

Pengembangan Kapasitas Guru dalam Pembelajaran Numerasi melalui Edutainment Training Program di Pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan

Elok Fariha Sari ^{1*}, Nursiwi Nugraheni ², Nugraheti Sismulyasih Sb ³,
Moh Farizqo Irvan ⁴, Fighto Almagofi ⁵, Adiesti Peppy Ramadhani ⁶,
Wara Rina Wahyuni ⁷

¹⁻⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

⁷ TK Raudlatul Jannah Sidoarjo

* elok_pgds@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kegiatan bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang paling menyenangkan untuk anak-anak. Guru PAUD masih memiliki kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswanya. Oleh karena itu, tujuan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan kapasitas guru PAUD dalam pembelajaran numerasi melalui *Edutainment Training Program* di Pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan. *Edutainment Training Program* merupakan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva untuk memodifikasi, menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, yang diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru PAUD Cahaya Nusa di Kecamatan Ngaliyan. Metode yang akan digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah dan diskusi dilanjutkan dengan praktek pendampingan pengembangan media pembelajaran numerasi yang mengangkat konsep media pembelajaran yang menyenangkan. Hasil pengabdian yang telah dilakukan yaitu meningkatnya kompetensi guru melalui *Edutainment Training Program* dan meningkatnya kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan, yaitu dari 55,50% menjadi 91,50%. Berdasarkan hasil pengabdian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *Edutainment Training Program* ini dapat mengembangkan kapasitas guru dalam pembelajaran numerasi.

Kata Kunci: Kapasitas Guru Paud, Numerasi, *Edutainment Training Program*

Pendahuluan

Menciptakan generasi bangsa yang berkualitas, pendidikan hendaknya ditanamkan sedari dini kepada buah hati. Pemberian edukasi ini dapat dimulai dengan mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di mana mereka bisa belajar sekaligus bermain. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak pada usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Annisa et al, 2022). Namun dalam pelaksanaannya, kegiatan

belajar dan mengajar (KBM) yang diterapkan kepada anak-anak seusia ini haruslah inovatif dan menarik.

Pendidikan usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Haloho, 2023). Salah satu aspek kritis dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kemampuan numerasi, yang mencakup pemahaman dasar tentang angka, hitungan, dan konsep matematika sederhana. Kemampuan numerasi ini tidak hanya penting untuk keberhasilan akademik di masa depan, tetapi juga untuk keterampilan hidup sehari-hari (Maghfiroh et al, 2022). Namun, banyak anak di Indonesia yang masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan numerasi yang memadai sejak dini.

Kegiatan Belajar Mengajar pada jenjang PAUD mengalami perubahan karena masih tidak terlepas dari pengaruh fenomena Revolusi industri 4.0 Perubahan Revolusi Industri tersebut juga terasa di lingkup sosial, hingga ekonomi. Perkembangan revolusi industri 4.0 ditandai dengan transformasi digital manufaktur dan pemanfaatan teknologi platform yang pesat. Perkembangan yang terjadi telah menghasilkan inovasi berupa kecerdasan buatan untuk menciptakan kehidupan modern sehingga dapat mensejahterakan manusia (Nadiarahma & Hindun, 2023). Perkembangan digitalisasi juga merambat ke dunia pendidikan di sekolah. Jika dahulu sumber belajar hanya bergantung pada buku dan pengetahuan guru, maka sumber belajar di era digital ini semakin bervariasi. Kini sumber belajar dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet.

Selain menghadapi tantangan dalam pengembangan kemampuan numerasi, pendidikan usia dini juga dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi AI membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan pendekatan yang personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan setiap anak. Dengan memanfaatkan teknologi AI, pendidik dapat memantau perkembangan individual setiap anak secara lebih akurat, memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu, dan menyusun strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak (Boiliu & Messkah, 2024).

Selain itu, perlu juga diperhatikan pentingnya mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada anak-anak sejak dini. Keterampilan seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerjasama menjadi semakin penting dalam menghadapi tuntutan masa depan yang dinamis dan kompleks. Oleh karena itu, KBM PAUD perlu dirancang dengan memperhatikan pengembangan keterampilan ini melalui pendekatan yang berorientasi pada pemecahan masalah, proyek, dan kolaborasi.

