



Efektivitas Metode *Learning by Playing* pada Program Ruang HIVI dalam Peningkatan Kemampuan Calistung: Studi Kasus TK Al-Hikmah Natar

Annisa Rahmayani Mayaguezz^{1*}, Nazril Irham Wiranata², Eni Veronisa³, Muhammad Rifat Firzatullah⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Sosiologi, FISIP, Universitas Lampung

*email: rahmayani.mayaguezz@gmail.com

ABSTRAK

Program Ruang HIVI merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di TK Al-Hikmah, Kecamatan Natar, dengan melibatkan sekitar 50 anak dalam peningkatan pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung) pada anak usia dini. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kondisi beberapa anak yang masih mengalami kesulitan mengenal huruf dan angka, serta pola pembelajaran yang cenderung monoton. Program ini dilaksanakan selama lima pertemuan, dengan melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar sambil bermain. Metode *Learning by Playing* diterapkan melalui permainan edukatif, latihan calistung sederhana, serta aktivitas yang mendorong interaksi dan kerja sama anak. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi, antusiasme, dan perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri anak dalam proses belajar. Selain mendukung penguatan kemampuan dasar calistung, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, serta perkembangan karakter anak dalam lingkungan sosialnya. Program Ruang HIVI menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang humanis dan menyenangkan efektif diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci: *learning by playing*; PAUD; stimulasi kognitif; program pengabdian

ABSTRACT

The HIVI Space Program is a community service activity conducted at Al-Hikmah Kindergarten, Natar District, involving approximately 50 children in an effort to improve literacy (reading, writing, and arithmetic). This activity is characterized by the fact that some children still have difficulty recognizing letters and numbers, as well as learning patterns that tend to be monotonous. This program is implemented over five sessions, involving students as facilitators in learning activities while playing. The Learning by Playing method is implemented through educational games, simple literacy exercises, and activities that encourage interaction and cooperation between children. Evaluation of the activity is carried out by observing children's participation, enthusiasm, and development during the activity. The results of the implementation show that a fun learning atmosphere can increase children's activity and confidence in the learning process. In addition to helping strengthen basic literacy skills, this activity can also help increase learning motivation and develop children's character in their social environment. The HIVI Space Program demonstrates that a humanistic and fun learning approach is effectively applied to community service activities.

Keywords: *learning by playing; early childhood education; cognitive stimulation; community service program*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika kemampuan kognitif anak berkembang pesat, seperti mengenali huruf, angka, warna, serta membedakan bentuk visual melalui pengalaman konkret. Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui aktivitas bermain dan eksplorasi (Yulisar et al., 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakter perkembangan anak dan prinsip kurikulum PAUD yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menekan.

Meskipun kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) penting sebagai dasar kesiapan akademik anak, calistung tidak diperkenankan menjadi fokus utama pembelajaran di tingkat taman kanak-kanak. Berdasarkan kebijakan pendidikan, pengenalan calistung seharusnya dilakukan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, pada praktiknya masih ditemukan pola pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, sehingga berisiko menurunkan motivasi belajar dan menimbulkan kejenuhan pada anak.

Berbagai literatur menunjukkan bahwa pendekatan belajar sambil bermain mampu meningkatkan kemampuan calistung anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi belajar, serta daya ingat anak (Nadya & Harfiani, 2023). Melalui permainan, anak menjadi lebih aktif, berani mencoba, dan tidak merasa terbebani dalam proses belajar, sehingga tujuan literasi awal dapat tercapai secara lebih optimal.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode *Learning by Playing*, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan akademik dengan aktivitas bermain yang terstruktur. Metode ini menempatkan permainan sebagai sarana utama untuk mengenalkan huruf, angka, dan konsep berhitung secara bertahap. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, metode ini juga mendukung perkembangan afektif dan sosial anak, seperti kerja sama, interaksi, dan keberanian mengekspresikan diri.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Hikmah, Kecamatan Natar, dalam perencanaan Program Ruang HIVI (*Happy Intelligent Vision for Inspiration*), masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan bentuk visual, serta melakukan perhitungan sederhana. Selain itu, motivasi belajar anak juga dipengaruhi oleh pola pembelajaran yang cenderung monoton. Oleh karena itu, program pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan metode *Learning by Playing* dalam Program Ruang HIVI guna meningkatkan kemampuan calistung serta motivasi belajar anak usia dini.

