



Lokakarya Pengembangan Project Media Interaktif pada Kurikulum Merdeka bagi Guru PAUD Al-Quran Baiturrahman Kota Malang

Hestingtyas Yuli Pratiwi^{1*}, Siti Muntomimah², Ayu Asmah³, Alfiatus Syarofah⁴,
Jumriyah⁵

^{1*} Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

^{2,3} Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

^{4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: hesti@unikama.ac.id

* Corresponding Author

Article Info: Submitted: 09/04/2023 | Revised: 23/05/2023 | Accepted: 28/06/2023

Abstrak. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum inovatif yang memberikan kebebasan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dalam rangka mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, lokakarya pengembangan project media interaktif diadakan untuk memberikan pelatihan kepada guru PAUD dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Lokakarya ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru PAUD dalam menggunakan berbagai teknologi dan aplikasi untuk menciptakan media interaktif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Guru diajarkan tentang penggunaan alat desain grafis seperti Canva, aplikasi video editing seperti iMovie, serta penggunaan alat interaktif seperti Kahoot dan Nearpod. Hasil lokakarya menunjukkan bahwa guru PAUD sangat antusias dan termotivasi untuk mengembangkan project media interaktif. Mereka merasa bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran. Selain itu, guru-guru juga merasa lebih percaya diri dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Lokakarya pengembangan project media interaktif pada Kurikulum Merdeka bagi guru PAUD memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Melalui lokakarya ini, guru PAUD dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam menciptakan media interaktif yang efektif dan kreatif, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci: lokakarya; project media interaktif; kurikulum merdeka; PAUD

PENDAHULUAN

Aspek penting dalam Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), adalah pengembangan media permainan edukatif dan interaktif. Project Permainan Edukatif merupakan salah satu komponen utama dalam kurikulum ini. Media ini dirancang dengan tujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar dengan lebih interaktif, kreatif, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai konsep dan keterampilan yang diperlukan dalam tahap perkembangan mereka (Rantina et al., 2022).

Dalam project permainan edukatif, pengembangan media dan permainan didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif untuk anak-anak usia dini. Permainan tersebut dirancang untuk merangsang kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak-anak. Misalnya, permainan puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan motorik halus, sementara permainan berkelompok dapat membantu membangun keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, permainan edukatif juga dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan minat belajar anak-anak (Veronica, 2018).

Implementasi project permainan edukatif pada Kurikulum Merdeka untuk PAUD memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, melalui permainan edukatif, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan konsentrasi mereka dalam pembelajaran. Kedua, permainan edukatif dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih praktis dan terstruktur. Dalam permainan, mereka dapat mengalami langsung konsep yang sedang dipelajari, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Ketiga, melalui permainan edukatif, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk perkembangan mereka secara keseluruhan, termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerjasama, dan pemecahan masalah (Rakhmawati, 2022).

Mitra program pengabdian ini adalah PAUD Al Quran Baiturrahman Kota Malang. PAUD ini berdiri pada tahun 2019, terdiri dari 2 kelas yakni kelas An-Nahl dan An-Naml, Kelas An-Nahl terdiri dari peserta didik berusia 4-5 tahun sedangkan untuk kelas An-Naml untuk peserta didik berusia kurang dari 4 tahun. Masing-masing kelas didampingi oleh 2 guru. Untuk tahun ajaran 2021-2022 jumlah keseluruhan peserta didik berjumlah 23 anak. Sejak awal berdiri mitra belum memiliki gedung sendiri, ruang kelas yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar masih *sharing* dengan kegiatan lain yang sama-sama dalam naungan masjid Baiturrahman yaitu kegiatan Tahfidz dan TPQ. Kondisi bergantian seperti ini, mitra kesulitan untuk mengontrol alat-alat peraga pembelajaran dan mainan edukatif dikarenakan belum memiliki tempat penyimpanan yang aman dari jangkauan anak-anak. Selain itu alat peraga dan permainan edukatif yang dimiliki oleh mitra jumlahnya sangat terbatas, karena banyak mainan yang rusak. Perbandingan jumlah mainan dengan jumlah peserta didik tidak seimbang sehingga sering kali anak-anak berebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas tidak berjalan secara kondusif. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat media dan permainan edukatif interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Widhiasih & Yunita, 2021); (Munawaroh et al., 2022). Hal ini merupakan kebutuhan yang *urgent* segera direalisasikan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara optimal. Sehingga diperlukan lokakarya bagi para guru untuk berkreaitifitas dalam mengembangkan media dan permainan edukatif dan interaktif. Dengan adanya project permainan edukatif dalam Kurikulum Merdeka untuk PAUD, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru terkait media pembelajara dan peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, terdapat beberapa solusi yang akan dilaksanakan melalui metode dan prosedur dan sebagai berikut.

