

LAPORAN PKM

PEMBERDAYAAN GURU POS PAUD KUSUMA WARDANI TENTANG PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF DAN MENYENANGKAN

DISUSUN OLEH :

Lathifatul Fajriyah, M.Pd

Fitta Nurisma Riswandi, M.Pd

Ana Fitriani



UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI

SEPTEMBER 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Peneliiian : Pemberdayaan Guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur Tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Menyenangkan

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Lathifatul Fajriyah, M.Pd
b. NIDN : 2119039302
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
e. No. HP : 085655101202
f. Alamat Surel : fajriyah@iai-tribakti.ac.id

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Fitta Nurisma Riswandi, M.Pd
b. NIDN : 2114019302
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
e. No. HP : 081333807585

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Ana Fitriani
b. NPM : 201000010
c. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
d. Lama Penelitian : 3 Bulan

Biaya Penelitian

a. Kemenag : Rp.0
b. Institut : Rp.0
c. Mandiri : Rp. 4.000.000
d. Sumber lain : Rp.0

Jumlah Seluruhnya : Rp.

Menyetujui,
Kepala LP3M



Dr. Zaenaf Arifin, M.Pd.I
NIDN 2125058501

Kediri, 20 November 2022
Ketua Peneliti,

Lathifatul Fajriyah, M.Pd
NIDN 2119039302

ABSTRAK

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah agar Guru-Guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur memerlukan pelatihan metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan supaya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh. Pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi bahwa Guru-guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur masih kesulitan dalam memberikan materi dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan cara memberi pelatihan terhadap guru mengenai pembelajaran matematika yang aktif, inovatif, dan menyenangkan serta pembuatan media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan model permainan supaya anak tidak cepat bosan dan jenuh. Hasil pengabdian ini bahwa 90% peserta belum melakukan pembelajaran menyenangkan dan dalam membuka pembelajaran ada 60% belum melaksanakan motivasi dan ice breaking. Dan mereka berjanji akan memulai melaksanakan motivasi dan melaksanakan pembelajaran menyenangkan setelah mendapatkan penyuluhan ini.

Kata kunci : Pelatihan, PAIKEM, PAUD, Model Permainan

DAFTAR ISI

Cover	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Kata Pengantar.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	7
C. Tujuan.....	7
D. Kondisi Subjek	8
BAB II KERANGKA KONSEP	9
A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan	9
B. Strategi Pendampingan	10
C. Langkah-langkah Pendampingan	11
D. Kajian Teori.....	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	17
A. Hasil Pendampingan.....	17
B. Dampak Pendampingan.....	22
C. Tujuan, Manfaat, dan Metode Kegiatan	22
D. Deskripsi Materi Kegiatan.....	22
BAB V PENUTUP	17
A. Kesimpulan.....	24
B. Saran	24
Daftar Pustaka.....	25

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penelitian. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. KH. Reza Ahmad Zahid, Lc.MA selaku Rektor Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri.
2. M. Arif KHoairuddin, S.Sos.I., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Dr. Zaenal Arifin, M.Pd selaku kepala P3M.
4. Kepala Sekolah PAUD Kusuma Wardani Bukur
5. Segenap pihak yang telah memberikan dukungan baik materil maupun non materil

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Kediri, 8 Agustus 2022
Ketua Peneliti

Lathifatul Fajriyah, M.Pd
NIDN 2119039302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat. Sebagaimana pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan ketrampilan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan pendidik dengan menyiapkan materi dan proses belajar, supaya siswa tidak jenuh terhadap materi matematika yang disampaikan guru jika guru tidak dapat menyampaikan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Semakin lama siswa akan menjadi malas, bosan, dan tidak semangat untuk belajar. Tentunya hal ini bukan hanya dari dalam siswanya saja, tetapi guru juga harus tahu bahwa dalam proses pembelajarannya belum berhasil dan harus lebih mengembangkan lagi dengan berbagai cara pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, guru dalam pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan perkembangan anak, kebutuhan anak, pendekatan tematik, kreatif dan inovatif, serta harus menyenangkan.