METODE

Metode pelaksanaan Program Ruang HIVI dirancang secara kolaboratif dengan mengintegrasikan pendekatan *learning by playing*, *collaborative learning*, dan *participatory action* yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran calistung yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada pengalaman belajar anak. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak secara aktif melalui berbagai permainan edukatif dan kegiatan belajar yang terarah. Seluruh kegiatan disusun secara sistematis untuk mendukung keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Tempat dan Waktu

Program Ruang HIVI sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di TK Al-Hikmah, Dusun Sinar Banten, Desa Sidosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Seluruh kegiatan dilaksanakan di Aula Yayasan Al-Hikmah yang selama ini digunakan sebagai ruang kegiatan belajar anak. Program ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, yang dilaksanakan setiap

hari Jumat pukul 09.00-12.00 WIB, dimulai pada tanggal 26 September hingga 7 November 2025.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak TK Al-Hikmah dengan rentang usia 4-6 tahun yang terbagi ke dalam 3 kelas, yaitu kelas B1, B2, dan B3. Secara keseluruhan jumlah anak yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak ±50 anak. Selain anak-anak sebagai penerima manfaat utama, guru kelas dan kepala sekolah turut berperan sebagai mitra pendukung dalam pelaksanaan program, khususnya dalam membantu pengondisian kelas dan mendampingi anak selama kegiatan berlangsung.

Metode Pengabdian

Pelaksanaan Program Ruang HIVI menggunakan pendekatan *Learning by Playing*, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pengenalan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung dan suasana yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak selama kegiatan berlangsung. Berbagai aktivitas pembelajaran disusun dalam bentuk permainan edukatif, latihan menulis, berhitung sederhana, serta kegiatan pendukung seperti bernyanyi dan kuis ringan. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara fleksibel dan disesuaikan dengan kondisi serta dinamika masing-masing kelas.

Untuk memberikan gambaran alur pelaksanaan kegiatan secara lebih sistematis, tahapan Program Ruang HIVI disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Program Ruang HIVI

Pertemuan	Waktu Pelaksanaan	Sasaran	Uraian Kegiatan
1	26 September 2025	Seluruh kelas (B1, B2, dan B3).	Dimulai dengan sosialisasi pengenalan program kepada anak-anak TK Al-Hikmah dan pengamatan awal kemampuan dasar.
2	03 Oktober 2025	Kelas B1 (14 anak)	Pengenalan dan penulisan huruf dan angka melalui permainan edukatif dan pengembangan karakter.
3	10 Oktober 2025	Kelas B2 (18 anak)	Pengenalan dan penulisan huruf dan angka, olah kata, dan berhitung sederhana, serta pengembangan karakter.
4	24 Oktober 2025	Kelas B3 (16 anak)	Pembelajaran calistung melalui permainan variatif disertai penguatan pendidikan karakter.
5	07 November 2025	Seluruh kelas (B1, B2, dan B3).	Evaluasi akhir melalui kuis dan permainan terstruktur, serta perpisahan dan

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan program ditetapkan untuk melihat ketercapaian tujuan kegiatan, baik dari sisi perkembangan kemampuan anak maupun pelaksanaan program secara keseluruhan. Keberhasilan program ini diukur melalui 3 indikator, yaitu indikator kognitif, indikator afektif dan karakter sosial, serta indikator proses.

