



Pelatihan Penyusunan Kurikulum Operasional Sekolah Berbasis Merdeka di TK Khalifah Cendekia Mandiri Kabupaten Maros

Riskal Fitri¹, Abrina Maulidnawati Jumrah²

Universitas Islam Makassar

Email : riskalfitri.dty@uim-makassar.ac.id¹,
abrinamaulidnawatijumrah@uim-makassar.ac.id²

ABSTRACT

Community Service Activities (PKM) carried out by the PKM FKIP team at the Islamic University of Makassar in the form of Training on the Preparation of an Independent Curriculum-Based School Operational Curriculum. With the problems faced as follows: a) The implementation of early childhood education in this unit still does not meet the expected quality standards. One of them is the limited learning media or educational game tools in institutions; b) The lack of creativity of PAUD educators in developing interesting APE for children, so that children quickly get bored with learning; c) The curriculum used in institutions still uses the K13 curriculum and the independent curriculum is still in the process of being drafted d) Lack of collaboration with parents of students in learning activities. With this activity, it is hoped that school principals can facilitate teachers to attend training, workshops, or seminars on learning activities in PAUD as a form of effort to increase teacher creativity in designing learning. The creativity of a teacher is needed in designing learning activities, because in every learning activity the teacher is the main supporter in achieving aspects of child development. With the existence of independent curriculum materials it can make it easier for teachers when designing activities. An independent curriculum can also be one of the driving factors for requiring teachers to be creative.

Keywords: School Operational Curriculum, Independent Curriculum

A. PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tapi bermain merupakan suatu kebutuhan untuk anak. Diantaranya yaitu makan, perawatan, cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi bermain untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosi (Harlisa dkk, 2010).

Oleh karena itu diperlukan pengetahuan dalam memilih alat permainan. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, Bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya. Dalam mencapai perkembangan secara optimal, maka alat permainan ini harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak

Berdasarkan undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir samapi dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agra anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Adapun tujuan kegiatan PKM yang dilakukan mengusung tema ” **Pelatihan Penyusunan Kurikulum Operasional Sekolah Berbasis Kurikulum Merdeka di Tk Khalifah Cendekia Mandiri Kab. Maros** , hal ini relevan dengan pengenalan kurikulum merdeka yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi bahwasanya kurikulum merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik setelah melewati masa Pandemi Covid-19 pada tahun 2019-2022, sehingga dibutuhkan kurikulum yang menyesuaikan dengan karakteristik anak dan menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Kurikulum Merdeka juga berfokus pada pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan softskills dan karakter profil pelajar pancasila. oleh karena itu, sangat penting bagi guru PAUD merealisasikan kebijakan yang telah di rancang dengan terus berinovasi dan mengembangkan diri salah satunya melalui kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar pada kurikulum merdeka ini.

Berdasarkan analisis situasi pada mitra, sehingga dapat diidentifikasi permasalahan - permasalahan yang dihadapi sebagai berikut : 1) Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di satuan ini masih belum memenuhi standar mutu yang sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya adalah masih terbatasnya media pembelajaran atau alat permainan edukatif di lembaga; 2) Kurangnya kreativitas pendidik PAUD dalam mengembangkan APE yang menarik untuk anak, sehingga anak cepat bosan dengan pembelajaran; 3) Kurikulum yang digunakan di lembaga masih menggunakan kurikulum K13 dan kurikulum merdeka masih proses