B. Permasalahan

Mengacu pada butir analisis situasi, dapat diidentifikasi permasalahan pada mitra meliputi beberapa hal berikut ini :

- 1.** Guru-guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur masih kesulitan dalam memberikan materi dengan menggunakan pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan.

2. Guru-guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur memerlukan pelatihan metode pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan supaya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh.

C. Tujuan

Tujuan kegiatan ini, selain secara umum sebagai salah satu Tridarma perguruan tinggi, juga memiliki tujuan khusus, yaitu: mengajak guru untuk membuat media yang kreatif dan inovatif

D. Kondisi Subjek

B

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Kondisi Umum Tempat Pendampingan

1. Kondisi Fisik Sekolah

Kegiatan ini adalah pendampingan orang tua dalam mendampingi anak belajar. Pendekatan dalam pendampingan ini menggunakan pendekatan konseling secara online dan offline dengan subjek pendampingan orang tua TK Aisyah Ngadiluwih Kediri. TK Aisyah Ngadiluwih Kediri memiliki 10 Guru dan 94 anak yang etrdiri dari kelompok Bermain, Kelompok dan Kelompok B.

Sekolah ini berada di pinggir lapangan yang sering digunakan untuk berolahraga siswa SD. Selain itu sebelah kanan siswa juga berbatasan dengan ladang milik warga sedangkan di sisi kiri terdapat sebuah mushola dengan ukuran yang cukup besar. Jarak antara sekolah dengan jalan kampung sekitar tiga puluh meter, suasananya cukup sepi sehingga dapat dikatakan aman bagi keselamatan siswa.

TK Aisyah Ngadiluwih Kediri memiliki sarana dan prasarana antara lain tersedianya ruang kelas untuk pelaksanaan proses belajar mengajar, halaman depan, ruang guru, dan perpustakaan. Berikut rincian sarana dan prasarana yang ada di TK Tunas Ibu adalah sebagai berikut :

No	Daftar Sarana Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kantor	
	a. Ruang Kepala Sekolah	1
	b. Ruang Guru	1
	c. Ruang Tamu	1
2	Ruang Belajar	
	a. Ruang Kelas	1
	b. Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Penunjang	
	a. Dapur	1

	b. KM/WC Siswa dan Guru	1
--	-------------------------	---

a. Ruang Kantor

Ruang kantor berada pada sisi utara ruang kelas. Sebenarnya ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tamu, dan perpustakaan berada pada satu ruangan yang sama. Tak ada sekat yang membatasinya. Penataan ruangan ini disusun sedemikian rupa sehingga terlihat tidak terlalu sesak. Namun begitu kurang efektif karena fungsi dari masing-masing ruang tidak berjalan maksimal.

b. Ruang Kelas

Ruang kelas ada dua namun dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan salah satu. Hal tersebut terjadi karena untuk memudahkan pendidik dalam mendidik serta pemantauan. Kepala sekolah yang merangkap sebagai guru tidak dapat selalu mendampingi pembelajaran sehingga kelas A dan B pun dijadikan satu.

c. Dapur

mempunyai satu ruang dapur yang berada di sebelah utara ruang kantor. Ruang dapur ini bersebelahan dengan kamar mandi sekolah. Dapur yang berukuran tidak terlalu lebar ini digunakan untuk mempersiapkan konsumsi guru.

d. Kamar Mandi

Kamar mandi terletak di sebelah utara dan bersebelahan dengan tempat parkir. Kamar mandi ini digunakan oleh seluruh warga sekolah.

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

Ekstrakurikuler di TK dilakukan satu minggu sekali diluar jam pelajaran yakni pada hari Kamis. Ekstrakurilernya drumband ini dilaksanakan setelah pulang sekolah kurang lebih selama dua jam.. Pada pelaksanaannya kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dengan memiggirkan meja dan kursi sehingga tidak terlalu sesak. Pengajar drumband didatangkan dari luar sekolah, yakni Bapak Hartono, seorang guru musik

B. Strategi Pendampingan

Pendekatan yang ditawarkan untuk penyelesaian oleh Tim Pengabdi untuk menyelesaikan masalah prioritas yang dihadapi oleh guru-guru Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur adalah :

1. Survey dan wawancara ke Ketua Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan materi pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Desain modul pelatihan menyenangkan berdasarkan hasil survey dan wawancara, kemudian mendiskusikan hasilnya dengan Ketua Pos PAUD Kusuma Wardani Bukur.
3. Membuat modul pelatihan pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan dan dilanjutkan dengan uji coba oleh tim.
4. Implementasi modul materi pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan dan evaluasi hasil implementasi, dilanjutkan dengan revisi jika diperlukan.

