

**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH SE-KABUPATEN PURWOREJO**

Nur Ngazizah¹, Khalimatus Syarivah², Fadilla Shafa Alyada Rahma³, Ingrid Nada Prahasdita⁴, Nur Adilah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo
Email: ngazizah@umpwr.ac.id¹

ABSTRACT

In this modern era, there are still many teachers who do not deeply understand the concept of edutainment and how to implement it. Edutainment-based learning in elementary schools presents a new hope in creating a more enjoyable, effective and meaningful teaching and learning process for students. This approach that combines elements of education and entertainment is expected to bring various benefits, both for students and teachers. The objectives of this service are (1) to improve the skills of Muhammadiyah Elementary School teachers in Purworejo Regency in implementing edutainment-based learning and (2) to assist teachers in implementing the Merdeka Curriculum more effectively. Activities are carried out in the form of training and mentoring by starting with an explanation of the concept of edutainment, how to create interesting learning songs, making edutainment-based interactive quizzes, technical guidelines for making edutainment quizzes, introducing educational games, introducing popup books and flashcards in learning, and implementing experiments based on fun activities.

Keywords: Edutainment, Merdeka Curriculum, Training, Mentoring, Learning

ABSTRAK

Di era modern ini, masih banyak guru yang belum memahami secara mendalam konsep edutainment dan cara implementasinya. Pembelajaran berbasis edutainment di sekolah dasar menghadirkan harapan baru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan ini diharapkan dapat membawa berbagai manfaat, baik bagi siswa maupun guru. Tujuan dari pengabdian ini ialah (1) meningkatkan keterampilan guru SD Muhammadiyah se-Kabupaten Purworejo dalam penerapan pembelajaran berbasis edutainment dan (2) membantu guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif. Kegiatan dilaksanakan berupa pelatihan dan pendampingan dengan diawali pemaparan konsep edutainment, cara menciptakan lagu pembelajaran yang menarik, pembuatan kuis interaktif berbasis edutainment, panduan teknis membuat kuis edutainment, pengenalan permainan edukatif, pengenalan popup book dan flashcard dalam pembelajaran, serta pelaksanaan eksperimen berbasis kegiatan yang menyenangkan.

Kata Kunci: Edutainment, Kurikulum Merdeka, Pelatihan, Pendampingan, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Menteri Pendidikan memperkenalkan Kurikulum Merdeka sebagai solusi dalam paradigma pendidikan baru (Marisa, 2021). Tujuan utama dari kurikulum merdeka adalah untuk mengurangi rasa stres akademis yang mungkin dialami siswa (Uswatiah, 2021). Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan berpikir kritis (Fadhli, 2022). Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis dalam penerapan dan keberhasilan strategi pembelajaran mandiri. Peran strategis ini dimungkinkan karena pembelajaran mandiri memberikan guru kebebasan untuk merencanakan, menerapkan, dan menilai pembelajaran (Daga, 2022). Tidak hanya itu, guru juga harus beradaptasi dengan perubahan dalam Kurikulum Merdeka (Baharuddin, 2021).

Menurut Abdillah dan Rahayu (2023) menjelaskan bahwa Pembelajaran konvensional berarti siswa lebih banyak mendengarkan, mencatat, serta menghafal daripada guru.

Diakui bahwa metode tradisional dalam memberikan pengetahuan tidak lagi dapat diterapkan di masa

sekarang. Harus ada pergeseran fokus dan metode yang digunakan untuk memajukan kompetensi profesional pendidik di dalam kelas (Eriyanti et al., 2022). Guru di zaman modern harus kreatif jika mereka ingin murid-murid mereka tertarik dengan apa yang mereka pelajari dan tidak bosan. Salah satu pendekatan untuk meningkatkan bakat siswa adalah melalui integrasi hiburan dengan pengajaran, yang biasa dikenal sebagai edutainment.

SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo merupakan sekolah dasar yang mempunyai komitmen tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Sekolah-sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan terus berupaya untuk meningkatkan mutu pembelajarannya. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh SD Muhammadiyah se Kabupaten Purworejo dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis edutainment. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, seperti perangkat teknologi dan akses internet. Selain itu, beberapa guru masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan lebih lanjut untuk

mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan merancang pembelajaran berbasis edutainment yang efektif.

Meskipun terdapat beberapa tantangan, peluang untuk keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis edutainment di SD Muhammadiyah se Kabupaten Purworejo sangatlah besar. Para guru dan kepala sekolah mempunyai semangat dan komitmen yang tinggi untuk belajar dan menerapkan metode pembelajaran baru ini. Dengan dukungan yang tepat, SD Muhammadiyah se Kabupaten Purworejo memiliki potensi untuk menjadi lembaga pendidikan luar biasa yang memimpin dalam pembelajaran berbasis edutainment dan membina bangsa yang dikenal dengan kreativitas, inovasi, serta moralitasnya.

B. Metode Penelitian

Metode kegiatan yang digunakan berupa pelatihan dan pendampingan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Tahapan Persiapan
 1. Berkoordinasi dengan LPPM Universitas Muhammadiyah Purworejo mengenai izin pelaksanaan kegiatan.
 2. Menyerahkan dan menjelaskan surat izin pelaksanaan kegiatan kepada pihak sekolah.
 3. Menyusun jadwal kegiatan, tempat, dan mempersiapkan kebutuhan alat dan bahan.
 4. Persiapan sosialisasi program dan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada seluruh guru.
- b. Tahapan Pelaksanaan
 1. Pelaksanaan workshop dan pendampingan penerapan pembelajaran berbasis edutainment dalam implementasi Kurikulum Merdeka.
 2. Pelaksanaan pendampingan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis edutainment dalam implementasi Kurikulum Merdeka di kelas masing-masing SD Muhammadiyah se-Kabupaten Purworejo.
- c. Tahap Evaluasi

Dalam mengetahui seberapa efektif kegiatan pendampingan ini, evaluasi

pelaksanaan program harus dilakukan. Hal-hal berikut akan dievaluasi:

1. Kualitas penerapan pembelajaran berbasis edutainment dalam implementasi Kurikulum Merdeka.
2. Respon dari pihak sekolah terhadap pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis edutainment dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SD Muhammadiyah se-Kabupaten Purworejo dilakukan secara tatap muka. Kegiatan pengabdian ini meliputi *workshop* pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis edutainment dalam implementasi Kurikulum Merdeka kepada guru. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan pada minggu ketiga bulan November, melibatkan 16 guru dari berbagai SD Muhammadiyah yang ada di Kabupaten Purworejo. Dalam pelaksanaan ini, peserta mendapatkan pendampingan intensif

untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Kegiatan diawali dengan mengisi presensi dan dimulai dengan membuka acara pembukaan dari ketua pelaksana.



Gambar 1. Kehadiran Guru

Kegiatan pelatihan dilaksanakan oleh ketua pelaksana bersama mahasiswa. Tahapan awal kegiatan adalah pengenalan konsep edutainment, yang dirancang untuk meningkatkan antusiasme guru terhadap pembelajaran yang menghibur namun tetap mendidik.



Gambar 2. Pemaparan Konsep Edutainment

Untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, para peserta kemudian diminta untuk membuat lagu-lagu pembelajaran yang sesuai dengan materi yang tercakup dalam Kurikulum Merdeka.



Gambar 3. Pemaparan Lagu Pembelajaran

Selanjutnya, peserta diajarkan cara membuat kuis interaktif, yang bisa dipakai guna meningkatkan kontribusi siswa dalam proses pembelajaran. Pada pelatihan dan pendampingan terdapat beberapa kuis edutainment yang diperkenalkan, diantaranya Quizizz, Kahoot, dan Tik Tok. Hal menarik pada sesi ini, guru sangat antusias pada penyampaian pembuatan kuis dengan membuat filter pembelajaran di aplikasi Tik Tok.



