

PENGEMBANGAN MODUL AJAR UNTUK KURIKULUM BERBASIS MERDEKA BELAJAR DI PAUD SKB JAKARTA BARAT

Clarisa Cecilia¹ & Elsa Imelda²

¹Program Studi Sarjana Akuntansi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: clarisa.125200143@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: elsai@fe.untar.ac.id

ABSTRACT

Learning in PAUD SKB uses an independent curriculum so that education in PAUD is learning while playing. In this case, the type of activity chosen must be able to provide a fun and meaningful experience for students. SKB education also focuses on developing the personality of individual students, so that the development of each student is monitored from a cognitive and psychosocial perspective. Student creativity must also be encouraged from an early age so that it can develop properly as students grow (Intishar, 2003520). Therefore, in connection with the implementation and realization of the SKB PAUD independent curriculum, teaching modules were created to support the learning process in the classroom. Module is one of various types of teaching tools that contain lesson plans that guide the teaching process to achieve learning objectives. The purpose of developing teaching modules is to provide teaching materials that can guide educators in the implementation of learning in the classroom. The development of modules made as teaching materials in the PAUD SKB consists of 5 themes, namely Myself, My Family and Environment, My Needs, Animals and Plants. Each theme consists of several sub-themes which include learning objectives, theoretical basis, various creativity and student activity sheets related to the theme. This module is made by collecting from various sources such as the internet, books, as well as creativity and previous student worksheets. With teaching modules, it will be more helpful in the teaching and learning process in class, because the learning process will be more coordinated and interesting. This is because students can explore through various creativity and activity sheets provided. Therefore, the development of modules that are made can support the implementation of the Independent Curriculum at PAUD SKB, namely playing while learning.

Keywords: Independent Curriculum, Module, Learning Objectives, Playing While Learning

ABSTRAK

Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) SKB menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga pendidikan di PAUD bersifat belajar sambil bermain. Dalam hal ini, jenis kegiatan yang dipilih harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pendidikan di PAUD SKB juga menitikberatkan pada pengembangan kepribadian siswa secara individu, sehingga perkembangan setiap siswa terpantau dari sisi kognitif dan psikososial. Kreativitas siswa juga harus didorong sejak dini agar dapat berkembang dengan baik seiring pertumbuhan siswa (Intishar, 2020). Oleh karena itu, sehubungan dengan implementasi dan realisasi kurikulum merdeka PAUD SKB, maka dibuat modul ajar untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Modul adalah satu dari berbagai jenis alat ajar yang berisi rencana pembelajaran yang memandu proses pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengembangan modul ajar adalah menyediakan bahan ajar yang dapat membimbing pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pengembangan modul yang dibuat sebagai bahan ajar di PAUD SKB terdiri dari 5 tema yaitu Diri Sendiri, Keluarga dan Lingkunganku, Kebutuhanku, Hewan, dan Tanaman. Tiap tema terdiri dari beberapa sub tema yang mencakup tujuan pembelajaran, landasan teori, berbagai kreativitas dan lembar aktivitas siswa yang berkaitan dengan tema. Modul ini dibuat dengan mengumpulkan dari berbagai sumber seperti internet, buku-buku, serta kreativitas dan lembar kerja siswa sebelumnya. Dengan adanya modul ajar, akan lebih membantu dalam proses belajar mengajar di kelas, karena proses pembelajaran akan lebih terkoordinasi dan menarik. Hal ini dikarenakan siswa-siswi dapat bereksplorasi melalui berbagai kreativitas dan lembar aktivitas yang disediakan. Oleh sebab itu, pengembangan modul yang dibuat dapat mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD SKB, yaitu bermain sambil belajar.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, Modul Ajar, Tujuan Pembelajaran, Bermain Sambil Belajar

1. PENDAHULUAN

Visi PAUD SKB yaitu menjadi institusi pendidikan yang menghasilkan generasi cerdas, kreatif dan berbudi, sedangkan misi dari PAUD SKB yaitu menghasilkan anak didik yang cerdas, kreatif dan berbudi pekerti yang baik dengan mengembangkan metode Merdeka Belajar secara *Homeschooling*. (Difa, 2022) Merdeka belajar merupakan program yang dicanangkan Kementerian Pendidikan Indonesia, dimana Literasi dan Numerisasi yang diajarkan secara menarik agar siswa/i dapat berpikir secara kritis dan menggunakan analisa kognitifnya, sehingga mampu menjadi generasi kreatif (Sekretariat GTK, 2020).

