

Pelatihan Calistung Melalui Permainan dan Pemberdayaan Lingkungan Bagi Anak Komunitas Sikola Pomore di Kota Palu

¹⁾Ijirana, ²⁾Baharuddin Paloloang, ³⁾Nurvita, ⁴⁾Magfirah*, ⁵⁾Budi Prasetyo, ⁶⁾Alfina Damayanti, ⁷⁾Nur Pajri, ⁸⁾Ficiyarni

^{1,2,3,4,5,6,7,8)}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Email Corresponding: magfirah89@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Calistung Permainan Sumber Belajar Lingkungan Kota Palu	Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi yang inklusif dan berkelanjutan bagi anak-anak dan pengelola di Komunitas Sikola Pomore terkait cara belajar calistung dengan variasi metode permainan dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Misalnya abjad card, kincir bilangan serta variasi sumber belajar dari lingkungan melalui ecoprint dan penanaman mangrove. Metode yang digunakan pada pelatihan ini adalah demonstrasi interaktif dan pemberian contoh kontekstual, materi tentang cara belajar calistung disampaikan secara interaktif dan diikuti dengan demonstrasi langkah-langkah belajar secara langsung melalui variasi permainan dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Peserta kegiatan ini sebanyak 20 peserta. Berdasarkan hasil evaluasi diketahui kegiatan ini membantu anak-anak di Sikola Pomore berlatih Calistung dengan variasi permainan dan sumber belajar, seperti abjad card, kincir bilangan, eco print dan penanaman mangrove. Variasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang kontekstual, bermakna dan membuat peserta aktif terlibat dalam melatih keterampilan calistung. Hal ini berdasarkan penilaian pada aspek efektivitas metode diperoleh skor rata-rata 94, keterlibatan peserta skor 96 dan unjuk keterampilan peserta dalam calistung dengan skor 92. Pada aspek keberlanjutan didapatkan skor 92 yang menunjukkan potensi dan komitmen pengelola Sikola Pomore untuk menerapkan variasi berlatih calistung ini.
	ABSTRACT
Keywords: Training Calistung Games Environmental Learning Resources Palu City	This Community Service aims to provide inclusive and sustainable solutions for children and managers in the Sikola Pomore Community related to how to learn to read, write and count with a variety of game methods and utilizing the environment as a learning resource. For example, alphabet cards, number wheels and variations of learning resources from the environment through ecoprint and mangrove planting. The method used in this training is interactive demonstration and providing contextual examples, material on how to learn to read, write and count is delivered interactively and followed by a demonstration of learning steps directly through a variety of games and utilizing the environment as a learning resource. There were 20 participants in this activity. Based on the evaluation results, it is known that this activity helps students at Sikola Pomore practice reading, writing and counting with a variety of games and learning resources, such as alphabet cards, number wheels, ecoprint and mangrove planting. This variation provides a contextual, meaningful learning experience and makes participants actively involved in practicing reading, writing and counting skills. This is based on the assessment of the effectiveness aspect of the method, which obtained an average score of 94, participant involvement with a score of 96 and demonstration of participant skills in reading, writing and arithmetic with a score of 92. In the sustainability aspect, a score of 92 was obtained, which shows the potential and commitment of the Sikola Pomore management to implement this variation of reading, writing and arithmetic practice.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan yang dimiliki untuk mengakses pengetahuan dan informasi sebagai dasar dalam memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan (Fahrianur et al., 2023). Literasi membaca, menulis dan menghitung termasuk kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan di Abad 21 (Habibi & Suparman, 2020). Berbagai program di sekolah mengarah pada pengembangan literasi dan numerasi untuk mengembangkan kemampuan membaca menulis dan menghitung. Namun, untuk anak tidak sekolah (ATS) atau putus sekolah kesempatan untuk mengembangkan kemamouan ini tidak mereka dapatkan. Oleh karena itu, berbagai komunitas yang peduli terhadap Pendidikan ATS berupaya untuk mengajak mereka tetap mengembangkan kemampuan tersebut.

Salah satu komunitas Masyarakat di Kota Palu yang memperhatikan Pendidikan ATS adalah Komunitas Sikola Pomore. Sikola Pomore, sekolah alam yang dapat diakses oleh anak-anak dari keluarga yang tidak mampu secara ekonomi sehingga anak-anak tersebut memiliki kesempatan belajar yang sama dengan anak-anak di sekolah formal. Sikola Pomore menjadi pendidikan alternatif bagi anak usia sekolah dasar di Sulawesi Tengah tepatnya di Kota Palu dan di Kabupaten Donggala. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pengelola Sikola Pomore di Kecamatan Tawaeli Kota Palu, jumlah ATS yang belaajr calistung di Sikola Pomore mengalami penurunan dari waktu ke waktu. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi dan minat mereka untuk belajar. Anak-anak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang inovatif(Fitri, 2023).