C. Langkah-Langkah Pendampingan

1. Pembuatan modul pelatihan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif dan menyenangkan
2. Uji keterbacaan modul
3. Mengonfirmasi kembali waktu pelaksanaan pelatihan ke mitra
4. Menggandakan modul pelatihan
5. Pelaksanaan pelatihan

Pelaksanaan program dimulai setelah ada pengumuman penerimaan proposal dan pelaksanaan penandatanganan kontrak program Pengabdian. Prioritas kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan-kegiatan yang pembiayaannya bisa dihutang dan pembayarannya dapat dilakukan setelah terjadi realisasi penerimaan anggaran. Pembuatan buku, penggunaan modul, pelatihan kepada guru, publikasi ilmiah, serta penggandaan laporan kegiatan dilakukan setelah terjadi realisasi penerimaan anggaran IBM. Setelah tanda tangan kontrak kemudian dilakukan koordinasi dengan tim dan mitra. Tujuan koordinasi adalah untuk mengatur ulang jadwal kegiatan yang sudah disusun supaya sesuai dengan target yang ditetapkan. Kegiatan pendampingan direncanakan selama dua bulan.

D. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran
 - a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian yang sulit dipisahkan dalam proses pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, seorang pendidik kerap memanfaatkan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran menjadi penting dan tergantung pada komponen yang akan dicapai. Jika diterapkan secara tepat maka penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi alat bantu bagi siswa untuk memperoleh pemahamannya dalam belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, atau pengantar, atau perantara. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan. Hal demikian disampaikan oleh Sadiman (2010: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar menjadi optimal. Namun, perlu diketahui jika media pembelajaran akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan efektif.

Seorang guru sekurang-kurangnya dapat memahami dan mengaplikasikan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mendukung tercapainya pembelajaran yang optimal. Pesan yang dimaksudkan merupakan muatan materi dari setiap mata pelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Widodo & Wahyudin (2018: 159) yang menyatakan “learning media is a tool that can be used to convey the message to the students for the purpose of learning can be achieved. Hal ini berarti media pembelajaran ialah sebuah alat yang telah dirancang sedemikian rupa, dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran yang telah ia rancang. Perlu diketahui bahwa, keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran (Mustadi, 2009). Agar sumber belajar dapat diterima pembelajar secara maksimal, maka diperlukan adanya media pembelajaran sebagai pendukung sumber belajar.

Pendapat lain datang dari Indriana (2011: 16) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Media sering dikaitkan dengan alat atau benda fisik. Hal demikian dikarenakan media menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sehingga memiliki wujud fisik yang dapat dilihat atau digunakan siswa untuk membantu mereka dalam belajar.

Media pembelajaran menawarkan variasi agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Hal ini juga membutuhkan peran serta guru yang inovatif sehingga bersedia untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Media merupakan sebuah langkah alternatif dan efektif dalam menyediakan pembelajaran yang efektif bagi siswa melalui peran utama seorang guru dalam merancang pembelajaran (Clark, 2001). Dari pengertian di atas dapat disintesis bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian penerima agar pesan yang disampaikan dapat sepenuhnya terserap sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui penggunaan media guru dapat dimudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Maka, guru juga dituntut untuk berinovasi dan memiliki kepekaan dalam menganalisis kegiatan pembelajaran

b. . Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki beragam cara, hal itu bergantung pada kreativitas guru dan juga tujuan yang ingin dicapai. Seperti halnya sebuah perangkat, media pembelajaran juga memiliki fungsi secara khusus. Hal tersebut disampaikan oleh Levie & Lentz (Arsyad, 2011: 17) yang mengemukakan empat fungsi dari media khususnya berbentuk visual yang meliputi:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi dari media visual bahwa media pembelajaran memiliki peran yang menarik dan mampu mengarahkan perhatian siswa sehingga

dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Fungsi atensi dari media akan mampu mengatasi kebosanan yang seringkali dialami siswa pada awal pelajaran dikarenakan berbagai faktor, misalnya karena mata pelajaran yang tidak mereka sukai.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat diartikan dengan momen dimana siswa menemukan kesenangan dalam belajar. Gambar maupun visual secara tidak langsung memberikan efek perasaan senang bagi siswa yang melihat. Jika tanpa menggunakan visual atau berbasis teks saja, siswa akan mudah bosan dan tidak dapat menikmati waktu belajarnya.

3) Fungsi kognitif

Fungsi afektif media visual dijelaskan bahwa dari beberapa temuan penelitian mengungkapkan jika melalui visualisasi gambar, siswa akan mudah mengingat sehingga proses dalam memahami materi akan lebih mudah. Tak heran penggunaan gambar yang memuat informasi menjadi lebih mudah dipahami. Namun, perlu digaris bawahi bahwa penggunaan gambar harus memuat informasi atau materi yang akan disampaikan.

4) Fungsi kompensatoris

Media visual memberikan kemudahan bagi siswa yang memiliki kelemahan dalam memahami bacaan. Hal ini dikarenakan melalui visual, mereka akan mencoba untuk mengorganisasikan informasi kedalam teks untuk diingatnya kembali.

Pada dasarnya, pemanfaatan media pembelajaran berasal dari dorongan guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang muncul di dalam kelas. Hal tersebut didukung oleh pendapat Scarratt & Davison (2012: 11) yang menyatakan bahwa seorang guru yang memiliki karakteristik pedagogi, akan memiliki dorongan untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran. Hal inilah yang perlu ditanamkan oleh seluruh aspek pendidik tak terkecuali guru untuk memiliki karakter pedagogi sehingga memiliki sikap dan intuisi dalam mengembangkan pembelajaran.

Bertalian dengan hal itu, media pembelajaran juga memiliki tujuan sebagai sarana untuk saling memberikan ekspresi dan komunikasi sehingga menjadikan partisipan aktif dalam menggunakan media (Buckingham, 2003: 5). Melalui penggunaan media pembelajaran, pembelajar dapat menjadi aktif dalam rangka memperoleh pemahaman pembelajaran yang ingin ia dapatkan.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki beragam tujuan dalam penggunaannya yakni sebagai alat yang dapat memberikan dorongan bagi siswa dalam memperoleh pembelajaran yang efektif melalui proses yang melibatkan siswa aktif sehingga siswa dapat memperoleh informasi, pemahaman, dan pengetahuan sebagai bagian dari usaha dalam tujuan pembelajaran.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam rangka memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, guru dituntut untuk mencapai dua elemen penting dalam pembelajaran yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru dipersiapkan untuk memiliki kemampuan pedagogis dan juga tanggap akan menyelesaikan masalah yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru juga hendaknya memiliki kreativitas dan inovasi yang menjadi jembatan menuju ketercapaian tujuan pembelajaran.

Bertalian dengan hal tersebut, maka seorang pendidik hendaknya memiliki kemampuan dalam memilih, membuat, dan menggunakan media pembelajaran. Hal-hal yang perlu diketahui dalam mempersiapkan media yang layak bagi siswa disampaikan oleh Depdiknas (2008: 11) sebagai berikut: 1) karakteristik peserta didik meliputi ragam media, kemampuan bahasa, kemampuan baca tulis, usia, dan jenis kelamin; 2) tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 3) metode pembelajaran yang akan digunakan; 4) kemudahan penggunaan media; 5) keterampilan tutor dalam menggunakannya; 6) ketersediaan waktu; dan 7) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Beragam media yang dapat dipilih untuk dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Scarrat & Davison (2012: 27) menyebutkan bahwa terdapat tiga jenis produk media yang sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini, diantaranya: 1) audio visual (cinema, television, radio, music videos, animation); 2) print (newspaper, magazine, and comics); dan 3) e-media (internet, mobile phones, computer games, and video games). Beberapa ragam media tersebut dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses mendukung pemahaman siswa saat belajar.

