

PELATIHAN IMPLEMENTASI MEDIA BERBASIS IT PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI KURIKULUM MERDEKA

*Intisari¹, Nur Alim Amri², Fadhilla Latief³, Nurul Annisa Afriani⁴,
Andi Nur Azia⁵, Hasmawaty⁶
^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Makassar
⁶Universitas Megarezky Makassar
Email: intisari84@unismuh.ac.id*

Abstract

Differentiated learning is an approach that allows teachers to teach students by considering their individual differences. The Independent Curriculum is a curriculum that gives teachers the freedom to develop learning methods that suit students' needs. In the current digital era, the implementation of IT (Information Technology) based media can be an effective solution in differentiated learning in the Merdeka curriculum. This service activity aims to introduce and provide training on the use of technology-based media as part of the learning process in the application of differentiated learning. This service activity is based on the results of an initial study of teachers in Gantarang District, Bulukumba Regency through interview techniques and direct observation. The observation results show that educators have minimal knowledge about the use of IT media in the learning process. Apart from that, there is a lack of teacher skills in operating computer equipment, because currently only operators use computers/laptops and teachers apply learning using conventional methods. Therefore, adequate support and training is needed for teachers in implementing technology-based media in differentiated learning. The results obtained show that the implementation of IT-based media in differentiated learning in the Merdeka curriculum has several benefits. First, IT-based media can help teachers identify the needs and abilities of individual students. Second, IT-based media can provide variations in learning methods..

Keywords: IT-Based Media, Differentiated Learning, Independent Curriculum

Abstrak

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang memungkinkan guru untuk mengajar siswa dengan mempertimbangkan perbedaan individual mereka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam era digital saat ini, implementasi media berbasis IT (Information Technology) dapat menjadi solusi efektif dalam pembelajaran berdiferensiasi kurikulum Merdeka. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pelatihan pemanfaatan media berbasis teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran pada penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Kegiatan pengabdian ini didasarkan pada hasil studi awal terhadap guru-guru di Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba melalui teknik wawancara dan observasi secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa minimnya pengetahuan pendidik tentang pemanfaatan media IT dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat komputer, sebab selama ini yang menggunakan komputer/laptop hanya operator dan guru menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru dalam mengimplementasikan media berbasis teknologi dalam pembelajaran berdiferensiasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa implementasi media berbasis IT pada pembelajaran berdiferensiasi kurikulum Merdeka memiliki beberapa manfaat. Pertama, media berbasis IT dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan dan kemampuan siswa secara individual. Kedua, media berbasis IT dapat memberikan variasi dalam metode pembelajaran.

Kata Kunci: Media Berbasis IT, Pembelajaran Berdiferensiasi, Kurikulum Merdeka



© 2024, Author (s)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Dikirim:
04 Maret 2024

Revisi:
20 Maret 2024

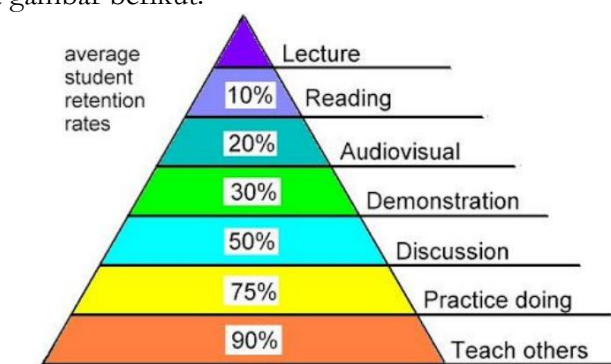
Diterima:
25 Maret 2024

Terbit:
30 April 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara (Bisma et al., 2023; A. N. Sari, 2020; I. P. Sari et al., 2023; Warmansyah, Yuningsih, Sari, Halif, Solin, et al., 2023). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan berbagai kebijakan dan program, salah satunya adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Fadillah & Yusuf, 2022; Sutaris, 2022; Wiyani, 2022). Pendekatan pembelajaran yang saat ini diimplementasikan sebagai pendukung kurikulum merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi (Idhartono, 2022; Ngaisah et al., 2023; Warmansyah, Yuningsih, Sari, Halif, & Solin, 2023; Wulandari, 2022). Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan dalam pengajaran yang dirancang untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam kelas. Tujuannya adalah memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses ke materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman, kesiapan, dan minat peserta didik, gaya belajar, dan kebutuhan peserta didik (Suwanjal & Apriani, 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif yang memungkinkan setiap siswa untuk berkembang sesuai potensinya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Firmadani, 2020). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Posisinya sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu para pendidik dan memudahkan peserta didik menerima materi yang diajarkan dan memperkaya wawasan mereka (Khamidah & Sholichah, 2022; Nurrita, 2018; D. D. Sari et al., 2024; M. Sari et al., 2022). Walaupun dalam proses pembelajaran di tingkatan Taman Kanak-kanak masih menerapkan prinsip kekonkritan, namun begitu tetap dibutuhkan media sebagai saluran penyampaian pesan dari pendidik kepada para peserta didik (Anysha Pratiwi Yuliska Candra, 2022). Rusman juga berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap (Putri & Citra, 2019). Teori penggunaan media dalam proses belajar menurut Dale (Magdalena et al., 2021) adalah *Dale's Cone of experience*, pada gambar berikut:



Gambar 1. Dale's Cone of experience

Konsep ini menggambarkan berbagai tingkat pengalaman pembelajaran manusia dalam bentuk segitiga dengan tingkat pengalaman yang lebih tinggi di bagian atas segitiga dan tingkat pengalaman yang lebih rendah di bagian bawah. *Cone of Experience* atau kerucut pengalaman berisikan rentang tingkat pengalaman mulai dari yang bersifat langsung hingga pada pengalaman dengan simbol komunikasi, bertingkat dari yang bersifat konkrit hingga yang bersifat abstrak (Bidari et al., 2023). Pada dasarnya segitiga Edgar Dale tersebut mensistematisasikan tiga cara belajar Bruner, yaitu belajar sambil melakukan, belajar melalui

observasi, dan belajar melalui pengalaman (Bîclea, 2021).

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menunjang keberlangsungan dan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Monica & Fitriawati, 2020). Media berbasis IT dapat memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran berdiferensiasi (Latifa et al., 2023; Rosdiani & Warmansyah, 2021). Namun, masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam menggunakan media berbasis IT. Selain itu, minimnya ketersediaan sarana IT di sebagian besar satuan pendidikan juga menjadi kendala dalam implementasi media berbasis IT dalam pembelajaran berdiferensiasi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema implementasi media berbasis IT pada pembelajaran berdiferensiasi kurikulum Merdeka perlu dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai pemanfaatan media berbasis IT dalam pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, kegiatan ini juga akan melibatkan pengadaan sarana IT yang memadai bagi satuan pendidikan yang belum memiliki akses yang memadai.

Dalam kegiatan pengabdian ini, akan dilakukan studi awal terhadap guru-guru di Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan media berbasis IT. Hasil studi awal ini akan menjadi dasar dalam merancang pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru-guru. Pelatihan akan mencakup pengenalan dan pemanfaatan media berbasis IT dalam pembelajaran berdiferensiasi, serta pengelolaan dan analisis data siswa. Diharapkan, melalui kegiatan pengabdian ini, guru-guru di Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, dengan adanya pengadaan sarana IT yang memadai, diharapkan aksesibilitas pembelajaran juga dapat meningkat, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus atau siswa yang tinggal di daerah terpencil.

METODE

Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini merupakan bagian dari bentuk integrasi mata kuliah pengembangan media pembelajaran berbasis IT. Karena bagian dari integrasi mata kuliah maka, pengabdian ini melibatkan mahasiswa dalam proses pelaksanaannya yang juga merupakan bagian dari proses pembelajaran bagi mahasiswa. Kegiatan ini melibatkan para guru Taman Kanak-kanak se Kecamatan Gantarang yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) dengan jumlah peserta sebanyak 45 orang. Agar pelaksanaan pelatihan yang dikemas dalam kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang efektif, maka diterapkan metode *lesson study* yang terlebih dahulu dimulai dari penyajian materi yang bervariasi dan kemudian dilakukan praktek dalam mengidentifikasi, merancang, dan memodifikasi media pembelajaran yang sesuai untuk anak fase pondasi. Adapun tahapan pelatihan yang dilakukan, sebagai berikut:

Studi Pendahuluan

Studi awal dilakukan sebagai tahapan pertama untuk mengidentifikasi permasalahan terkait dengan pemahaman para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran.

Kajian Permasalahan dan Penyusunan Solusi

Hasil studi awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa para pendidik Taman Kanak-kanak fase pondasi di Kecamatan Gantarang belum memiliki pengalaman dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis IT. Walaupun mereka menerapkannya mereka hanya memanfaatkan perangkat gadget/smartphone yang dianggap kurang efektif bahkan tidak tepat karena layar yang sangat kecil untuk dijangkau oleh semua peserta didik. Sehingga, disusunlah rencana solusi dengan memberikan pelatihan implementasi

media pembelajaran berbasis aplikasi dan pengembangan media yang disuguhkan dalam format animasi.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

Pelatihan ini dikemas dalam dua mode kegiatan yaitu sinkronous dan asinkronous. Penyajian materi dan pengenalan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT serta pengenalan beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam merancang, membangun, dan mengembangkan media pembelajaran dilakukan dengan mode sinkronous. Sedangkan pendampingan perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dilakukan dengan mode asinkron menggunakan aplikasi grup whatsapp.