Pendidikan di PAUD SKB memfokuskan pada individu tiap peserta didik sehingga perkembangan pribadi siswa dapat terlihat dari aspek kognitif dan psikososial. Kemampuan yang biasanya dilatih pada PAUD terdiri dari kemampuan kognitif, kemampuan motorik, kemampuan sosial, kemampuan emosional, dan kemampuan bahasa (Finance, 2021). Kreativitas juga dinilai di PAUD SKB karena siswa-siswi kreatif dapat menciptakan karya yang baik dan keterampilan *problem solving* yang baik. Kreativitas harus dipupuk sejak dini agar dapat berkembang dengan baik seiring pertumbuhan siswa yang tidak hanya mengandalkan otak kirinya, tetapi juga otak kanannya (Difa, 2022). Dengan mengutamakan pendidikan berbasis budaya Indonesia, sekolah ini juga mengembangkan pendidikan karakter yang menghasilkan lulusan berbudi pekerti, kreatif dan mandiri, sesuai dengan visi dan misi sekolah.

Saat ini, SKB telah memiliki program yang berisi rangkaian rencana pembelajaran harian setiap bulannya. Di dalamnya terdapat durasi tiap sesi pembelajaran yang dibagi ke berbagai macam kegiatan, eksplorasi, kreativitas dan lembar kerja siswa secara umum yang akan dikerjakan di dalam kelas. Program ini memiliki beberapa tema besar setiap bulannya yang akan dibagi menjadi beberapa sub tema yang akan diajarkan di kelas, baik untuk kelas Mini maupun kelas Boni. Kelas Mini merupakan kelas untuk siswa-siswi usia 3-4 tahun, sedangkan kelas Boni merupakan kelas untuk siswa-siswi usia 5-6 tahun. Dengan pembelajaran melalui tema, siswa mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak (Immanuel, 2019).

Namun, yang menjadi permasalahan mitra adalah tidak tersedianya modul atau materi yang dipakai setiap tahunnya untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas. Sehingga dalam hal ini, para pengajar harus mempersiapkan ide-ide kreativitas dan lembar kerja secara mandiri yang akan dipakai berkaitan dengan tema di bulan tersebut, yang mana telah disesuaikan dengan program. Modul diperlukan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas agar siswa lebih memahami materi yang hendak diajarkan dan mengetahui tujuan pembelajaran di tiap tema. Dengan adanya pengembangan modul atau bahan ajar ini, selain dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, tentunya akan lebih memperlancar dan mempermudah proses kegiatan belajar mengajar di kelas, baik bagi para pendidik maupun siswa-siswi.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Pembuatan modul ajar selama semester ganjil ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber dari buku-buku, internet, serta kreativitas dan lembar aktivitas siswa sebelumnya. Selain itu, proses pembuatan modul ajar juga dibantu dan didampingi oleh para pengajar di PAUD SKB untuk menyesuaikan dengan program yang telah ada di sekolah. Dalam hal ini, penulis banyak mendapat masukan dan saran terkait dengan pembuatan tujuan pembelajaran, landasan teori, kreativitas dan lembar aktivitas siswa yang akan disusun per materi. Untuk mendukung

penggunaan modul di dalam pembelajaran di kelas, dibuat juga Alat Peraga Edukatif (APE) sebagai pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pembuatan APE dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam media seperti kertas, kain, gambar, tali, manik-manik yang beragam warna dan bentuk sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa-siswi dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, penulis juga membantu para pengajar untuk menyampaikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media modul dan alat permainan yang telah dibuat. Dengan adanya pengembangan modul dan APE ini, dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa belajar sambil eksplorasi hal-hal baru. Hal ini juga merupakan salah satu implementasi penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD SKB, yaitu bermain sambil belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengatasi permasalahan mitra terhadap ketiadaan modul sebagai bahan ajar, telah dikembangkan suatu modul untuk semester ganjil selama bulan Juli hingga Desember yang terbagi menjadi 5 tema materi yaitu Diri Sendiri, Keluarga dan Lingkunganku, Kebutuhanku, Hewan, dan Tanaman. Tiap materi tersebut terdiri dari beberapa sub tema yang mencakup tujuan pembelajaran, landasan teori, berbagai kreativitas/kreasi dan lembar aktivitas siswa yang berkaitan dengan materi. Di akhir materi, disediakan juga berbagai lembar aktivitas siswa untuk mengulas kembali pembelajaran dari awal hingga akhir semester.