1. Diskusi dan sosialisasi terkait permasalahan yang dialami mitra, diskusi ini sangat diperlukan pada tahap awal untuk menganalisis kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan mitra. Persepsi yang sama antara pengabdian dan mitra diharapkan akan mempermudah dalam

- menemukan kekuatan, kelemahan, peluang serta strategi untuk menyelesaikan masalah. Mensosialisasikan kolaborasi antara Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Kebudayaan memerlukan metode yang tepat agar mudah dipahami berbagai lapisan masyarakat. Pemaparan dan diskusi akan diarahkan terhadap permasalahan mitra yaitu, Bagi guru yaitu pentingnya untuk meng upgrade pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, selanjutnya melaksanakan workshop dan pendampingan untuk menyusun media pembelajaran interaktif yang mudah, hemat, praktis dan menyenangkan. Bagi siswa yaitu pentingnya mempelajari konsep pelajaran dengan memanfaatkan teknologi baru dalam hal ini permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
2. Menyusun strategi dan alat bantu untuk menyelesaikan masalah mitra, berdasarkan hasil diskusi pada tahap awal dilanjutkan dengan penyusunan strategi yang akan ditawarkan pada mitra. Bagi guru, memberikan workshop dan pendampingan dengan mengundang narasumber dalam bidang kurikulum merdeka dan project media pembelajaran interaktif untuk anak PAUD. Bagi siswa, memberikan bantuan mainan edukatif modern dan mengenalkan media pembelajaran interaktif sehingga siswa paud lebih tertarik dan antusias saat mengikuti pembelajaran.
 3. Melakukan Pendampingan terhadap Mitra, pendampingan dilakukan mulai tahap awal yaitu diskusi kemudian dilanjutkan dengan pembuatan media dan penerapannya. Pemaparan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan pengabdian bertujuan agar program yang telah dibuat berkesinambungan. Alih teknologi disesuaikan dengan kebutuhan mitra yaitu, bagaimana cara mendesain media pembelajaran yang inovatif, bagaimana mencari referensi desain yang *up to date* melalui media internet, dan bagaimana membentuk kerjasama yang saling menguntungkan antar pengabdian dan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pendampingan penyusunan perangkat dan bahan ajar Kurikulum Merdeka pada guru PAUD Baiturrahman dimulai dengan sosialisasi dan penguatan tentang transisi K.13 dengan Kurikulum Merdeka. Dalam K.13, kurikulum PAUD lebih berfokus pada pemberian materi pembelajaran yang terstruktur dan bersifat normatif. Namun, dengan adopsi Kurikulum Merdeka, terjadi pergeseran paradigma dalam pendekatan pembelajaran PAUD. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru dan lembaga PAUD dalam merancang kurikulum yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di wilayah mereka.

Transisi ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kehidupan nyata anak-anak. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dan kegiatan sehari-hari anak untuk menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga memberikan ruang lebih untuk mengembangkan kreativitas dan keunikan setiap anak dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, bermain, dan berbasis proyek untuk memfasilitasi pemahaman dan perkembangan anak.

Setelah mengidentifikasi permasalahan, selanjutnya adalah menyusun strategi untuk menyelesaikan permasalahan mitra. Dalam lokakarya ini, guru-guru diajarkan tentang beragam strategi dan metode untuk menyusun bahan ajar interaktif yang efektif sesuai dengan kondisi PAUD. Guru mempelajari bagaimana memanfaatkan berbagai sumber daya lokal, seperti cerita, lagu, alam, dan objek sekitar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak-anak. Guru juga diajarkan tentang cara mengintegrasikan teknologi yang sesuai, seperti aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan media digital lainnya, dalam penyusunan bahan ajar interaktif. Lokakarya ini memberikan panduan tentang penyesuaian materi pembelajaran sesuai

dengan kebutuhan dan minat anak, serta cara melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pada lokakarya ini juga membahas tentang evaluasi dan penilaian pembelajaran interaktif. Guru diajarkan tentang cara melihat kemajuan anak dalam konteks pembelajaran interaktif dan bagaimana mengevaluasi pemahaman mereka secara holistik. Pelatihan memberikan wawasan tentang metode evaluasi yang beragam, seperti pengamatan langsung, portofolio, penilaian proyek, dan refleksi diri. Guru juga belajar bagaimana menggunakan alat evaluasi yang tepat untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan anak, serta merencanakan langkah selanjutnya dalam mendukung perkembangan mereka.

Setelah sosialisai berakhir, pemateri melakukan pendampingan kepada guru PAUD untuk Menyusun perangkat pembelajaran terutama media/bahan ajar dalam bentuk project pada Kurikulum Merdeka. Seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka

Tim pengabdian juga melakukan pendampingan dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi canva, seperti yang terlihat pada gambar 2 berikut.