1. Indikator Kognitif (calistung)
 - Anak mampu mengenal huruf A-Z
 - Anak mampu mengenal angka 1-20
 - Anak mampu menuliskan huruf dan angka
 - Anak mampu mengolah kata dan menuliskan nama sendiri
 - Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana
2. Indikator Afektif dan Karakter Sosial
 - Keaktifan anak dalam proses kegiatan
 - Keberanian anak menyampaikan jawaban
 - Antusiasme anak dalam permainan edukatif
 - Kepedulian anak dengan lingkungan sekitar
 - Kemampuan bekerja sama dalam bermain kelompok
3. Indikator Proses
 - Tingkat keberhasilan program
 - Peningkatan motivasi belajar anak
 - Efektivitas metode *Learning by Playing*

Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan Program Ruang HIVI dilakukan secara bertahap selama kegiatan berlangsung dan pada akhir program. Evaluasi selama kegiatan dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap respons dan partisipasi anak di setiap pertemuan. Sementara itu, evaluasi akhir dilaksanakan pada pertemuan kelima melalui kuis dan permainan edukatif untuk melihat perkembangan kemampuan calistung anak setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas penerapan metode *Learning by Playing* dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ditulis berdasarkan pemantauan di lapangan yang telah disesuaikan dengan indikator keberhasilan program. Beberapa aspek yang dibahas meliputi, desain *Learning by Playing*, peningkatan motivasi belajar anak, dan efektivitas metode *Learning by Playing* pada Program Ruang HIVI dalam meningkatkan kemampuan calistung.

A. Desain *Learning by Playing*

Metode *Learning by Playing* adalah pendekatan yang menempatkan aktivitas bermain sebagai pusat dari proses belajar. Bagi anak-anak di usia awal, bermain bukan sekadar suatu kesenangan, melainkan juga sebagai cara alami untuk mengenali dunia di sekitarnya. Atas dasar pemahaman tersebut, Program Ruang HIVI mengimplementasikan metode ini sebagai strategi utama dalam meningkatkan keterampilan calistung (membaca, menulis, dan berhitung). Dengan menjadikan

aktivitas bermain sebagai pusat utama dalam proses belajar, program ini bertujuan menciptakan lingkungan edukatif yang tidak hanya efektif dalam perkembangan proses belajar, namun juga dalam perkembangan karakter sosial anak.

Dalam mendukung pengembangan diri anak, diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk mendorong partisipasi anak secara aktif (Ritonga & Dilena, 2022). Aktivitas bermain memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri secara bebas tanpa tekanan akademik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih nyaman. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga perkembangan emosional dan sosial anak, seperti keberanian berinteraksi dan keterlibatan anak selama kegiatan pengabdian berlangsung.

Penerapan metode *Learning by Playing* dalam program ini didukung dengan berbagai strategi yang dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan, seperti kebosanan saat belajar, kecenderungan hiperaktif, dan fokus yang terganggu.

1. Sesuai dengan Ciri-Ciri Perkembangan Anak di Usia Dini

Anak-anak pada tahap awal kehidupan menyerap pengetahuan melalui pengalaman langsung, gerakan, pengulangan, dan eksplorasi. Pendekatan pembelajaran yang kaku dan terlalu formal seringkali membuat anak merasa cepat jenuh (Suyanti et al., 2022). Oleh karena itu, metode belajar melalui permainan dipilih agar proses belajar membaca dan berhitung terasa lebih menyenangkan dan tidak membebani anak.

2. Menggunakan Media Belajar yang Menarik

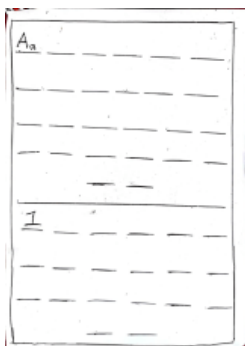
Mahasiswa menggunakan media pembelajaran berupa lembar kerja bergambar huruf dan angka, papan tulis, serta lagu anak-anak sebagai pembangkit semangat. Penggunaan media ini membantu menjaga fokus anak yang cenderung mudah bosan.