Media print atau yang lebih akrab dikenal dengan istilah media berbasis cetak, memiliki karakteristiknya tersendiri. Terdapat poin-poin penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media berbasis cetak. Hal ini disampaikan oleh Kemp & Dayton (1985: 160) bahwa dalam mengembangkan media hendaknya memperhatikan hal-hal berikut: 1) format dan layout; 2) teks naskah; 3) seni dan fotografi; dan 4) warna. Keempat poin tersebut dapat menjadi acuan untuk menjadikan media memiliki kemenarikan dan mampu menyampaikan pesan atau materi dengan baik.

Media memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran yang akan diterapkan. Media selain ditinjau dari jenis, juga mesti ditinjau dari muatan materi yang ada didalamnya. Terutama bagi media yang masih menggunakan teks dalam membantu penyampaiannya. Media yang menggunakan teks hendaknya menerapkan bahasa yang benar dan sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga tidak mempersulit siswa dalam memahaminya. Beberapa kelayakan dari muatan materi ditinjau dari penggunaan bahasa bagi siswa sekolah dasar kelas awal disampaikan oleh Purnanto & Mustadi (2016: 103-105) diantaranya: 1) lugas; 2) keefektifan kalimat; 3) ketepatan kata; 4) kebakuan istilah; 5) komunikatif; 6) dialogis; 7) kemampuan memotivasi siswa; 8) kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia (PEUBI); dan 9) penggunaan istilah, simbol, dan ikon

2. PAIKEM

a. Pengertian PAIKEM

Mohamad Jauhar (2011:150), mengemukakan PAIKEM merupakan singkatan dari (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) PAIKEM didefinisikan sebagai pendekatan (approach to teaching) yang digunakan bersama metode tertentu dan sebagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata “disuapi” guru

Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) ditetapkan di dalam Permendiknas RI No 41 tahun 2007 tentang Standar proses, Pasal 1 menjelaskan “standar proses untuk satuan pendidikan dasar menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran”. Dapat disimpulkan dalam Permendiknas tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan tujuan yang bermutu, proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksible, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Jauhar Mohamad (2011 :151) ada beberapa karakteristik PAIKEM:

a. Berpusat pada siswa (student-centered)

Berpusat pada siswa:

- 1) Guru sebagai fasilitator, bukan penceramah
- 2) Fokus pembelajaran pada siswa bukan pada guru
- 3) Siswa belajar secara aktif
- 4) Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karyanya sendiri, tidak hanya mengutip dari guru

b. Belajar yang menyenangkan (joyfull learning)

c. Belajar yang beorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (competency-based learning)

d. Belajar secara tuntas (mastery learning)

e. Belajar secara berkesinambungan (continuous learning)

f. Belajar sesuai dengan ke-kini-an dan ke-disini-an (contextual learning)

2. Prinsip-prinsip PAIKEM

Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi (2010:134-137) mengemukakan ada beberapa prinsip-prinsip dari PAIKEM, yaitu:

- a) Memahami sifat yang dimiliki siswa yaitu sifat rasa ingin tahu dan berimajinasi.
- b) Mengenal anak secara perorangan Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda.
- c) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain.
- d) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Pada dasarnya hidup adalah untuk memecahkan masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir dan kreatif.
- e) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan yang menarik

- f) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan (fisik, sosial, atau budaya) merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak.
- g) Memberikan umpan balik untuk meningkatkan kegiatan belajar.
- h) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental

Prinsip-prinsip diatas dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan PAIKEM guru harus memperhatikan siswa secara menyeluruh. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah sehingga subur bagi berkembangnya kedua sifat, kedua sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap kritis dan kreatif. Dalam PAIKEM perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua anak kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya.

3. Kelebihan dan kelemahan PAIKEM

Menurut Yudhi dan Farida Hamid (2009:41-43) beberapa kelebihan dan kelemahan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) di antara adalah:

a. Kelebihan PAIKEM:

1. Proses belajar mengajar menjadi proses yang menyenangkan (learning is fun) dan bermakna (meaningfull).
2. Sesuai dengan berbagai gaya belajar (visual, auditorial, dan kinestetik).
3. Menjadikan siswa memiliki keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi.

b. Kelemahan PAIKEM:

1. Membutuhkan waktu yang banyak.
2. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan kreativitas.
3. Sering menjadi proses pembelajaran hanya fokus kepada permainan saja..
4. Membutuhkan biaya yang besar.
5. Membutuhkan persiapan yang matang.