Keterbatasan fasilitas pendidikan sering kali menjadi salah satu hambatan utama dalam proses pembelajaran(Gusniati et al., 2024), terutama di komunitas yang memiliki akses terbatas terhadap sarana pendidikan formal seperti di Sikola Pomore. Ketimpangan akses terhadap fasilitas pendidikan berkorelasi langsung dengan rendahnya hasil belajar anak (Anita & Astuti, 2022), khususnya di wilayah-wilayah terpencil atau dengan tingkat kemiskinan yang tinggi. Hal ini diperparah dengan minimnya sumber daya pendidikan seperti buku, alat peraga, dan tenaga pendidik yang terampil, yang semuanya berdampak pada kualitas pembelajaran anak-anak (Agraini et al., 2024).

Metode pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi tantangan signifikan (Mardiana et al., 2021), terutama bagi anak-anak usia dini yang memiliki kebutuhan belajar melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Teori perkembangan kognitif menyebutkan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui permainan, karena permainan tidak hanya melibatkan aspek kognitif tetapi juga sosial dan emosional (Hidayati & Budiarti, 2022). Dalam konteks calistung, permainan edukatif dapat digunakan untuk membantu anak-anak memahami konsep membaca, menulis, dan berhitung dengan cara yang menyenangkan dan tidak menekan.

Pemberdayaan lingkungan sekitar juga memainkan peran penting dalam mendukung proses pendidikan. Teori Ekologi Perkembangan menyebutkan bahwa lingkungan mikro, seperti lingkungan, keluarga dan komunitas, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Dengan melibatkan komponen lingkungan, keluarga dan masyarakat dalam proses pembelajaran, anak-anak tidak hanya mendapatkan dukungan pendidikan, tetapi juga merasa lebih termotivasi karena lingkungan sekitarnya mendukung pertumbuhan mereka (Ady Dharma, 2023). Misalnya, penggunaan bahan alami di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dan dalam proses belajar anak. Penggunaan metode permainan (Ahmad Fadli et al., 2024; Helmanto et al., 2023; Ramadhan et al., 2023) dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar (Aslindah, 2020; Lailan, 2023; Suprpti, 2021) telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah formal untuk melatih calistung, namun belum banyak bukti ilmiah atau publikasi terkait penerapan metode ini pada Pendidikan informal seperti di Sikola Pomore. Adapun dalam konteks pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, pelatihan calistung yang telah dilakukan banyak menggunakan media flash card kartu dan games (Helmanto et al., 2023; Mahsup et al., 2024; MS et al., 2022; Ramadhan et al., 2023) dengan sasaran masyarakat umum didaerah terpencil (MS et al., 2022) dan siswa sekolah formal (Aslindah, 2020; Fitri, 2023; Mahsup et al., 2024; Musfirah & Herdiana, 2021; Ramadhan et al., 2023; Suprpti, 2021). Oleh karena itu, pelatihan calistung ini dilakukan dengan mengkombinasikan bahan dan aktivitas yang berkaitan dengan alam sekitar pada lembaga Pendidikan non formal untuk ATS sebagai masyarakat sasaran.

Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan Calistung bagi anak di Sikola Pomore ini juga dilakukan dengan melibatkan Pengajar di Sikola Pomore. Pelatihan Calistung dilakukan dengan mengintegrasikan permainan edukatif dan pemberdayaan lingkungan sebagai sumber belajar siswa. Kegiatan dilakukan untuk menghadirkan solusi yang inklusif dan berkelanjutan bagi anak-anak dan pengelola di Komunitas Sikola Pomore terkait cara belajar calistung dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan spesifik dari pelaksanaan kegiatan ini adalah:

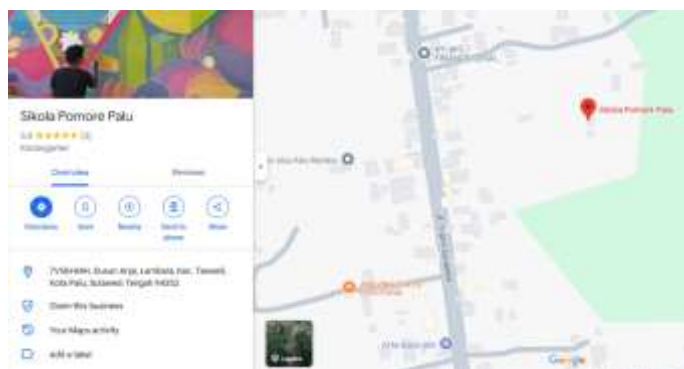
- 1) Mengajarkan calistung dengan variasi metode permainan menggunakan abjad card dan kincir bilangan
- 2) Mengajarkan calistung dengan variasi sumber belajar dari lingkungan melalui ecoprint dan penanaman mangrove