3. Pembagian Peran Fasilitator dalam Ruangan

Mahasiswa membagi peran sebagai pemandu kegiatan, pendamping anak yang kurang fokus, serta pembimbing anak yang tertinggal. Pembagian peran ini menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan terkontrol.

4. Memberikan Kebebasan kepada Anak yang Terarah

Metode *participatory action* diterapkan dengan memberikan kesempatan anak melalui aktivitas permainan yang disukai. Hal ini meningkatkan rasa keterlibatan dan semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Media Pembelajaran



Gambar 2. Praktik Menulis Mandiri

B. Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Selama pelaksanaan Program Ruang HIVI di TK Al-Hikmah, respons anak terhadap kegiatan belajar sambil bermain terlihat sangat hidup. Pada pertemuan awal, beberapa anak masih menunjukkan rasa malu dan ragu, namun secara bertahap mulai

berani berinteraksi seiring pendekatan yang hangat dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang ramah berperan penting dalam membangun rasa aman dan ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan selanjutnya di kelas B1, hampir seluruh anak berusaha menyelesaikan lembar kerja yang diberikan. Anak-anak menunjukkan semangat untuk mencoba kembali meskipun hasil tulisan belum rapi. Situasi ini memperlihatkan bahwa suasana belajar yang tidak menekan membuat anak tidak takut untuk mencoba dan mendorong mereka untuk terus berlatih. Anak juga tampak lebih terbuka untuk meminta bantuan serta menunjukkan hasil pekerjaannya kepada mahasiswa pendamping. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian serupa yang dilaksanakan di Kelurahan Nelayan Indah, yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pendampingan langsung dan bimbingan mampu meningkatkan partisipasi aktif anak (Kemal, 2022).

Respons yang lebih aktif terlihat di kelas B2 dan B3. Anak-anak mulai berani mengajukan diri untuk maju ke depan kelas, menuliskan huruf, serta menyebutkan angka dengan suara lantang. Beberapa anak menunjukkan rasa bangga ketika berhasil menulis nama sendiri. Selain itu, muncul perilaku sosial positif seperti membantu merapikan alat tulis tanpa diminta, yang mencerminkan berkembangnya rasa tanggung jawab dan kepedulian selama kegiatan berlangsung.

Respons anak dalam menerima pembelajaran juga bergantung pada kualitas pendamping dalam mengajarkan calistung kepada mereka. Proses pendampingan belajar memberikan dampak positif dalam memperkuat keterampilan siswa (Farhan et al., 2024). Oleh karena itu, proses pendampingan belajar yang dilakukan oleh fasilitator dapat dijadikan sebagai alternatif solusi guna meningkatkan kemampuan calistung dan motivasi belajar anak. Dalam konteks ini, pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menjalankan Program Ruang HIVI bersama anak-anak di TK Al-Hikmah untuk meningkatkan kemampuan dasar, khususnya calistung.

Meskipun terdapat dinamika kelas seperti anak yang terlalu aktif atau bercanda berlebihan, pendekatan persuasif mahasiswa mampu mengembalikan fokus anak tanpa menciptakan tekanan. Secara keseluruhan, metode *Learning by Playing* meningkatkan motivasi belajar anak yang ditunjukkan melalui antusiasme, keberanian, dan keaktifan selama kegiatan berlangsung, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan kondusif.



Gambar 3. Proses Pembelajaran



Gambar 4. Melatih Keberanian Anak

C. Efektivitas Metode *Learning by Playing* dalam Pembelajaran Calistung

Pembelajaran calistung pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat Ruang HIVI, metode *Learning by Playing* diterapkan sebagai strategi utama dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan ramah anak. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas

bermain, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat menekan maupun berorientasi akademik semata (Suyanti et al., 2022).

