

PELATIHAN PENERAPAN GAME BASED LEARNING PADA GURU MGMP SENI BUDAYA MALANG RAYA

¹Denik Ristya Rini, ²Ike Ratnawati, ³Agnisa Maulani Wisesa

Universitas Negeri Malang

*e-mail : denik.ristya.fs@um.ac.id

Abstrak : Seiring dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka belajar, guru Seni Budaya dituntut untuk lebih inovatif dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu inovasi dapat dilakukan dengan melakukan pengembangan perangkat media pembelajaran. Memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan penggunaan teknologi secara besar-besaran dalam segala bidang kehidupan, maka pada bidang pendidikan juga harus melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan studi pendahuluan, 80% responden menyebutkan bahwa penggunaan teknologi pada proses pembelajaran masih berupa media pembelajaran berbasis power point. Berdasarkan hal tersebut, maka tim pengabdian menganggap perlu untuk memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis game based learning bagi guru MGMP Seni Budaya Malang Raya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih bervariasi. Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan untuk penyampaian materi adalah ceramah, penugasan, pengukuran hasil dan tindak lanjut hasil. Dari hasil kegiatan pelatihan dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut efektif, hasil evaluasi menunjukkan 66,7% peserta puas dengan materi yang disampaikan memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran. Peserta juga memberikan masukan untuk melakukan pelatihan berkelanjutan tentang pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: Game Based Learning, Media Pembelajaran, Seni Budaya

Abstract : Regarding with the implementation of the Independent Learning Curriculum, Cultural Arts teachers are required to be more innovative in carrying out the learning process. One of the innovations can be done by developing learning media devices. Entering the era of the industrial revolution 4.0 which is marked by the use of technology on a large scale in all areas of life, the education sector must also innovate using technology-based learning media. Based on preliminary studies, 80% of respondents said that the use of technology in the learning process was still in the form of power point-based learning media. Based on this, the service team considers it necessary to provide training on the use of innovative game-based learning media for MGMP Arts and Culture Malang Raya teachers, in order to develop more varied technology-based learning media. The methods of implementing the activities used to deliver the material are lectures, assignments, measurement of results and follow-up of results. From the results of the training activities it can be concluded that the activities were effective, the evaluation results showed 86.7% of participants were satisfied with the material presented providing new experiences in developing learning media. Participants also provide input for conducting ongoing training on the development of learning media in accordance with the times

Keywords: Game Based Learning, Learning Media, Cultural Arts

PENDAHULUAN

Dengan adanya kurikulum Merdeka Belajar Guru dituntut melakukan penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Merdeka belajar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skill maupun hard skill, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian (Yasmansyah, 2022). Dengan berlangsungnya kemajuan teknologi pada era 21, maka proses pembelajaran diharapkan dapat menerapkan teknologi. Penerapan teknologi tersebut dapat dilakukan pada proses pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran terkini berbasis teknologi. Integrasikan teknologi pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Subhan, 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi yang dianjurkan untuk digunakan adalah media berbasis Augmented Reality, Visual Reality, dan Artificial Intelligence.

Pengabdian masyarakat dengan skema Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan akan mengambil objek pengabdian Guru-guru Seni Budaya SMA yang terbagung dalam MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang. Guru-guru tersebut merupakan alumni dari prodi Pendidikan Seni Rupa FS UM. MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang beranggotakan 30 Guru Seni Budaya dari berbagai sekolah SMA yang ada di Malang. Kegiatan Organisasi tersebut adalah secara rutin melakukan kajian kurikulum, mengembangkan media dan bahan ajar serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran Seni Budaya SMA di Kota Malang. Pertemuan rutin MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang dilaksanakan di SMAN 1 Kota Malang. Ketua MGMP juga guru dari sekolah tersebut. Anggota dari MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang 80 % merupakan alumni dari Prodi S1 PSR UM.