Ternyata pada model PAIKEM terdapat kelebihan dimana proses belajar mengajar menjadi learning is fun dan meaningfull serta guru harus memperhatikan

gaya belajar siswa dalam indera penglihatan, indera pendengaran, dan mampu mengakses segala jenis gerak dan emosi diciptakan maupun diingat gerakan, kordinasi irama, tanggapan emosional dan kenyamanan fisik. Siswa terlibat dan berpartisipasi aktif seperti berdiskusi dalam kelompok kecil, mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi pertanyaan teman, membuat rangkuman baik secara individu maupun kelompok.

Kelemahan dalam PAIKEM ini ketika guru harus melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung seperti dalam diskusi kelompok, guru harus menghabiskan waktu paling tidak sekitar 5-10 menit hanya untuk membentuk kelompok. Kreativitas juga sangat diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, tujuan, dan kondisi kelas. Seorang guru harus secara teliti membuat perencanaan secara rinci dan bila perlu guru harus memperhitungkan menit permenit semua kegiatan sehingga guru dapat mengambil tindakan jika proses pembelajaran melenceng dari tujuan yang telah dibuat. Ketika guru menerapkan pembelajaran dengan strategi PAIKEM, maka guru membutuhkan media atau alat peraga. Karena tanpa alat peraga proses pembelajaran tidak maksimal, guru harus membuat berbagai persiapan.

4. Penerapan Model PAIKEM Dalam Proses Pembelajaran

Amri dan Ahmadi (2010:17) mengemukakan penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran harus dipraktikkan dengan benar. Secara garis besar, penerapan PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- a.** Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b.** Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c.** Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'.

- d.** Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e.** Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkam siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Untuk menerapkan PAIKEM guru juga perlu merancang kegiatan sesuai sintaks. Ahmadi dan Amri (2011: 33) mengemukakan bahwa sintak PAIKEM pada dasarnya direduksi dari berbagai model pembelajaran. Berkaitan dengan itu, peneliti mengaju pada sintaks dalam setting pembelajaran langsung dan pembelajaran kooperatif.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pendampingan

Hasil pendampingan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi :

1. Seluruh guru dapat mengajarkan dengan metode pembelajaran secara aktif, dan menyenangkan yang telah diberikan oleh tim.
2. Modul pelatihan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam belajar.
3. Rancangan publikasi kegiatan pengabdian masyarakat.
4. Sertifikat.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam satu hari dari pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIB. Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi dengan diikuti praktik dan tanya jawab.

Jumlah keseluruhan peserta sebanyak 5 peserta, bukti presensi peserta ada di lampiran. Kelima peserta berasal dari Pos Paud Terpadu (PPT) Kunci Ceria RW V Kelurahan Wonokromo, Surabaya.

Selama pelatihan, peserta dalam mengikuti pelatihan sangat antusias mengikuti pembelajaran menyenangkan, mempraktikkan metode-metode permainan.

Dari pelatihan-pelatihan itu ada beberapa temuan yang didapat sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan dapat terlaksana sesuai jadwal yang ditentukan
2. Hampir 90% peserta antusias dalam melaksanakan pelatihan
3. 60% peserta belum melaksanakan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
4. 50% peserta dalam membuka pelajaran belum melaksanakan kegiatan motivasi dan jarang melakukan ice breaking

Berdasarkan luaran yang disepakati pada kegiatan pengabdian ini, maka hasil kegiatan adalah sebagai berikut :

- a. Modul pelatihan, dapat dilihat pada lampiran
- b. Sertifikat untuk peserta
- c. Peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran menyenangkan di PAUD

B. Dampak Pendampingan

Adapun dampak dari kegiatan ini adalah Seluruh guru dapat mengajarkan dengan metode pembelajaran secara aktif, dan menyenangkan.