Pelaksanaan program dilakukan melalui berbagai aktivitas permainan edukatif, pendampingan langsung oleh mahasiswa, serta pemanfaatan media pendukung seperti musik dan lagu pada sesi hiburan. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak serta mengurangi kejenuhan akibat pola pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, anak dapat terlibat secara aktif dan menikmati proses belajar dalam suasana yang nyaman.

Efektivitas pelaksanaan program ditinjau melalui kegiatan pemantauan selama lima kali pertemuan serta evaluasi akhir sebagai bagian dari refleksi pelaksanaan kegiatan. Penilaian capaian program tidak hanya difokuskan pada perkembangan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mencakup aspek afektif dan karakter sosial. Selain itu, indikator proses pelaksanaan digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan secara menyeluruh. Pendekatan ini memungkinkan tim pengabdian untuk memahami perkembangan anak secara holistik, termasuk peningkatan kepercayaan diri, keaktifan, dan kepedulian sosial.

Berikut disajikan ringkasan capaian program berdasarkan indikator yang digunakan dalam kegiatan Ruang HIVI guna memberikan gambaran umum mengenai hasil pelaksanaan program.

Tabel 2. Ringkasan Ketercapaian Program Berdasarkan Indikator

Aspek Penilaian	Indikator yang Diuji	Tingkat Capaian Program
Kognitif (Calistung)	Anak mampu mengenal huruf A-Z	Sebanyak 80% anak telah mampu dalam mengenal huruf A-Z dengan baik, yang ditunjukkan melalui kemampuan menyebutkan dan mengidentifikasi huruf saat proses pembelajaran.
	Anak mampu mengenal angka 1-20	Sekitar 80-85% anak telah mampu mengenal angka 1-20, baik secara lisan maupun melalui pengenalan simbol angka.
	Anak mampu menuliskan huruf dan angka	Sebanyak 75% anak telah mampu menuliskan huruf dan angka dengan baik, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan lebih lanjut.
	Anak mampu mengolah kata dan menulis nama sendiri	Sebanyak 70% anak telah mampu menulis nama mereka sendiri dan mengolah kata sederhana, sebagai indikator perkembangan kemampuan menulis awal.
	Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana	Sekitar 60-65% anak telah mampu melakukan perhitungan sederhana dalam bentuk penjumlahan, terutama melalui bantuan media permainan.
Afektif dan	Keaktifan anak dalam proses	Sebanyak 85% anak menunjukkan

Karakter Sosial	kegiatan	keaktifan dalam kegiatan, yang ditandai dengan keterlibatan selama proses pembelajaran.
	Keberanian anak menyampaikan jawaban	Sebanyak 80% anak menunjukkan keberanian dalam menyampaikan jawaban, baik secara lisan maupun melalui aktivitas kelas.
	Antusiasme anak dalam permainan edukatif	Sebanyak 90% anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam permainan edukatif yang mendukung suasana belajar lebih kondusif.
	Kepedulian anak dengan lingkungan sekitar	Sebanyak 80% anak menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, seperti merapikan alat belajar dan membantu teman.
	Kemampuan bekerja sama dalam bermain kelompok	Sebanyak 75% anak mampu bekerja sama dalam permainan kelompok, meskipun masih memerlukan instruksi yang terarah
Proses Pelaksanaan	Tingkat keberhasilan program	Tingkat keberhasilan program mencapai 80% berdasarkan ketercapaian indikator kognitif, afektif, dan proses pelaksanaan.
	Peningkatan motivasi belajar anak	Sebanyak 80% anak mengalami peningkatan motivasi belajar setelah penerapan metode <i>Learning by Playing</i> .
	Efektivitas metode <i>Learning by Playing</i>	Efektivitas metode <i>Learning by Playing</i> mencapai 85%, yang menunjukkan bahwa metode ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, metode *Learning by Playing* terbukti efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) pada anak usia dini. Pendekatan bermain sebagai inti pembelajaran membantu anak belajar secara alami dan nyaman, sehingga motivasi dan fokus anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran meningkat. Hal ini tercermin dari antusiasme dan keaktifan anak selama mengikuti berbagai aktivitas yang dirancang dalam program.