Prodi PSR UM secara rutin melakukan diskusi dan audiensi dengan alumni yang tergabung dalam MGMP Guru Seni Budaya SMA Kota Malang. Dalam pertemuan tersebut biasanya dibahas tentang kebutuhan mitra dalam proses pengembangan pembelajaran, penutakhiran kurikulum, media pembelajaran dan perangkat instrumen evaluasi. Adanya tuntutan penggunaan teknologi dalam proses maupun media pembelajaran rupanya belum dapat dilakukan secara maksimal oleh Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang. Mereka menyampaikan bahwa ada keterbatasan pengetahuan untuk mengembangkan media berbasis Augmented Reality, Visual Reality, dan Artificial Intelligence.

Berdasarkan latar belakang di atas maka kami tim pengabdian bermaksud melakukan kegiatan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dengan memberikan pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Melalui Aktivitas “Game Based-Learning” Untuk Meningkatkan Kapabilitas Alumni Pendidikan Seni Rupa Mengelola Proses Pembelajaran. Kegiatan pembelajaran konvensional dirasa kurang meningkatkan motivasi siswa, maka tim pengabdian juga akan

METODE

Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan selama 8 kali pertemuan. Tahapan pengabdian terdiri dari : 1) Tahapan Persiapan; 2) Tahapan Pelaksanaan; dan 3) Tahapan Monitoring dan Evaluasi Kegiatan. Materi yang akan disampaikan berisi tentang kognitif, afektif dan psikomotor dalam pengembangan media berbasis *Augmented Reality*, *Visual Reality*, dan *Artificial Intelligence*. Materi tersebut akan disampaikan menggunakan metode cerama, presentasi, tutorial, tanya jawab dan latihan mandiri.

HASIL & PEMBAHASAN

Permasalahan Mitra

Permasalahan umum yang dialami oleh guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang adalah melakukan adaptasi terhadap kondisi yang mengharuskan untuk penggunaan teknologi terkini dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dialami bukan hanya dalam penyesuaian proses belajar tetapi juga dalam pengembangan media pembelajaran. Untuk melaksanakan proses pembelajaran guru harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengintegrasian Teknologi dengan pedagogi merupakan terobosan baru dalam dunia Pendidikan. Kerangka pengajaran baru ini disebut juga dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* yang menggabungkan tugas konsep dasar dalam pembelajaran yaitu *component knowledge*, *pedagogy knowledge* dan *technological knowledge* (Nurul Ayuni, 2020)

Dari hasil analysis situsasi terhadap pentingnya kemampuan Guru Seni Budaya SMA dalam menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka kami dapat merumuskan beberapa permasalahan utama yang dihadapi guru yaitu :

- a. Guru masih memerlukan pemahaman dan pengetahuan aplikasi atau software apa saja yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence*..
- b. Guru memerlukan tutorial cara penggunaan aplikasi tersebut dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence*.
- c. Guru memerlukan pengetahuan dan pemahaman bagaimana cara mengaplikasikan media yang telah dibuatnya dalam proses pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence*.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

