanisius Imakukata yang telah mengikuti pelatihan kelistus dengan metode Montessori secara virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Prihatin, E. (2019). Analisis kebijakan pendidikan anak dini usia (PADU).\
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01).