Selain berfokus pada aspek akademik, pendidikan usia dini juga harus memberikan perhatian yang cukup terhadap pembentukan karakter dan nilai-nilai moral pada anak-anak. Melalui pembiasaan perilaku positif, pengenalan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan empati, serta penyediaan lingkungan yang mendukung, KBM PAUD dapat menjadi platform yang efektif dalam membentuk generasi yang tidak hanya pintar secara akademik, tetapi juga berakhlak mulia dan bertanggung jawab (Muvid, 2022). Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, pendidikan usia dini dapat menjadi fondasi yang

kokoh bagi pembentukan generasi bangsa yang berkualitas, siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang dalam era globalisasi dan teknologi informasi.

Perubahan tersebut menuntut dunia pendidikan termasuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini untuk senantiasa adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. SDM yang unggul menjadi salah satu komponen penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan masa kini dengan melibatkan peran teknologi. Untuk menjawab tantangan tersebut, guru sebagai motor penggerak pendidikan sudah semestinya melakukan upgrading diri agar dapat memupuk kompetensi yang dimiliki. Menurut Mursawan dan Warsah (2022) kompetensi merupakan perpaduan dari penguasaan sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan menjadi suatu kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan tugas-tugas dan fungsinya. Ia juga mengartikan kompetensi sebagai kemampuan individu dalam melaksanakan tugas dan fungsinya sebagaimana standar mutu kinerja (Mursawan & Warsah, 2022).

Konsep pendidikan usia dini adalah mengenalkan kepada anak-anak bagaimana belajar sambil bermain. Itulah yang sebenarnya membentuk karakter anak usia dini (Wasis, 2022). Pada dunia anak, mereka perlu belajar berkolaborasi, belajar cara menemukan kreativitas, kemudian menjadi cinta sekolah dan cinta belajar (Kebudayaan, 2019). Konsep bermain yang dimaksud bukan hanya sekedar bermain, tapi bermain yang mempunyai makna untuk belajar. Salah satu upaya pemerintah dalam mewujudkan PAUD yang berkualitas adalah dengan memberlakukan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Presiden Nomor 60/2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif (PAUD-HI) (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif, 2013), Peraturan Presiden Nomor 87/2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, Peraturan Presiden Nomor 59/2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) (Perpres, 2017), dan yang terbaru adalah Peraturan Pemerintah Nomor 2/2018 tentang Standar Pelayanan Minimal, yang mewajibkan PAUD Pra-Pendidikan Dasar bagi anak usia 5 dan 6 tahun sebagai salah satu layanan minimal pendidikan yang wajib disediakan oleh Pemerintah Daerah mulai 1 Januari 2019 (Peraturan Pemerintah RI, 2018).

Pos PAUD Cahaya Nusa, yang terletak di Kecamatan Ngaliyan, telah menunjukkan komitmen tinggi dalam menyediakan pendidikan yang berkualitas untuk anak-anak di komunitas tersebut. Namun, seperti banyak institusi pendidikan usia dini lainnya, Pos PAUD Cahaya Nusa menghadapi beberapa tantangan dalam mengembangkan kapasitas gurunya untuk mengajarkan numerasi secara efektif. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pelatihan dan sumber daya yang memadai bagi guru untuk mengintegrasikan konsep numerasi ke dalam pembelajaran sehari-hari dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Edutainment, yang merupakan gabungan dari pendidikan (education) dan hiburan (entertainment), telah muncul sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Azizi & Muttaqin, 2023). Melalui edutainment, konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan edutainment dalam pembelajaran numerasi diharapkan dapat membantu anak-anak di Pos PAUD Cahaya Nusa untuk lebih memahami dan menyukai numerasi sejak dini.

Pembelajaran Numerasi pada anak usia dini mempunyai fokus pada keterampilan numerasi awal. Keterampilan numerasi pada anak usia dini juga terkait dengan kemampuan pemecahan masalah dasar dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi awal mengacu pada dasar-dasar penalaran matematika yang diperoleh saat usia dini (Malo et al., 2024). Guru berperan penting dalam pendidikan yaitu sebagai seseorang yang bertanggung jawab untuk mencerdaskan peserta didik. Tanggung jawab ini mengharuskan guru memiliki dedikasi serta loyalitas tinggi untuk menjadikan siswa sebagai orang yang berguna bagi bangsa di masa mendatang (Marjuni, 2020). Dengan tanggung jawab yang besar tersebut, guru perlu mengembangkan kapasitas diri untuk meningkatkan kapasitas diri untuk menciptakan media pelajaran menyenangkan dalam rangka mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar numerasi awal.