Tujuan pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, Tujuan pembelajaran atau *instructional objective* adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Abdi, 2020). Capaian pembelajaran ini diperlukan dalam setiap materi yang sedang dibahas untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Sedangkan, landasan teori yang dibuat terdiri dari kumpulan gambar, penjelasan, dan keterangan singkat terkait beberapa sub tema yang diajarkan. Dengan adanya landasan teori yang telah dipersiapkan untuk setiap tema, akan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

Kreativitas merupakan salah satu unsur pertumbuhan terpenting yang harus dipupuk oleh orang tua sejak dini untuk memaksimalkan potensinya. Dengan adanya kreativitas, anak memiliki imajinasi yang kuat dan lebih cepat bereaksi terhadap masalah. Anak akan lebih mudah untuk memunculkan ide-ide baru dan memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri (Platinum, 2021). Oleh karena itu di dalam modul disediakan berbagai kreativitas dan kreasi siswa yang dibuat berkaitan dengan tema yang sedang dibahas. Pembuatan kreasi ini menggunakan berbagai media seperti kertas HVS, kertas origami, buffalo, kancing, tali, manik-manik, dan sebagainya untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Lembar aktivitas siswa meliputi berbagai tugas yang perlu dikerjakan siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan adanya kreativitas dan lembar aktivitas yang telah dipersiapkan untuk setiap tema, akan memudahkan pendidik dalam mengajar di dalam kelas.

Gambar 1

Kreativitas Membuat Sandal dan Sepatu



Pada gambar 1, siswa membuat kreativitas sandal dan sepatu dengan menggunakan berbagai media seperti kertas *buffalo*, kertas kado, tali, manik-manik dan lem. Pembuatan kreasi ini dibuat saat membahas materi Kebutuhanku sehingga dapat mengenalkan siswa pada berbagai kebutuhan manusia sambil meningkatkan kreativitas saat menghias sepatu dengan tali dan manik-manik.

Gambar 2

Lembar Aktivitas Siswa



Pada gambar 2, siswa diajarkan untuk menulis angka 2 dan 3 dengan mengikuti pola bebek dan bunga dengan menebalkan garis putus-putus. Lembar aktivitas ini bermanfaat untuk mengenalkan siswa pada bentuk angka dari pola hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitar mereka sambil belajar menuliskan angka.

Untuk mendukung modul yang telah dibuat, telah dirancang Alat Peraga Edukatif (APE) untuk mengembangkan proses pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka di PAUD SKB. APE adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam membantu perkembangan anak usia dini (Ryana, 2022). Melalui alat permainan ini, siswa akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Sebuah alat permainan dapat dikatakan sebagai APE apabila memenuhi beberapa syarat alat permainan yang meliputi aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, bentuknya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak (Ryana, 2022).

Gambar 3
Alat Peraga Edukatif



Pada gambar 3, terdapat Alat Peraga Edukatif yang digunakan siswa-siswi kelas Mini dan kelas Boni dalam pembelajaran di kelas. Pada gambar di sebelah kiri, siswa dikenalkan dengan angka 1-10 dengan media amplop dan stik es krim yang ditempelkan pada karton. Sedangkan di gambar sebelah kiri, siswa diajarkan untuk menyusun huruf untuk membentuk suatu kata benda sesuai gambar yang disediakan.

Sebelum adanya PKM, mitra menggunakan program yang berisi rangkaian rencana pembelajaran harian setiap bulannya. Program ini memiliki beberapa tema besar setiap harinya yang akan dibagi menjadi beberapa sub tema yang akan diajarkan di kelas. Dengan adanya program pembelajaran ini, tentunya akan sangat membantu para guru dalam mempersiapkan bahan ajar sebelum mengajar setiap harinya. Namun, dalam hal ini para pengajar harus mempersiapkan ide-ide kreativitas dan lembar kerja secara mandiri yang akan dipakai berkaitan dengan tema di bulan tersebut yang telah disesuaikan dengan program. Adapun kreativitas dan lembar kerja siswa ini biasanya diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, media sosial, hingga buku-buku yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Sedangkan, dasar teori yang diberikan kepada peserta didik biasanya diperoleh dengan memberikan berbagai kumpulan gambar yang telah dicetak sebelumnya dan juga melalui berbagai video dari internet.