penyusunan; 4) Kurangnya kolaborasi dengan orangtua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Adapun solusi dari tim pengabdian untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra yakni : 1) Peningkatan pengetahuan pendidik PAUD tentang konsep, prinsip dan jenis atau bentuk alat permainan edukatif (APE) yang sederhana namun menyenangkan untuk peserta didik dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada saja; 2) Kepala sekolah memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan, workshop, atau seminar tentang kegiatan pembelajaran di PAUD sebagai bentuk upaya meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran. Kekreatifan seorang guru sangat dibutuhkan dalam merancang kegiatan pembelajaran, karena dalam setiap kegiatan pembelajaran guru adalah pendukung utama dalam ketercapaian aspek perkembangan anak; 3) Mengenai kurikulum yang digunakan saat ini di TK IT Cendikia Mandiri yaitu kurikulum K13, dalam hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa kurikulum yang digunakan di suatu lembaga adalah kurikulum yang memang dibutuhkan dan sesuai dengan lembaga itu sendiri. Namun, melihat dari isi kurikulum merdeka dapat dikatakan memudahkan bagi guru pada saat merancang kegiatan. Kurikulum merdeka juga dapat menjadi salah satu factor pendorong untuk mengharuskan guru menjadi kreatif; dan 4) Kolaborasi dengan orangtua peserta didik dapat dikatakan cukup penting bagi lembaga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adanya kolaborasi dengan orangtua akan memudahkan guru untuk mengetahui perkembangan anak diluar sekolah dan sebaliknya orangtua akan mengetahui perkembangan anak di sekolah. Oleh karena itu, kolaborasi dengan orangtua dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan pembelajaran khusus yang melibatkan orangtua. Sedangkan, target luaran yang dihasilkan dari pelaksanaan kegiatan pemberian bantuan kemanusiaan berupa publikasi pada jurnal pengabdian kepada masyarakat ber-ISSN.

B. METODE KEGIATAN

Mengacu dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di lembaga mitra dan solusi-solusi yang telah pengabdian buat, maka :

1. Melaksanakan pelatihan/pembinaan mengenai kurikulum merdeka dan pengenalan pengembangan media dan alat permainan edukatif di lembaga tersebut.
2. Memberikan beberapa keterampilan membuat dan menggunakan alat permainan edukatif yang sederhana dan yang sesuai dalam kurikulum merdeka
3. Memberikan pemahaman kepada pendidik tentang konsep alat permainan edukatif, serta memberikan pemahaman tentang manfaat dan kegunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak usia dini bukan hanya tentang aspek kognitif, melainkan aspek social emosional, fisik motoric, dan Bahasa
4. Mengenalkan berbagai alat permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan yang sederhana
5. Diskusi dengan guru pendamping dalam pematapan alat peraga yang dibuat sekaligus mengidentifikasi berbagai bahan yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dijadikan alat permainan edukatif
6. Tim pengabdian mendemonstrasikan alat permainan edukatif yang telah dirancang.

C. HASIL

Adapun hasil pengabdian tentang Pelatihan Penyusunan Kurikulum Operasional Berbasis Kurikulum Merdeka kepada pendidik sekaligus pengenalan media alat peraga edukatif berbasis kurikulum merdeka.

A. Pelatihan Penyusunan KOSP

Dalam pelatihan penyusunan KOSP pada lembaga TKIT KCM dimulai dari materi gambaran besar kurikulum merdeka dilaksanakan melalui daring. Dengan memahami Karakteristik Satuan Pendidikan Menggambarkan keunikan satuan pendidikan dalam hal peserta didik, sosial, budaya, guru, dan tenaga kependidikan. Visi: Menggambarkan bagaimana peserta didik menjadi subjek dalam tujuan jangka panjang satuan pendidikan dan nilai-nilai yang dituju; menggambarkan nilai-nilai yang mendasari penyelenggaraan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai Profil Pelajar Pancasila. Misi: Menjawab bagaimana satuan pendidikan mencapai visi; memegang nilai-nilai penting dalam menjalankan misi. Tujuan: Pada akhirnya

berdampak pada peserta didik; menggambarkan tahapan-tahapan penting dan selaras dengan misi; berisi strategi satuan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikannya; menargetkan kompetensi/karakteristik sekolah yang menjadi kekhasan lulusan satuan pendidikan selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Disamping itu, tim pengabdian juga memberikan contoh kongkrit tentang pengorganisasian pembelajaran paradigma baru. Dan dilanjutkan dengan pembuatan modul ajar dan media pembelajaran sesuai karakteristik satuan pendidikan.