Keterampilan numerasi awal sangatlah penting (Malo et al., 2024). Di antaranya adalah mendukung anak dengan cara berpikir matematis yang dibutuhkan untuk terlibat aktif di lingkungannya, selain itu keterampilan numerasi awal dapat membantu anak dalam mengamati, mengelola, dan menemukan makna dari lingkungan mereka. Selanjutnya dapat memberikan pijakan bagi anak untuk dapat belajar menalar, menghubungkan ide-ide, dan berpikir logis. Peran guru PAUD dalam pembelajaran Numerasi adalah untuk menciptakan suasana positif (nyaman dan menyenangkan) saat anak melakukan kegiatan numerasi, Menyediakan lingkungan belajar yang kaya numerasi dan ramah anak, Merancang pengembangan kegiatan numerasi yang kontekstual dan bermakna (Sulistiyarningsih, 2023), Memfasilitasi kegiatan numerasi yang berpusat pada anak, Mendorong anak untuk menggunakan cara-cara kreatif dan bekerja sama dalam memecahkan masalah, Melakukan asesmen terhadap hasil belajar anak, Bekerja sama dengan orangtua dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak.

Masalah

Berdasarkan hasil observasi pada Pos PAUD Cahaya Nusa di Kecamatan Ngaliyan, pembelajaran numerasi masih sangat terbatas. Guru PAUD hanya mencontoh dan mendapatkan media pembelajaran numerasi dari internet dan dicetak seadanya. Sehingga terkadang pembelajaran kurang kontekstual. Media belum dikembangkan secara maksimal karena guru belum pernah mendapatkan pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan tersebut.

Masalah utama yang terjadi di Pos PAUD Cahaya Nusa tersebut hal antara lain yaitu (1) rendahnya kemampuan yang dimiliki oleh para guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan, (2) masih terbatasnya kegiatan penguatan kompetensi seperti workshop, pelatihan, dan lokakarya mengenai pembuatan media dalam pembelajaran. Sementara itu, sebagian guru yang sudah memanfaatkan media dalam pembelajaran masih sebatas pada penggunaan media gambar dari *Whatsapp Group* (WAG), media dari internet saja. Masalah pada kurangnya media pembelajaran juga terjadi di PAUD kota lainnya, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Artha dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran untuk PAUD masih terbatas (Diputera et al., 2022). Berdasarkan hasil analisis situasi di atas, maka guru perlu mendapatkan pelatihan untuk mengembangkan kapasitas guru dalam mengembangkan media numerasi melalui *Edutainment Training Program*.

Untuk itu, pengembangan kapasitas guru melalui Edutainment Training Program menjadi sangat penting. Program ini dirancang untuk memberikan guru-guru di Pos PAUD Cahaya Nusa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengajarkan numerasi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan anak-anak dapat mencapai kemajuan yang lebih baik dalam kemampuan numerasi mereka, dan pada gilirannya, memberikan fondasi yang kuat untuk keberhasilan akademik di masa depan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan bagi para guru dan pengelola paud di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Secara detail, metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah dengan menerapkan *Edutainment Training Program* yang merupakan program pelatihan yang dikemas dengan kombinasi berbagai metode. Adapun Langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

1. metode *pre-test dan post-test* untuk mengukur peningkatan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan, (pertemuan 1 dan pertemuan 3)
2. metode ceramah yaitu sosialisasi pemaparan materi pembelajaran numerasi untuk jenjang PAUD dan materi pengembangan media melalui aplikasi canva (pertemuan 1)
3. metode diskusi dan tanya jawab, dilakukan untuk memastikan peserta memahami materi yang disampaikan dengan optimal (pertemuan 1)
4. Simulasi praktik langsung oleh peserta dalam menjalankan aplikasi canva untuk mengembangkan media numerasi yang menyenangkan untuk jenjang PAUD, (pertemuan 2)
5. pendampingan dengan pembentukan kelompok berbasis masyarakat belajar (*learning community*), (pertemuan 3)

Metode-metode tersebut digunakan secara bersinergi untuk mengatasi permasalahan mitra yaitu (1) Rendahnya kemampuan yang dimiliki oleh para guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan dan (2) masih terbatasnya kegiatan penguatan kompetensi seperti workshop, pelatihan, dan lokakarya mengenai pembuatan media dalam pembelajaran numerasi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan telah dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan Kapasitas Guru PAUD dalam Pembelajaran Numerasi melalui *Edutainment Training Program* di Pos Paud Kecamatan Ngaliyan. Adapun hasilnya akan dijelaskan sebagai berikut. Peserta atau mitra pengabdian dari kegiatan ini adalah 10 guru dan pengurus PAUD Cahaya Nusa dan 5 perwakilan orangtua siswa.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dalam format *Edutainment Training Program*, yang merupakan kombinasi antara pendekatan edukasi dan hiburan. Program ini disusun sebagai serangkaian workshop yang terintegrasi dengan baik untuk

mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Hasil dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat beragam. Salah satunya adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi, baik itu dalam bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, atau bidang lainnya. Selain itu, melalui program ini, peserta juga dapat memperluas jaringan dan meningkatkan kolaborasi dengan berbagai pihak terkait, termasuk lembaga pendidikan, pemerintah daerah, dan masyarakat setempat.