C. Tujuan, Manfaat dan Metode Kegiatan

1) Tujuan

Kegiatan ini adalah pendampingan guru dalam pembuatan media yang efektif inovatif dan menyenangkan. Pendekatan dalam pendampingan ini menggunakan pendekatan konseling melalui offline.

2) Manfaat

a. Memberikan wawasan kepada guru pentingnya media pembelajaran

b. Metode Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan dengan melakukan 2 tahap yaitu menyampaikan teori dan praktek, dan kegiatan offline diadakan 2 minggu sekali

D. Deskripsi dan Materi Kegiatan

a. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan pendampingan yang dilakukan selama 2 bulan untuk teori dan konseling melalui dua tahap yaitu 1 tahap untuk teori dan 1 tahap untuk praktek.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Luaran pengabdian belum tercapai karena 90% peserta belum melakukan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dandalam membuka pembelajaran ada 60% belum melaksanakan motivasi dan ice breaking. Untuk itu, mereka berjanji akan memulai melaksanakan motivasi dan melaksanakan pembelajaran menyenangkan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran orang tua dalam pendampingan belajar anak di masa pandemi covid-19 di TK Aisyah Ngadiluwih Kediri, penulis memberikan saran demi kelancaran pembelajaran daring:

1. Di harapkan kepada Orang Tua Untuk selalu memberikan pendampingan kepada anak ketika belajar agar anak dapat semangat dalam belajar. diharapkan dapat membagi waktunya dengan baik antara pekerjaan rumah tangga dan mengawasi anaknya selama pembelajaran daring, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Selain itu juga dalam membimbing dan mendidik anak hendaknya tidak terlalu keras. Dan yang sudah berusaha membantu anak saat belajar bias lebih ditingkatkan lagi agar bias dijadikan motivasi bagi orang lain yang belum bias mendampingi anak saat belajar.
2. Di harapkan kepada Sekolah agar dapat memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran online dimasa pandemic ini dalam hal penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran, agar orang tua tidak bosan dan tiding bingung ketika harus menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembeljaran jarak jauh dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qurannul Karim Abdurrahman Khalid bin, 2006, Cara Islam Mendidikan Anak, Jogjakarta: Ad-Dakwa.
- Aji Syah Halal Rizqon, 2020, Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia Sekolah, Ketrampilan dan Proses Pembelajaran” Jurnal Sosial & Budaya Syar-1, Vol. 7 No. 5 Oktober.
- Arikunto Suharsimi, 2013, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”, Jakarta : Rinneka Cipta.
- Arnicun Aziz Hartomo, 2011, Ilmu Sosial Dasar, Jakarta: Bumi Aksara. Baharuddin, 2010, Teori Belajar Dan Pembelajaran, Jogjakarta: Arruz Media,
- C. Prianto, 2020 Pembelajaran Bermakna di Tengah Covid-19. Surabaya : Yayasan Kita Menulis.
- Dacholfany Ihsan, Hasanah Uswatun, 2018, Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam, Jakarta: Amzah.
- Darajat Zakiah, 2012, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Bumi Aksara, Dawud Sulaiman Abu, 2013, Ensiklopedia Hadis 5: Sunan Dawud Abu, Jakarta: Almahira.
- Departemen Agama RI, 2009, Alquran dan Terjemahnya, Surakarta: CV.Al-Hanan. Harjati,2013, Peran Orang Tua Dalam kepribadian Anak, Jakarta: Permata Pustaka.
- Kartono Dan Kartini, 1985, Peran Orang Tua Dalam Memandu Anak, Jakarta: Rajawali.
- Kementrian Agama, 2002, Alquran dan Terjemahan.
- Langgulung, Hasan, 2004 Manusia Dan Pendidikan : Suatu Analisa Psikologi dan Pendidikan Jakarta : Pustaka Al-Husna Baru.
- Mansur, 2005, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Marliana,2017, “Penguatan Peran Ibu Dalam Pendidikan Anak”, Jurnal Islam Al I’tibar Vol.2 No.1 Marzuki, 1983, Metodologi Riset Yogyakarta : Hanindita Offset
- Meity Taqdir Qodratillah, dkk, Kamus Besar Bahasa Indonesia.