II. MASALAH

Komunitas Sikola Pomore adalah sekolah alam dengan tujuan mengajar anak-anak yang putus sekolah dan belum bersekolah. Komunitas ini berfokus pada pendidikan yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreatifitas dan soft skill yang baik. Pada awal berdirinya jumlah siswa di Sikola Pomore di Kecamatan Tawaeli Kota Palu sebanyak 20 anak. Namun, seiring berjalannya waktu siswa di sikolapomore berkurang jumlahnya dengan jumlah siswa yang tersisa 10 anak. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi dan minat peserta didik untuk belajar. Siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang inovatif. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya untuk membangkitkan kembali kemampuan anak-anak untuk belajar membaca, menulis dan menghitung dengan memanfaatkan sumber belajar dari lingkungan sekitar. Permasalahan spesifik yang dihadapi adalah kurangnya motivasi dan minat siswa belajar di Sikola Pomore karena :

- 1) Kurangnya variasi metode yang digunakan dalam belajar calistung
- 2) Kurangnya variasi pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar calistung

Lokasi pengabdian Masyarakat ini adalah di Sikola Pomore Kecamatan Tawaeli Kota Palu dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian

III. METODE

Untuk menyelesaikan permasalahan pada anak-anak Sikola Pomore, maka dilakukan kegiatan pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan metode demonstrasi interaktif (Annisa et al., 2014; Astuti, 2013). Pada metode demonstrasi interaktif, materi disampaikan secara interaktif dan diikuti dengan demonstrasi langkah-langkah belajar secara langsung dan pemberian contoh kontekstual dalam belajar calistung yaitu dengan variasi permainan dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Variasi yang dilakukan adalah menggunakan flashcard dan kincir bilangan serta pemanfaatan lingkungan seperti daun dan bunga untuk eco print dan juga penanaman mangrove. Peserta pelatihan adalah ATS yang belajar di sikola pomore dan anak anak di sekitar lingkungan sekolah yang sering berkunjung dengan total sebanyak 20 peserta. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan pengelola di Sikola Pomore agar keberlanjutan aktivitas ini daapt terus dilakukan. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan tahap berikut:

- 1) Persiapan: koordinasi tim pengabdian dengan Sikola Pomore dan penyiapan alat dan bahan. Alat dan Bahan yang digunakan pada pengabdian ini sebagai berikut:
 - a. Abjad card. Alat: gunting, penggaris, printer. Bahan: karton, kertas, lem, spidol
 - b. Kincir Bilangan. Alat: cutter, penggaris, printer, spidol warna warni. Bahan: karton, kertas, tusuk sate/lidi, lem
 - c. Eco Print:.. Alat: palu/tumbukan, panic, alas kayu, pengering/jemuran. Bahan: Kain, daun, bunga, air, pewarna, kertas, plastic, tali/karet gelang, spidol, kuas
 - d. Penanaman Mangrove. Alat: sekop kecil, gunting/pisau, tongkat pengukur, sarung tangan, spidol, tripleks kecil, Sepatu bot. bahan: Bibit, bambu/kayu, tali, kertas
- 2) Pelaksanaan: pelaksanaan demonstrasi dan penyajian contoh dilakukan oleh tim pengabdi

- a. belajar membaca dengan permainan abjad card
 - b. belajar menghitung dengan kincir bilangan
 - c. belajar menulis dengan eco print dan
 - d. belajar membaca dan menulis pada penanaman mangrove
- 3) Evaluasi: evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari observer yang terdiri dari dosen dan stakeholder.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap persiapan adalah disepakatinya rencana pelatihan yang akan menggunakan metode demonstrasi interaktif melalui permainan kartu abjad untuk belajar membaca, permainan kincir bilangan untuk belajar menghitung, pemanfaatan sumber daya lingkungan seperti daun dan bunga untuk eco print, serta menulis pada kain yang telah diberi motif. Selain itu, juga dilakukan pembelajaran membaca dan menulis mengenai cara menanam mangrove. Pada tahap ini, semua alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pelatihan seperti kartu abjad, kincir bilangan, bahan eco print, serta perlengkapan untuk kegiatan penanaman mangrove telah dipersiapkan dengan baik. Penyiapan alat dan bahan juga melibatkan pengelola Sikola Pomore agar dikemudian hari dapat menyiapkan variasi belajar calistung secara mandiri.