Setelah adanya modul ajar, SKB dapat memanfaatkan pengembangan modul yang telah dibuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain pembelajaran akan lebih terarah dan terkoordinasi, proses belajar mengajar di kelas juga akan lebih menarik dan akan menumbuhkan semangat siswa-siswi dalam belajar dengan adanya kreativitas dan kreasi yang dibuat. Di samping itu, untuk mendukung penggunaan modul di dalam kelas, para pengajar juga dapat menggunakan Alat Peraga Edukatif dalam proses penyampaian materi kepada para siswa untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD SKB, yaitu bermain sambil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak (Husada, 2019). Modul dan APE yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat menjadi sarana dalam mendukung proses pembelajaran PAUD berbasis Kurikulum Merdeka.

Selain itu, sesudah adanya modul dan APE ini, mitra mendapat bantuan untuk membantu tugas tenaga pendidik/pengajar di sekolah dengan melakukan asistensi mengajar. Dengan hadirnya penulis, pendidik juga akan lebih terbantu dalam penyelesaian tugas dan bahan ajar siswa setiap harinya. Dalam hal ini, selain mendapat bantuan tenaga, mitra juga mendapat tambahan ide, saran, ilmu dan teknologi yang diberikan penulis berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Pemikiran dan saran dari penulis dapat berupa ide kreativitas siswa, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, penggunaan internet dan alat permainan di dalam pembelajaran di kelas, dan lain sebagainya.

4. KESIMPULAN

Dengan pengembangan modul yang dibuat, penulis telah mengatasi permasalahan mitra yang belum memiliki modul sebagai bahan ajar. Adapun untuk mendukung penggunaan modul dalam pembelajaran di kelas, sekolah juga dapat memanfaatkan Alat Peraga Edukatif yang telah dirancang oleh penulis untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD SKB, yaitu bermain sambil belajar. Dengan kehadiran penulis di PAUD SKB, selain adanya pengembangan modul ajar dan APE yang dibuat untuk proses pembelajaran di kelas, mitra juga mendapat bantuan tenaga, ide, saran, ilmu, dan teknologi yang dapat bermanfaat bagi perkembangan sekolah.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SKB serta para guru di PAUD SKB yang telah mendukung kegiatan merdeka belajar – kampus merdeka (MBKM) Universitas Tarumanagara, terima kasih kepada para dosen pembimbing dan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan mendukung dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Abdi, H. (2020, Okt 7). Tujuan Pembelajaran, Manfaat, dan Klasifikasinya yang Perlu Diketahui. Diakses dari <https://hot.liptan6.com/read/4376551/tujuan-pembelajaran-manfaat-dan-klasifikasinya-yang-perlu-diketahui>
- Difa, S.B. (2022, Feb 17). Sanggar Kreativitas Bombi. Diakses dari <https://www.sanggarbombi.com/>
- Finance, A. (2021, Sep 10). Serba-serbi pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses dari https://www.adira.co.id/detail_berita/metalink/serba-serbi-pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini
- Husada, A. (2019). Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Adi Husada Nursing Journal*, 5(2). Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1662680>
- Immanuel, U.K. (2019). Tinjauan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *UKRIM Journal*, 678, 25-26. Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/678/3/2TA12950.pdf>
- Intishar, S. (2020). Implementation of Environmental Care Education from Early Age. *Science Education Journal*, 4(1). 19-25. Retrieved from <https://sej.umsida.ac.id/index.php/sej/article/view/668>
- Platinum, M (2021, Sep 6). Manfaat Perkembangan Kreativitas Anak & Cara Mengasahnya. Diakses dari <https://morinagaplatinum.com/id/milestone/upaya-dan-manfaat-mengembangkan-kreativitas-anak-usia-dini>
- Ryana, N. (2022, June 9). Yuk, kenali Alat Permainan Edukatif untuk PAUD. Diakses dari <https://icando.co.id/artikel/alat-permainan-edukatif-paud>

Sekretariat GTK. (2020, Feb 18). Merdeka Belajar. Diakses dari <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>