Selain manfaat langsung bagi peserta, *Edutainment Training Program* ini juga berpotensi untuk memberikan dampak positif yang lebih luas bagi masyarakat. Dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, program ini juga dapat menjadi contoh bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di berbagai daerah, sehingga dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi pihak-pihak lain untuk turut berkontribusi dalam pembangunan masyarakat.

Dengan demikian, *Edutainment Training Program* bukan hanya merupakan sekadar kegiatan workshop biasa, tetapi juga merupakan upaya nyata dalam membangun kapasitas dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan. Adapun hasil dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini akan dijelaskan pada paragraph berikutnya.

Kegiatan Hari Pertama: Pengenalan *Edutainment Training Program*

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan melaksanakan kegiatan *Edutainment Training Program* dilakukan dengan membagi kegiatan menjadi tiga tahapan yang memiliki tujuannya tersendiri. Tahapan-tahapan dirancang dengan runtutan acara yang terstruktur dengan membagi pelaksanaan menjadi tiga hari yang berbeda. Pembagian hari pelaksanaan kegiatan dilakukan agar peserta pengabdian dapat lebih fokus dalam setiap tahapan kegiatan pengabdian. Setiap kegiatan memiliki fokus dan tujuan tersendiri dari setiap pertemuan sehingga diharapkan setiap peserta pengabdian dapat mengikuti kegiatan dengan secara seksama.

Pada hari pertama yaitu tanggal 6 September 2023 dilaksanakan pada pukul 10.00 WIB hingga acara selesai. Kegiatan dimulai dengan pendaftaran dan presensi peserta yang mengikuti kegiatan. Setelah semua peserta berkumpul, dan tim pengabdian lengkap, kegiatan pembukaan acara dilaksanakan dengan hikmat. Pembukaan acara pengabdian bertajuk *Edutainment Training Program* diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara dan sambutan dari ketua Tim Pengabdian dan kepala Pos PAUD Cahaya Nusa dan diakhiri dengan doa. Sebelum kegiatan inti pada hari pertama dimulai, tim pengabdian memberikan kesempatan untuk seluruh peserta untuk mengisi Pre-test yang telah disiapkan. Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta dalam pembelajaran numerasi terutama mengembangkan medianya. Kegiatan hari pertama ini dilaksanakan pukul 10.00 WIB hingga selesai. Setelah melakukan Pre-test, kegiatan berikutnya adalah pemaparan materi yang diberikan oleh tim pengabdian tentang pembelajaran numerasi di jenjang PAUD. Peserta antusias terhadap materi yang disajikan.

Guru maupun pengelola perlu diperkenalkan pemahaman lebih mengenai pembelajaran numerasi di jenjang PAUD dan juga pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran numerasi sebagai salah satu upaya peningkatan hasil belajar sekaligus sebagai peningkatan kapasitas guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi. Literasi Numerasi berbeda dengan kompetensi matematika, namun keduanya berlandaskan pada pengetahuan yang sama (Ermiana et al, 2021). Menghadapi hal tersebut, tim pengabdian melaksanakan *Edutainment Training Program*. *Edutainment Training Program* yang dilakukan oleh Tim pengabdian dosen mampu memberikan pelatihan khusus tentang peningkatan kemampuan pengembangan media pembelajaran numerasi di Pos PAUD Cahaya Nusa kecamatan Ngaliyan. *Edutainment Training Program* ini dilakukan dengan berbasis *Learning Community*. Melalui pelatihan berbasis *Learning Community* (masyarakat belajar), peserta dapat meningkatkan kapasitas hasil belajarnya melalui kerja sama dan kerja nyata dengan orang lain. Kata kunci dari metode *learning community* berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, bekerjasama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri.