Gambar 2. Hasil bahan ajar yang dibuat oleh guru

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada responden yaitu guru PAUD dan Orangtua siswa diperoleh hasil yang sangat baik. 90% pengetahuan guru meningkat dalam menyusun perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar dan media pembelajaran. Dengan pengenalan teknologi dalam pembelajaran yaitu canva, guru mudah untuk membuat media dan bahan ajar yang interaktif. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sangat berguna dalam pembuatan media interaktif untuk anak PAUD dalam Kurikulum Merdeka. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, sehingga guru PAUD dapat dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva menyediakan beragam elemen desain, seperti gambar, ikon, bentuk, dan font yang dapat digunakan untuk membuat visual yang menarik bagi anak-anak. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur interaktif, seperti tombol, hyperlink, dan video yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Fajri et al., 2022).

Aplikasi ini juga memiliki antarmuka yang intuitif dan *user-friendly*, sehingga guru PAUD dengan berbagai tingkat kemahiran teknologi dapat dengan cepat menguasai penggunaannya. Selain kemudahan penggunaan, Canva juga memiliki fleksibilitas dalam menghasilkan media interaktif untuk anak PAUD. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti kartu flash, poster, presentasi, buku cerita, dan lain sebagainya. Guru dapat memilih format yang paling sesuai dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan anak-anak. Selain itu, Canva juga menyediakan opsi untuk menyimpan dan membagikan karya desain dalam berbagai format file, sehingga guru dapat dengan mudah mengakses dan berbagi materi pembelajaran dengan rekan kerja atau orang tua anak-anak (Arifudin et al., 2023).

Dengan menggunakan Canva sebagai aplikasi pembuatan media interaktif, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam Kurikulum Merdeka. Kemudahan penggunaan, beragam template dan elemen desain, serta fleksibilitas dalam format hasil desain membuat Canva menjadi pilihan yang ideal untuk

menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif bagi anak-anak PAUD (Elisa & Simanjuntak, 2021); (Sholehah, 2023); (Witanti & S, 2023).

PENUTUP

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan lokakarya dan pendampingan guru di PAUD Al-Quran Baiturrahman dapat disimpulkan bahwa lokakarya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Melalui lokakarya ini, guru dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam menciptakan media interaktif yang efektif dan kreatif, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini, sekolah juga memiliki kemauan untuk menindaklanjuti program pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran dengan terbentuknya tim kurikulum sekolah. Tim PKM juga memberikan saran agar sekolah dapat melibatkan orangtua murid, dan alumni dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Sehingga dengan keterlibatan semua pihak, fasilitas penunjang yang minim dapat diatasi bersama oleh seluruh elemen yang berkepentingan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada DPPM Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang telah memberikan bantuan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik. Tidak lupa kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, guru, TU beserta pengurus PAUD Al-Quran Baiturrahman yang telah menyediakan sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D., Waluyo, R., Miftakhul Fahmi, G., & Syahri Nurrochim, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Paud/Tk Melalui Pelatihan Canva Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Increasing PAUD/Kindergarten Teacher Competence Through Canva Training As A Learning Media Innovation. *Nusantara Hasana Journal*, 2(8), Page.
- Elisa, E., & Simanjuntak, P. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Online Untuk Kreasi Pembelajaran Pada Himpaudi Batam Center. *Jurnal Padi ...*, 4(November), 15–19. <http://ejournal.stkipgri-sidoarjo.ac.id/index.php/jpadi/article/view/266%0Ahttps://ejournal.stkipgri-sidoarjo.ac.id/index.php/jpadi/article/download/266/201>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., & ... (2022). Pendampingan guru PAUD Al Muhaimin Desa Pengarang Kec. Jambesari Darussolah Bondowoso dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. *Dimastek (Jurnal 2(2))*, 19–31. http://dimastek.sttbandung.ac.id/index.php/dimastekjurnal_sttb/article/view/21%0Ahttps://dimastek.sttbandung.ac.id/index.php/dimastekjurnal_sttb/article/download/21/19
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Rantina, M., Utami, F., & Andika, W. D. (2022). Prototype Media Interaktif untuk Menanamkan Nilai Pancasila untuk Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 156–168. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2219>
- Sholehah, S. R. (2023). *Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa*

Worksheet QR Code Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo di TK Mentari Purwakarta. 3(1), 22–30.

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 49.*
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>

Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 1.*
<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>

Witanti, A., & S, T. N. E. D. (2023). *Pelatihan Software Design Bagi Pendidik di Lingkungan TKIT Mekar Insani Untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif. 2(1), 87–92.*