Saat pelaksanaan membaca menggunakan demonstrasi interaktif permainan Kartu Abjad, peserta menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme saat mengenali huruf-huruf melalui kartu tersebut. Metode permainan ini berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi peserta yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenali huruf. Selain itu, saat demonstrasi pembelajaran menghitung dengan permainan Kincir Bilangan, anak-anak menunjukkan perhatian yang tinggi. Mereka menjadi lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana dengan bantuan visualisasi angka di kincir. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



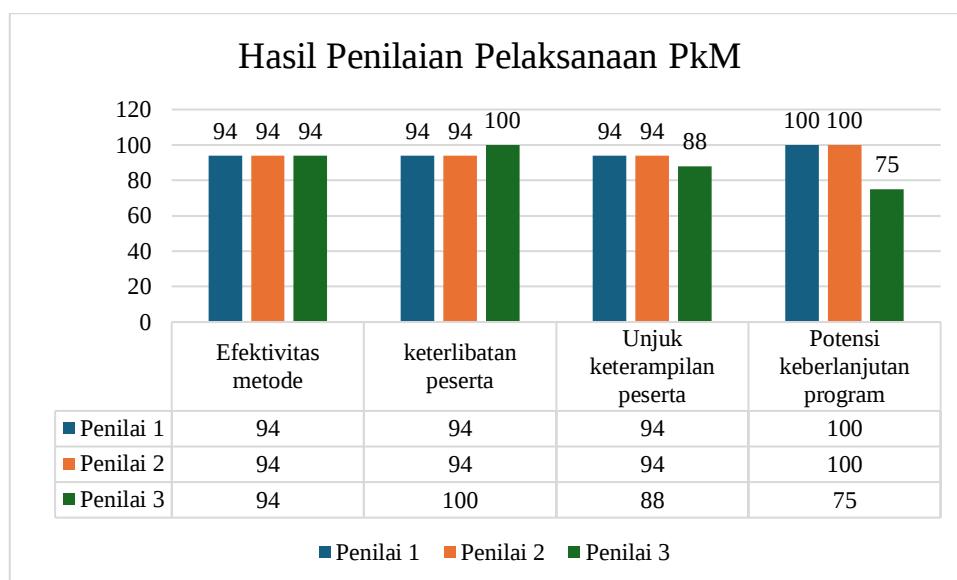
Gambar 2. Demonstrasi berhitung dan membaca dengan kincir bilangan dan kartu abjad

Peserta juga sangat aktif saat belajar menulis dengan Eco Print karena teknik eco print memberikan pengalaman belajar yang kreatif yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Peserta dapat mengenal huruf dan angka sekaligus memanfaatkan sumber daya alam sekitar sebagai media belajar. Belajar membaca dan menulis pada Penanaman Mangrove mengintegrasikan pembelajaran dengan aksi nyata, seperti membaca instruksi dan menuliskan nama tanaman yang ditanam. Peserta tidak hanya belajar calistung tetapi juga mengenal pentingnya lingkungan hidup disekitar mereka



Gambar 3. Pemanfaatan lingkungan pada Teknik Eco Print dan Penanaman Mangrove

Evaluasi dilakukan oleh observer yang terdiri dari dosen dan stakeholder. Berdasarkan hasil dari isian lembar observasi maka diketahui keberhasilan kegiatan dari aspek efektivitas metode, keterlibatan peserta, unjuk keterampilan calistung peserta serta potensi keberlanjutan program. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Pelaksanaan PkM

Berdasarkan Gambar 4 diketahui bahwa pada aspek efektivitas metode diperoleh rata-rata skor 94. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian demonstrasi interaktif yang dilakukan menarik, jelas dan informasi yang di sampaikan lengkap dan relevan dengan kebutuhan dan kehidupan peserta. Pada aspek keterlibatan peserta didapatkan skor antara 94-100 dengan rata-rata 96 yang berarti hampir seluruh peserta terlibat aktif dalam kegiatan. Penilaian pada unjuk keterampilan calistung peserta mendapatkan skor 88-94 dengan rata-rata 92 menunjukkan peserta mendemonstrasikan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung yang baik selama kegiatan pengabdian. Aspek keberlanjutan mendapatkan skor 75-100 dengan rata-rata 92 menunjukkan pengelola Sikola Pomore berkomitmen untuk melanjutkan aktivitas serupa dengan adaptasi sesuai kebutuhan. Selain itu, kegiatan ini juga menciptakan suasana kolaboratif antara tim pengabdian, pengelola sekolah, dan stakeholder, yang penting untuk keberlanjutan program serupa di masa depan. Diharapkan juga setelah pengabdian ini, dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas permainan yang digunakan di Sikola Pomore pada jangka waktu tertentu.

V. KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini membantu anak-anak di Sikola Pomore berlatih Calistung dengan penggunaan variasi permainan dan sumber belajar, seperti abjad card, kincir bilangan, eco print dan penanaman mangrove. Variasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang kontekstual, bermakna dan membuat peserta aktif terlibat dalam melatih keterampilan calistung. Hal ini berdasarkan penilaian pada aspek efektivitas metode diperoleh skor rata-rata 94, keterlibatan peserta skor 96 dan unjuk keterampilan peserta dalam calistung dengan skor 92.

Pada aspek keberlanjutan didapatkan skor 92 yang menunjukkan potensi dan komitmen pengelola Sikola Pomore untuk menerapkan variasi berlatih calistung ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan atas dana pengabdian dari dana LPDP PPG FKIP UNTAD tahun 2024 dan kepada Komunitas Sikola Pomore yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Dharma, D. S. (2023). Membaca Peran Teori Ekologi Bronfenbrenner dalam Menciptakan Lingkungan Inklusif di Sekolah. *SPECIAL Special and Inclusive Education Journal*, 3(2), 115–123. <https://doi.org/10.36456/special.vol3.no2.a6642>
- Agraini, T. R., Ummah, A. A., Waskito, W., & Yustisia, H. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Platform Merdeka Mengajar dalam Meningkatkan Kompetensi Guru SMKN 1 Singingi Hilir. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 7(3), 1551–1559. <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i3.29827>
- Ahmad Fadli, Yuli S, Lathifah Cahyani P3, Septianing Tyas K, Abdul Malik K.A, & M. Zamroni. (2024). Peningkatan Kualitas Calistung melalui Permainan di Sekolah Dasar di Kelurahan Mangli. *Journal of Social Empowerment*, 9(1), 51–58. <https://doi.org/10.21137/jse.2024.9.1.7>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). DIGITALISASI DAN KETIMPANGAN PENDIDIKAN: STUDI KASUS TERHADAP GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN BARAKA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Annisa, F. N., Karim, S., & Aminudin, A. (2014). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA SMA PADA KONSEP SUHU DAN KALOR. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(1).
- Aslindah, A. (2020). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR ANAK DI TK ALIFIA SAMARINDA. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 6–11. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.455>
- Astuti, N. R. (2013). Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Metode Ceramah Interaktif Dan Demonstrasi Disertai Alat Peraga Pada Guru Sekolah Dasar Sebagai Fasilitator. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva*, 2(2).
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.958>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *KarimahTauhid*, 2(2), 442–448.
- Gusniati, J., Jahera, J., Zulkifli, A., & Ananda, R. (2024). Standar Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dasar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4324>
- Habibi, H., & Suparman, S. (2020). Literasi Matematika dalam Menyambut PISA 2021 Berdasarkan Kecakapan Abad 21. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8177>
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.130>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ SEBAGAI GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ANAK BANGSA. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Lailan, A. (2023). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA ANAK. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2259–2266. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i6.1058>
- Mahsup, M. A., Aprilianicahyati, Aminah, Orowala, A., Utami, A. S., Sopian, Zaenudin, & Fitriani, E. (2024). Pelatihan calistung menggunakan media flash card bagi siswa Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(1).
- Mardiana, D., Teguh Supriyanto, R. M., & Pristiwati, R. (2021). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Mewujudkan Kompetensi Guru Kelas Dalam Mengaplikasikan Metode Pengajaran Bahasa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 1–18. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i2.2519>
- MS, A. T., Arifin, S., & Aprisal. (2022). Pelatihan Calistung untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Warga Lamakkaraseng Kecamatan Ulaweng. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 164–170. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i2.233>
- Musfirah, & Herdiana, B. (2021). Pendampingan dan Pelatihan Calistung di SDN 573 Pabbatang Dusun Pabbatang Desa Posi Kecamatan Bua. *ABDIMAS LANGKANA E JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(2), 54–60.

- Ramadhan, D. N., Hermawan, H. D., & Septiyanti, N. D. (2023). Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 13–25. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>
- Suprpti, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar IPA melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar pada Siswa Kelas VII-A SMPN 1 Pilangkenceng Kabupaten Madiun. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 1(2), 60–65. <https://doi.org/10.54065/pelita.1.2.2021.89>