Gambar 1. Pemaparan pengenalan Edutainment Training Program



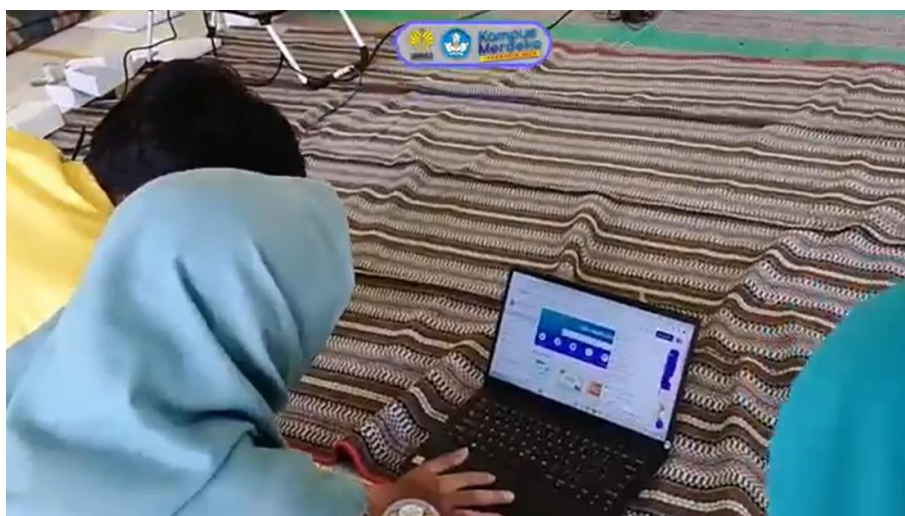
Gambar 2. Diskusi dan Tanya Jawab Edutainment Training Program

Kegiatan terakhir dari pertemuan pertama adalah diskusi dan tanya jawab peserta pengabdian dengan tim pengabdian kepada masyarakat. Fungsi dari tanya jawab ini adalah untuk memastikan peserta pengabdian atau mitra pengabdi memahami materi yang disampaikan secara maksimal. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Manik, 2020) bahwa metode tanya jawab dapat meningkatkan hasil belajar.

Kegiatan Hari Kedua: Simulasi Praktik dalam Penggunaan Aplikasi Canva

Pelaksanaan *Edutainment Training Program* yang telah dilaksanakan pada hari pertama yang berkaitan dengan pembelajaran numerasi akan dilanjutkan pada pertemuan atau kedua. Pelaksanaan pertemuan kedua dilakukan secara luring pada tanggal 16 September 2023. Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan secara luring dengan bertempat di pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan pada pukul 10.00 WIB hingga acara selesai.

Pada hari kedua, kegiatan kembali dimulai dengan melakukan presensi kepada peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan dari peserta pengabdian yang telah berkumpul di lokasi pengabdian. Setelah melakukan presensi, ketua tim pengabdi melanjutkan acara dengan pembukaan kegiatan pertemuan kedua dan mempersiapkan peserta untuk setiap kegiatannya. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu berkaitan dengan simulasi praktik dalam penggunaan aplikasi canva untuk mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan. Praktik yang dilakukan dan dikembangkan ini diperoleh dari Data Pre-test sebelumnya menunjukkan bahwa perlunya diadakan praktik dalam pengembangan media belajar numerasi. Setelah kegiatan dibuka, tim pengabdi memberikan pemaparan materi tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi canva dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan. Setelah pemaparan materi, tim pengabdi memberikan fasilitas berupa perangkat yang nantinya akan digunakan oleh peserta dalam praktik secara langsung untuk mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan. Peserta sangat antusias dalam melakukan praktik penggunaan aplikasi canva dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan.



Gambar 3. Praktik Penggunaan Canva

Praktik penggunaan aplikasi canva dalam mengembangkan media belajar numerasi yang menyenangkan diharapkan agar dapat membantu peserta dalam memfasilitasi peserta didik pada PAUD dalam meningkatkan hasil belajar numerasi. Praktik dilakukan dengan memberikan arahan secara runtut dalam proses penggunaan aplikasi canva. Praktik diawali dengan memberikan fasilitas perangkat yang dapat terhubung dengan jaringan internet yang nantinya akan digunakan untuk mengakses aplikasi canva. Kegiatan praktik dimulai dengan mengenalkan aplikasi canva kepada peserta. Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis atau konten media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya yang didalamnya terdapat banyak contoh dan template menarik yang dapat digunakan. Aplikasi canva memberikan banyak fitur yang dapat digunakan dalam membuat suatu konten yang menarik, salah satunya yaitu dapat diterapkan dalam membuat media belajar numerasi yang menyenangkan. Aplikasi canva dapat digunakan secara gratis yang dapat diakses melalui perangkat digital yang terhubung ke jaringan internet sehingga penggunaan aplikasi canva dapat digunakan secara efektif dan efisien.