Evaluasi

Tahapan akhir adalah melakukan evaluasi tingkat pemahaman peserta dengan memberikan kuesioner untuk melihat capaian pemahaman peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil evaluasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung menunjukkan bahwa sebagian besar dari peserta pelatihan telah mengetahui pentingnya peranan media pembelajaran khususnya yang berbasis IT. Adapun uraian kegiatan dalam pelatihan tersebut, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uraian Kegiatan Pelatihan

No	Uraian Kegiatan	Keterangan
1	Penyampaian materi pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam proses pembelajaran	Peserta memahami konsep, fungsi, manfaat penerapan media pembelajaran berbasis IT di Taman Kanak-kanak fase pondasi
2	Pengenalan aplikasi dan platform pembelajaran	Mengenalkan beberapa aplikasi dan platform yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran yang memiliki fitur sederhana namun menarik
3	Desain dan pengembangan materi pembelajaran berbasis IT	Peserta mampu merancang konten, mengembangkan media dan mendesain media pembelajaran
4	Pendampingan dan praktik	Peserta melakukan proses editing dari hasil evaluasi media pembelajaran
5	Presentasi Karya Media Pembelajaran	Peserta mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat
6	Praktik pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran	Peserta mampu mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

Beberapa faktor pendukung dari keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini adalah aktifnya keterlibatan peserta dalam hal ini adalah para pendidik. Mereka beranggapan pelatihan ini sangat penting sehingga mereka termotivasi untuk mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir.

Selain itu, ketua KKG juga mewajibkan para guru untuk mengikuti pelatihan dengan berkoordinasi dengan para kepala satuan pendidikan untuk memberikan izin kepada para pendidik yang mengikuti pelatihan. Keterlibatan para mahasiswa juga sangat memberikan dampak positif karena mereka dapat mendampingi, membimbing, dan mengarahkan para pendidik ketika mengalami kesulitan saat mengaplikasikan fitur-fitur dalam aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil evaluasi akhir menunjukkan pengembangan kemampuan para pendidik dari mulai penggunaan aplikasi, merancang konten pembelajaran, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, melakukan proses editing media pembelajaran, dan mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Persentase keberhasilan peserta mengikuti pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Keberhasilan Peserta

No	Indikator Capaian	Jumlah Peserta Pelatihan	Persentase Keberhasilan Peserta
1	Penggunaan aplikasi	28 dari 45	62%
2	Kemampuan merancang konten pembelajaran	37 dari 45	82%
3	Kemampuan mendesain media pembelajaran	21 dari 45	46%
4	Kemampuan mengembangkan media pembelajaran	20 dari 45	44%
5	Kemampuan proses editing media pembelajaran	22 dari 45	48%
6	Kemampuan mengaplikasikan media pembelajaran di kelas	23 dari 45	51%
Jumlah			56%

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui observasi di akhir pelatihan menunjukkan secara keseluruhan lebih dari 50% peserta telah berhasil menguasai beberapa indikator capaian pelatihan. Walaupun pada beberapa kegiatan terlihat kurang dari separuh peserta yang belum berhasil mencapai indikator capaian pelatihan, namun kami beranggapan