B. Permainan Papan Huruf Abjad Dan Angka

Pada permainan ini anak akan mencocokkan dan menebalkan huruf abjad yang tertera pada papan dan kartu huruf abjad dan angka. Pada permainan ini aspek perkembangan yang dapat berkembang diantaranya aspek kognitif dan aspek fisik motorik. Kognitif dapat berkembang melalui kemampuan anak dalam mencocokkan huruf atau angka dan menebalkan abjad sedangkan fisik motoric melalui gerakan tangan pada saat memilih dan menyimpan kartu huruf.



C. Permainan Papan Rukun Islam

Permainan ini tidak jauh dari permainan sebelumnya hanya saja pada permainan ini anak hanya mencocokkan sesuai dengan susunan rukun islam seperti 1) Sahadat, 2) Sholat, 3) Puasa, 4) Zakat, 5) Naik Haji. Anak mencocokkan nomor dengan gambar yang sesuai dengan yang seharusnya. Pada permainan ini aspek perkembangan yang berkembang juga kognitif dan fisik motoric.

D. Permainan Ular Tangga Raksasa

Permainan ini anak secara bergiliran untuk bermain. Anak akan satu persatu bermain, pertama anak melemparkan dadu dalam ukuran besar dan mendapatkan angka 6 maka anak akan bisa masuk dalam kolom *star*. Dan pada pelemparan dadu selanjutnya anak melangkah pada kolom-kolom selanjutnya sesuai dengan angka yang di dapat pada pelemparan dadunya. Dan dalam setiap kolomnya terdapat petunjuk atau arahan yang harus dilakukan oleh anak setiap pemberhentian langkah. Arahan atau petunjuk tersebut berupa seperti : berhitung, membaca, dan menyebutkan. Dalam permainan ini aspek perkembangan yang dapat berkembang diantaranya aspek kognitif, melalui kemampuan anak dalam melaksanakan arahan dan petunjuk dalam kolom ular tangga. Aspek fisik motoric, melalui kemampuan anak melemparkan dadu dan melangkahkan kaki. Aspek social emosi, kemampuan anak dalam bergiliran bermain dengan temannya dan bermain secara teratur dan tertib sesuai arahan.

Berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi yang dilakukan selama kegiatan yang bersifat observasi dan praktek lapangan dapat diperoleh :

1. Peningkatan dan pengetahuan dan wawasan pendidik dalam mengembangkan alat permainan edukatif (APE)
2. Pelaksanakan pengabdian ini berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun
3. Tenaga pendidik TK Cendikia memahami konsep, manfaat atau kegunaan Alat Permainan Edukatif yang diberikan.

Selain itu, bagi anak dalam kegiatan pengabdian masyarakat melalui permainan dengan APE yang telah disiapkan dapat diperoleh sebagai berikut :

1. Anak terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan dapat dilihat dari antusiasnya ketika bermain
2. Anak aktif bertanya pada tim pengabdi maupun guru.
3. Anak mendapat pengetahuan baru ketika mengikuti kegiatan
4. Aspek perkembangan anak dapat lebih berkembang dalam kegiatan bermain permainan.



E. KESIMPULAN

Pada kegiatan Pembelajaran anak usia dini yang dilaksanakan di Lembaga PAUD memerlukan APE dan Media Pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah serta menyenangkan untuk anak. Ketersediaan Media Pembelajaran serta Alat Permainan Edukatif merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran anak yang harus dilakukan sambil bermain. APE dan Media yang digunakan dapat berupa media yang sederhana yang dibuat dengan memanfaatkan barang – barang bekas atau barang – barang sederhana. Selain itu dalam pengabdian ini guru telah memperoleh draft rancangan modul ajar yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang berdeferensiasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan pendidikan.