Dalam aplikasi canva, banyak fitur yang dapat digunakan dalam membuat suatu media pembelajaran, media pembelajaran dapat dirancang menggunakan aplikasi canva dapat menyesuaikan dengan berbagai ukuran sesuai dengan keperluan media yang akan dibuat. Kemudian terdapat fitur elemen yang dapat digunakan menambahkan elemen atau ilustrasi yang ingin digunakan dengan berbagai macam bentuk yang dapat digunakan sesuai kreatifitas dan keinginan. Kemudian menu lain yang dapat digunakan yaitu menu unggah foto atau video sehingga dapat digunakan untuk menampilkan gambar yang ingin ditunjukkan atau ditampilkan, kemudian fitur yang dapat digunakan yaitu penambahan text untuk memberikan keterangan dari rancangan media yang akan dibuat. Penggunaan fitur yang terdapat didalam aplikasi canva dapat dikolaborasikan sesuai dengan kreatifitas sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Setelah mengenalkan aplikasi canva kepada peserta, tim pengabdian melanjutkan praktik pengembangan media belajar numerasi yang menyenangkan, salah satu contoh media belajar numerasi yang akan dibuat menggunakan aplikasi canva yaitu media flashcard angka, pengembangan media ini cukup mudah untuk dibuat menggunakan aplikasi canva. Setiap langkah dalam praktik pengembangan media dijelaskan secara runtut dan perlahan dan tim pengabdian memberikan bantuan kepada peserta yang mengalami kendala dalam proses praktik penggunaan aplikasi canva.

Media flashcard merupakan media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media flashcard diharapkan dapat memberikan dorongan untuk membantu proses pembelajaran numerasi yang menyenangkan. flash card adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Wahyuni, 2020). Pembuatan media Flashcard sangat mudah untuk diterapkan dengan berbantuan aplikasi canva. Perlunya praktik dalam pembuatan media flashcard dapat memberikan dorongan kepada guru untuk mengembangkan media lain dalam mengembangkan media belajar numerasi yang menyenangkan.

Praktik dalam pembuatan media flashcard angka menggunakan aplikasi canva dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu dimulai dengan membuka aplikasi atau website

canva. Para peserta praktik diarahkan untuk membuat dokumen baru untuk membuat rancangan media. Kemudian ketika dokumen baru sudah terbuka, peserta diarahkan untuk membuat background kartu sesuai dengan kreatifitas peserta dengan arahan dan bantuan dari tim pengabdian. Setelah selesai pembuatan warna background, peserta diarahkan untuk menambahkan elemen angka sebagai tanda numerasi pada kartu. Bentuk elemen angka yang ditambahkan dapat disesuaikan dengan kreatifitas masing-masing peserta. Peserta diarahkan untuk memberikan keterangan dengan menggunakan fitur tambah text, kemudian dapat ditambahkan elemen berupa bentuk atau gambar sesuai dengan angka yang tertera pada kartu. Peserta dapat menghias kartu dengan berbagai macam elemen yang tersedia sehingga rancangan media yang dibuat menjadi lebih menarik. Tahap pembuatan tersebut dapat dilakukan berulang kali sampai angka yang diinginkan.



Gambar 4. *Praktik Penggunaan Canva : Menunjukkan Karya Media Flash Card*

Dalam tahap praktik terdapat beberapa kendala karena masih kurangnya pemahaman peserta dalam menggunakan aplikasi canva. Namun dengan bantuan dan arahan yang diberikan tim pengabdian, para peserta dapat membuat dan mengkreasikan media yang dibuat dengan menarik. Peserta mengikuti kegiatan praktik dengan antusias dalam membuat media belajar numerasi yang menyenangkan. Diakhir pertemuan kedua, peserta diberikan kesempatan untuk diskusi dan tanya jawab jika ada hal yang masih belum dipahami tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan media belajar numerasi yang menyenangkan. Setelah semua sesi pertemuan kedua selesai, dilanjutkan dengan dokumentasi peserta dan tim pengabdian dengan menunjukkan karya media flashcard angka yang sebelumnya telah dibuat dalam praktik penggunaan aplikasi canva.

Praktik penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan media belajar numerasi yang menyenangkan memberikan pengetahuan bagi guru PAUD dalam mengembangkan media numerasi, hal ini dapat memberikan dorongan bagi guru untuk mengembangkan media lain dalam mencapai hasil belajar peserta didik PAUD terutama dalam hal atau materi numerasi. Praktik yang dilakukan dapat memberikan pengaruh baik sehingga dapat membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan

media yang dibuat langsung oleh peserta pengabdian dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi numerasi.