Indikator capaian menunjukkan bahwa sekitar 80% anak mampu mengenal huruf dan angka, serta mulai menunjukkan kemampuan menulis, mengolah kata, dan berhitung sederhana dengan baik. Selain peningkatan kemampuan kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan karakter sosial anak. Program peningkatan calistung turut berperan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi (Farid, 2023). Hal ini ditunjukkan melalui proses pembelajaran yang mendorong anak untuk saling bertukar pikiran dan bekerja sama.

Mahasiswa sebagai pendamping berperan aktif dalam memfasilitasi proses pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan pembagian peran yang efektif. Pendampingan yang dilakukan secara intensif dan partisipatif berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, serta membangun interaksi positif antara pendamping dan peserta didik, sehingga membantu menjaga fokus anak sekaligus menciptakan suasana belajar yang kondusif (Aliyyah et al., 2021). Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat Ruang HIVI tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan calistung anak, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar serta sikap positif anak terhadap proses pembelajaran dan lingkungan sekitarnya.

SIMPULAN

Program Ruang HIVI yang menerapkan metode *Learning by Playing* sebagai pendekatan pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung) di TK Al-Hikmah menunjukkan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini. Tingkat keberhasilan program mencapai 80%, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf dan angka, menuliskan huruf dan angka, serta melakukan perhitungan sederhana. Selain itu, pelaksanaan program juga berdampak pada aspek afektif dan karakter sosial anak, seperti meningkatnya motivasi belajar, keaktifan selama kegiatan, serta keberanian anak dalam menyampaikan jawaban dan berinteraksi dengan lingkungan belajar.

Sebagai tindak lanjut, penerapan metode *Learning by Playing* disarankan untuk terus dikembangkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari. Guru dapat mengintegrasikan permainan edukatif dalam proses pembelajaran untuk menjaga suasana belajar yang menyenangkan dan ramah anak. Dengan demikian, pihak sekolah diharapkan mampu menerapkan metode *Learning by Playing* secara mandiri dan konsisten sebagai strategi pembelajaran rutin untuk meningkatkan kemampuan calistung anak usia dini, dengan dukungan kolaborasi berkelanjutan bersama mahasiswa pendamping serta stakeholder pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Rahmawati, R., Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah kerja nyata: Pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4122>
- Farhan, M., Handayani, L., Adila, N., Putra, R. P., Kurniawan, D. C., Hakiki, D. A., & Pradana, A. (2024). Pendampingan belajar calistung sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi pada anak-anak di Desa Dusun Mudo. *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.22437/jppm.v3i1.30469>
- Farid, A. S. (2023). Bermain sambil belajar: Upaya peningkatan calistung pada anak yatim dan putus sekolah di Desa Ampung Julu. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 2(6), 24–31. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v2i6.895>
- Kemal, I. (2022). Meningkatkan pendidikan proses belajar mengajar anak-anak di Kelurahan Nelayan Indah Kecamatan Labuhan. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 634–640. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1941>
- Nadya, N. N., & Harfiani, R. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan calistung pada anak usia 5-8 tahun dengan menggunakan strategi belajar seraya bermain. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 853–864. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.346>
- Ritonga, F. U., & Dilena, H. (2022). Penerapan metode belajar sambil bermain guna memenuhi kebutuhan pengembangan diri anak. *ABDISOSHUM: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 1(1), 30–35.
<https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.487>
- Suyanti, H. S., Shalahudin, S., & Riyanti, I. (2022). Metode pembelajaran calistung melalui teknis bermain. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 193–212. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.120>
- Yulisar, N. A., Hibana, H., & Zubaedah, S. (2020). Pembelajaran calistung: Peningkatkan perkembangan kognitif pada kelompok B di TK Angkasa Tasikmalaya. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(1), 17–30. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.51-03>