Gambar 4. Pendampingan Kuis Interaktif Tik Tok

Selain itu, peserta juga mendapatkan pelatihan dalam menciptakan permainan edukatif (edugame), yang tidak hanya menghibur tetapi juga menekankan penguatan konsep-konsep pembelajaran. Edugame ini dirancang untuk membangun kemampuan kerja sama, logika, dan kreativitas siswa. Pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan, peserta diperkenalkan juga dengan *popup book* dan *flashcard*. Media pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta memudahkan siswa memahami materi.



Gambar 5. Pendampingan *Popup Book* dan *Flashcard*

Pada tahap akhir, pelatihan difokuskan pada eksperimen berbasis praktik yang mengintegrasikan pendekatan edutainment ke dalam kegiatan pembelajaran sains, sehingga siswa dapat belajar dengan metode yang menyenangkan dan aplikatif. Eksperimen yang dilakukan pada pelatihan yaitu *magic balloons*, peserta pelatihan akan mempraktekan bagaimana balon akan membesar tanpa ditiup, tetapi ketika cuka dan soda kue bercampur, gas karbon dioksida dihasilkan, dan balon akan terisi penuh.



Gambar 6. Pendampingan Eksperimen Menarik

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dan mempraktikkan strategi pembelajaran berbasis edutainment. Sebagian besar peserta memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa materi yang diberikan sangat relevan dan mudah diadaptasi dalam proses pembelajaran di kelas. Di Sekolah Dasar Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo, pelatihan dan pendampingan diharapkan acara ini tidak hanya membantu siswa untuk tetap terlibat dan belajar lebih banyak dari Kurikulum Merdeka, tetapi juga membantu para guru untuk menjadi lebih mahir dalam menerapkan kurikulum dengan cara yang kreatif dan menarik.

D. Kesimpulan

Melalui pelatihan ini, para guru dibekali dengan berbagai keterampilan, seperti menciptakan lagu pembelajaran, membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan TikTok, serta memanfaatkan media pembelajaran kreatif seperti *popup book* dan *flashcard*. Selain itu, peserta

juga dilatih untuk mengembangkan permainan edukatif (edugame) dan melakukan eksperimen sederhana, seperti *magic balloons*, yang mengintegrasikan pendekatan edutainment ke dalam pembelajaran sains.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dan mempraktikkan strategi pembelajaran berbasis edutainment. Materi yang disampaikan dinilai relevan dan mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru untuk melaksanakan Kurikulum Merdeka dengan cara yang kreatif, menarik, dan menghibur diharapkan dapat ditingkatkan melalui pelatihan ini, yang diharapkan akan berdampak positif pada keterlibatan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, C. & Rahayu, P. Y. R. (2023). Media Pembelajaran inovatif Berbasis Edutainment Untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 3(2), 88-96).

<https://doi.org/10.54065/ipmas.3.2.2023.305>

Baharudin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru dan pembelajaran*, 4(1), 195-205.

<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>

Daga, A. T. (2022). Penguatan Peran Guru Dalam Implementasi kebijakan merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 1-24.

<https://doi.org/10.30651/else.v6i1.9120>

Eriyanti, R. W., Cholily, Y. M., & masduki, M. (2020). Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis HOTS Untuk Mengembangkan Berpikir Kritis Dan kreatif Siswa. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 416-428.

<https://ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega/index>

Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Elementaria Edukasia*, 5(2), 147-156.
<http://dx.doi.org/10.31949/jee.v5i2.4230>
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” Di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 5(1), 66-78.
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Maryono., Kuntarto, E., Sastrawati, E., & Budiono, H. (2023). Pelatihan Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Lingkungan dan Kebutuhan Belajar Siswa Di SD Swasta Muhammadiyah Kuala Tungkal. *Journal of Human and Education*, 3(2), 139-144.
<https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>
- Uswatiyah, W., Argaeni, N., Masrurah, M., Suherman, D., Berlian, U. C. (2021). Implikasi Kebijakan Kampus Merdeka Belajar Terhadap Manajemen kurikulum dan Sistem Penilaian Pendidikan Menengah Serta pendidikan Tinggi. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 28-40.
<https://doi.org/10.47467/jdi.v3i1.299>