Kegiatan Hari Ketiga: *Learning Community* dan Membagikan Posttest

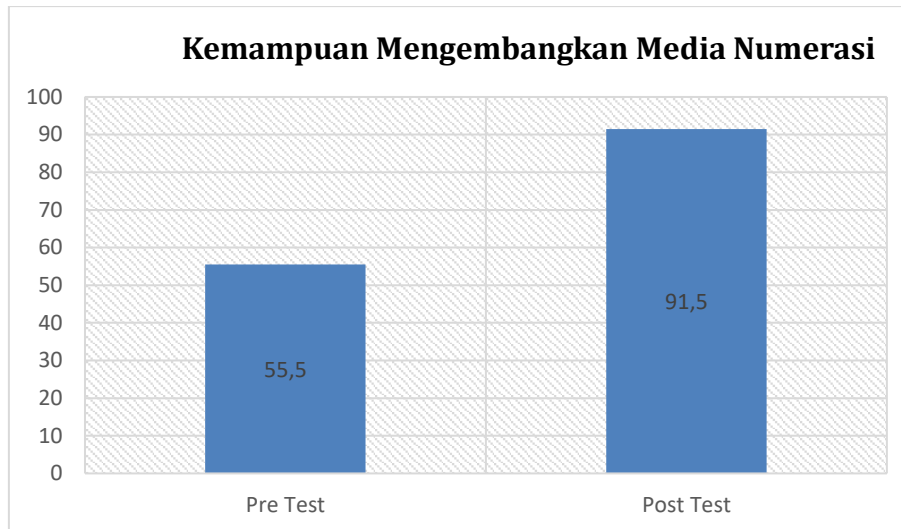
Pelaksanaan *Edutainment Training Program* yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya akan dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 23 September 2023 secara online. Pada pertemuan ketiga akan melaksanakan beberapa kegiatan yaitu pendampingan dengan pembentukan kelompok berbasis Masyarakat belajar (*learning community*) dan diakhiri dengan pengerjaan Post-test. Sebelum melakukan pendampingan, ketua pengabdian membuka kegiatan dihari ketiga dan mempersiapkan segala hal yang akan dilakukan. Setelah kegiatan dibuka, tim pengabdian langsung memberikan pendampingan dengan pembentukan kelompok berbasis Masyarakat belajar (*learning community*)

Learning Community merupakan proses interaksi pembelajaran yang dilakukan dengan orang lain baik dengan teman, guru, saudara, keluarga dan masyarakat menjadi sumber belajar dengan diharapkan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Basis *Learning community* yang dimaksud adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dengan mengelompokkan guru paud serta pendamping paud yang tergabung di Pos PAUD Cahaya Nusa kecamatan Ngaliyan menjadi beberapa kelompok. Pengelompokkan dalam *learning community* ini tidak sekedar angin segar bagi para guru melainkan juga sarana untuk berkolaborasi positif sehingga mampu memberikan hasil pelatihan yang lebih efektif dan efisien. Artinya *Edutainment Training Program* memberikan pengaruh positif sebagai upaya peningkatan kapasitas guru PAUD dalam pengembangan pembelajaran numerasi yang menyenangkan.

Edutainment Training Program ini dapat berjalan dengan baik, lancar, dan sukses, sehingga mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran. Lebih dari itu, komunitas yang telah terbentuk dapat menjadi sarana belajar kolaboratif yang berkelanjutan melalui program-program pengabdian masyarakat lain yang serupa.

Setelah melakukan pendampingan dengan pembentukan kelompok berbasis Masyarakat belajar (*learning community*), tim pengabdian melanjutkan dengan kegiatan pengerjaan Post-test untuk peserta pengabdian. Peserta pengabdian diberikan kesempatan untuk mengerjakan Post-test sesuai dengan apa yang didapatkan dari kegiatan pengabdian. Tujuan dari diadakannya post-test yaitu untuk mengetahui apakah adanya peningkatan kompetensi guru terutama dalam pengembangan pembelajaran numerasi yang menyenangkan dari serangkaian kegiatan *Edutainment Training Program* yang telah dilaksanakan. Hasil dari data Post-test akan diolah untuk mengetahui besaran peningkatan kompetensi dan kapasitas guru PAUD dalam pengembangan pembelajaran numerasi yang menyenangkan.

Hasil pretes dan postes peserta workshop sudah mengalami peningkatan jika dibanding hasil pretes. Hasilnya dapat dideskripsikan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Diagram batang Skor Hasil Pre Test dan Post Test Kemampuan Mengembangkan Media Numerasi

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang numerasi. Adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan, serta terlaksananya Edutainment Training Program, menegaskan pentingnya pendekatan inovatif dalam pengajaran. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini memberikan dampak positif yang dapat diukur baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif.