hal tersebut sudah menjadi keberhasilan secara menyeluruh jika melihat pada aspek kesungguhan, motivasi, dan tekad para peserta untuk mengembangkan diri mereka agar menjadi pendidik yang inovatif dan kreatif. Karena, semakin baik mutu kualitas pembelajaran yang disajikan maka akan meningkatkan indikator capaian pembelajaran pada peserta didik (Syahroni, 2020). Para pendidik juga beranggapan bahwa sejak masa pandemi, mereka mulai menyadari bahwa orientasi pendidikan saat ini memang sangat memacu para pendidik untuk lebih mengenal dan mengaplikasikan berbagai alat teknologi dalam pembelajaran. Mereka juga percaya bahwa anak-anak saat ini sangat tidak bisa dipisahkan dengan alat teknologi tersebut sehingga para pendidik tidak lagi memaksakan diri untuk menjauhkan para peserta didik dari yang namanya gadget melainkan berusaha untuk berdamai dan bersahabat dengan segala teknologi tersebut dengan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan adanya kustomisasi materi pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman para peserta didik. Fleksibilitas ini memungkinkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang lebih efektif. Dari hasil pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa para pendidik memiliki ketertarikan yang baik pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Mereka juga telah mampu merancang media pembelajaran secara sederhana dengan memanfaatkan aplikasi sederhana yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Walaupun teknologi memiliki peran dan posisi yang penting dalam peruntukannya pada proses pembelajaran, tetap interaksi manusia harus dipertahankan mengingat peran guru tidak bisa digantikan oleh apapun. Namun begitu, seorang pendidik tidak bisa gagap terhadap perkembangan khususnya terhadap teknologi yang saat ini memang sudah sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga pendidik perlu untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang tak terhingga kami ucapkan kepada ketua prodi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kami wadah dan dukungan untuk melakukan pengabdian Masyarakat. Tak lupa pula kami mengucapkan banyak terima kasih kepada KKG Wilayah Kecamatan Gantarang yang telah menjadi mitra di kegiatan pengabdian ini. Semua rangkaian kegiatan yang telah dilakukan sangat bermakna bagi kami dan kami juga berharap semoga menjadi referensi untuk pengabdian yang akan dilakukan kedepannya. Terima kasih atas kerja keras yang di lakukan selama proses pengabdian ini, semoga diberkati dan menjadi amal ibadah bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anysha Pratiwi Yuliska Candra. (2022). Pemanfaatan Papan Pintar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA-Al Jihad Lubuk AUR Kec. Bayang Kab. Pesisir Selatan Prov. Sumatera Barat. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.1.16-20>
- Biclea, D. (2021). The Cone Of Experience in Teaching Mathematics Synchronously and Asynchronously. *InterConf*, 218–226. <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.02.2021.018>
- Bidari, R. A., Sa'diyah, R. R., Pambayun, S. P., & Wulandari, L. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Sebagai Sumber Belajar Berdasarkan Cone Of Experience. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 148–156. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.9100>
- Bisma, N., Desmita, D., Kharisma Diyenti, A., Adha Karim, N., Zalzabila, Z., Yulia, N., Warmansyah, J., & Sulong, K. (2023). The Influence of Audio Stories on Enhancing

- Digital Literacy In Early Childhood: A Survey Study. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 2(2), 57. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v2i2.11526>
- Fadillah, C. N., & Yusuf, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.41596>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Idhartono, A. R. (2022). Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak. *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 91–96. <https://doi.org/10.36456/devosi.v6i1.6150>
- Khamidah, A., & Sholichah, N. I. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Latifa, G., Suzanne, N., & Zuhendri. (2023). Development of Illustrated Storybooks as a Learning Medium to Enhance Students' Reading Interest. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.31958/jies.v3i1.5623>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Ngaisah, N. C., * M., & Aulia, R. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1325>
- Rosdiani, A., & Warmansyah, J. (2021). Perancangan Game Edukasi Berhitung Berbasis Mobile Aplikasi Inventor. *Journal of Science and Technology*, 1(2), 198–206.
- Sari, A. N. (2020). *Penerapan Media Visual Untuk Pembelajaran Berhitung Pemula di RA Bustanu Ussyqa'il Qur'an Sidodadi Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6622/1/SKRIPSI.pdf>
- Sari, D. D., Ilham, M., Fuadi, N., & Nurviani, R. (2024). The Implementation Learning Media Based on a Culture to Develop Student Character. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i1.12109>
- Sari, I. P., Warmansyah, J., Yuningsih, R., & Sari, M. (2023). The Effect of Realistic Mathematics Education (RME) Learning Approach on the Ability to Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years. *Journal of Islamic Education Students*, 3, 38–49. <https://doi.org/10.31958/jies.v3i1.8654>
- Sari, M., Warmansyah, J., & Husna, N. (2022). Efektivitas Media Puzzle Geometri Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 73–82.
- Sutaris, R. (2022). Studi Kelayakan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Direktorat Guru Pendidikan Menengah Dan Pendidikan Khusus Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Suwanjal, U., & Apriani, R. (2023). Peran Guru Penggerak dalam Mewujudkan Aksi Nyata di Sekolah Sebagai Bentuk Pendidikan yang Berpihak Kepada Murid Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*

- (SNPPM-5), 5(1), 257–271. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm>
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.28847>
- Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., Halif, A., & Solin, S. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Google Edu untuk Penilaian Kurikulum Merdeka di Satuan PAUD Kabupaten Tanah Datar. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i2.440>
- Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., Halif, A., Solin, S. S., & Sari, R. N. (2023). Pelatihan Pembuatan Google Edu Untuk Penilaian Kurikulum Merdeka di Satuan PAUD Kabupaten Tanah Datar. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i2.440>
- Wiyani, N. A. (2022). Merdeka Belajar untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 63–74. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.3782>
- Wulandari, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 682–689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>