Peningkatan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi terlihat sangat signifikan, dengan persentase awal sebesar 55,50% meningkat menjadi 91,50% terlihat dari Gambar 5 tersebut. Ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menghadapi kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Namun, setelah mengikuti Edutainment Training Program, kemampuan mereka mengalami lonjakan yang sangat berarti. Hal ini dapat diartikan bahwa program pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pelatihan ini adalah pendekatan edutainment yang digunakan. Edutainment, yang merupakan gabungan dari edukasi dan entertainment, menawarkan cara baru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen hiburan dalam proses belajar, guru dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep numerasi dengan lebih baik. Melalui pelatihan ini, guru diajarkan bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menghibur.

Pelaksanaan Edutainment Training Program juga memberikan dampak positif pada tingkat kolaborasi antar guru. Dalam pelatihan ini, guru-guru dari berbagai sekolah dan latar belakang bekerja sama untuk berbagi pengalaman dan ide. Ini menciptakan

komunitas belajar yang saling mendukung, di mana guru dapat terus belajar dan berkembang bersama. Kolaborasi ini tidak hanya membantu dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memperkaya praktek pengajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Upaya penyelesaian permasalahan terkait pengembangan kapasitas guru, khususnya dalam pembelajaran numerasi yang dihadapi guru-guru di Pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan tersebut telah dilakukan melalui kegiatan pengabdian masyarakat dengan memperhatikan potensi dan identifikasi masalah. Adapun hasil dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pertama, meningkatnya kemampuan yang dimiliki oleh para guru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang menyenangkan yaitu dari 55,50% menjadi 91,50%. Kedua, terlaksananya kegiatan penguatan kompetensi guru melalui *Edutainment Training Program* mengenai pembuatan media pembelajaran numerasi. Berdasarkan hasil pengabdian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *Edutainment Training Program* ini dapat mengembangkan kapasitas guru dalam pembelajaran numerasi.

Referensi

- Anisa, I., Monicha, W., & Wulandari, R. (2022). pengelolaan pembelajaran di kelompok bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(2), 175-187.
<https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i02.198>
- Azizi, A., & Muttaqin, MZH (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Konsep Sistem Pencernaan Melalui Pembelajaran Sains-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 19-28.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v3i1.160>
- Boiliu, E. R., & Messakh, J. J. (2024). Pembelajaran Adaptif sebagai Inovasi Strategi Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 133-153. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v2i2.528>
- Diputera, A. M., Sembiring, D. N., Berliana, J. V., Yanti, S., & Lestari, W. D. (2022). Identifikasi Masalah Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Medan. *Jurnal Usia Dini*, 8(2), 102. <https://doi.org/10.24114/jud.v8i2.41473>
- Ermiana, I., Umar, U., Khair, B. N., Fauzi, A., & Sari, M. P. (2021). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 895-905.
<https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9101>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif, (2013).
- Haloho, O. (2023). Peran Guru dalam menjelaskan Kecerdasan Logika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5 (2), 7-12.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12504>
- Kebudayaan, K. P. dan. (2019). *Pentingnya Konsep Bermain dan Belajar di Jenjang PAUD*.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/11/mendikbud-pentingnya-konsep-bermain-dan-belajar-di-jenjang-paud>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., &

- Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027-6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Malo, M., Dhiu, K. D., & Nafsia, A. (2024). Kemampuan Numerasi Mengenal Angka Siswa Usia 7-8 Tahun Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Bahan Bekas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 437-451. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.3448>
- Manik, I. K. (2020). Efektivitas metode tanya jawab multi arah untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 133-142. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i1.24598>
- Marjuni, A. (2020). Penghargaan Profesi Guru Sebagai Agen Perubahan. *Pendidikan Inspiratif*, 9(2), 208-217. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i2.18341>
- Muvid, M. B. (2023). Model Pembelajaran Intergratif Dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 3(1), 1-37. <https://doi.org/10.54180/joeces.2023.3.1.1-37>
- Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 186-199. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v1i2.35>
- Nadiarahma, P., & Hindun, H. (2023). Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(3), 168-178. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2988>
- Peraturan Pemerintah RI. (2018). PP No. 2 Tahun 2018 tentang Standar Pelayanan Minimal. *Kementerian Hukum Dan HAM*, 1-35. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/67029/pp-no-2-tahun-2018>
- Perpres. (2017). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sulistiyaningsih, S. (2023). Penerapan pembelajaran numerasi di TK IT Bhakti Insani. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 186-196. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v12i2.57318>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41. <https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078>