a. Persiapan

Pada tahap persiapan Tim Pengabdi berkoordinasi dengan Ketua

MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang, menjelaskan tentang rencana kegiatan pengabdian, Menyusun jadwal kegiatan dan memaparkan luaran kegiatan yang ingin dicapai. Selain itu pada tahap persiapan Tim Pengabdi juga mengecek kesiapan masing-masing Software yang dimiliki oleh Guru, sehingga dapat mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran. Tim pengabdi juga menyiapkan konten, modul dan materi yang akan diberikan pada kegiatan pengabdian masyarakat sebanyak 8 kali pertemuan. Rancangan materi yang akan disampaikan pada sasaran program meliputi materi kognitif, psikomotor dan afektif. Persiapan materi pada aspek kognitif dan afektif merupakan materi yang berisi pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence* kepada peserta program. Materi yang diberikan berupa ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta. Materi psikomotor berisi tutorial-tutorial dan tugas praktikum untuk Menyusun RPS, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence* serta LKPD dan perangkat instrument evaluasi. Selain itu tim pengabdi juga akan memberikan materi bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran tersebut dengan aktivitas game atau disebut juga dengan game based learning pada kegiatan inti proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis game dan gamifikasi adalah tren yang telah diimplementasikan dalam banyak hal termasuk pelatihan di tempat kerja, pendidikan, dan sosial media (Cheryl A. Bodnar, 2014). Penerapan Game based learning disebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Meihua Qian, 2016).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan akan dilakukan selama 4 bulan yang diagendakan akan dilaksanakan pada bulan Juni – September 2023. Kegiatan dilakukan selama 8 kali pertemuan dengan rincian pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Media dan Metode Penyampaian Materi	Keterangan
1.	Pertemuan 1 : Konsep Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> , <i>Virtual Reality</i> , dan <i>Artificial Intelligence</i> .	Media : Modul dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
2.	Pertemuan 2:	Media :	Diikuti 30

	Pengenalan software pembuatan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality, dan Artificial Intelligence.</i>	Modul dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab	peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
3.	Pertemuan 3: Tutorial dan Latihan pembuatan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality, dan Artificial Intelligence.</i>	Media : Modul, Vidio tutorial dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, tutorial	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
4.	Pertemuan 4: Tutorial dan Latihan pembuatan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality, dan Artificial Intelligence.</i>	Media : Modul, Vidio tutorial dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, tutorial	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
5.	Pertemuan 5: Tutorial dan Latihan pembuatan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality, dan Artificial Intelligence.</i>	Media : Modul, Vidio tutorial dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, tutorial	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
6.	Pertemuan 6: Tutorial dan Latihan pembuatan LKPD dan Instrumen Evaluasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality, dan Artificial Intelligence.</i>	Media : Modul, Vidio tutorial dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, tutorial	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang
7.	Pertemuan 7: Tutorial dan Latihan pembuatan LKPD dan Instrumen Evaluasi media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality, Virtual Reality,</i>	Media : Modul, Vidio tutorial dan Slide Presentasi Metode:	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang

	dan <i>Artificial Intelligence</i> .	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, tutorial	
8.	Pertemuan 8: Monitoring dan evaluasi Kegiatan	Media : Produk hasil pengembangan dan Slide Presentasi Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab,	Diikuti 30 peserta Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian

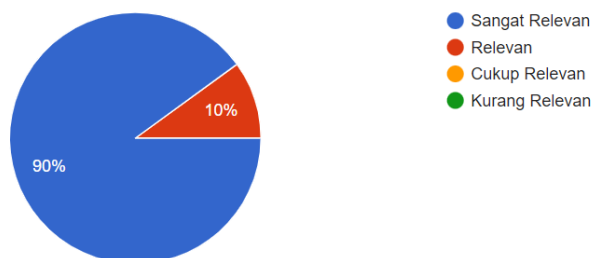
c. Evaluasi Kegiatan

Monitoring dan evaluasi kegiatan akan dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan dan penerapan produk media pembelajaran hasil pelatihan pada siswa telah dilakukan. Indikator ketercapaian tujuan dari pengabdian ini dapat dilihat dari hasil akhir pelatihan dengan melihat berapa prosentase Guru MGMP Seni Budaya SMA Kota Malang dapat menghasilkan produk Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Artificial Intelligence*.

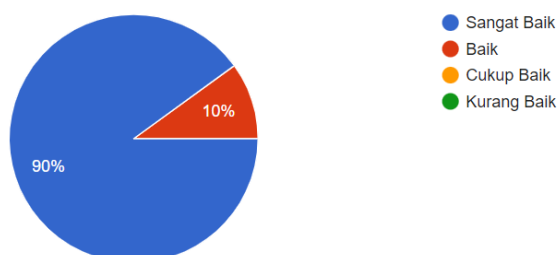
Adapun hasil dari evaluasi kegiatan adalah sebagai berikut :



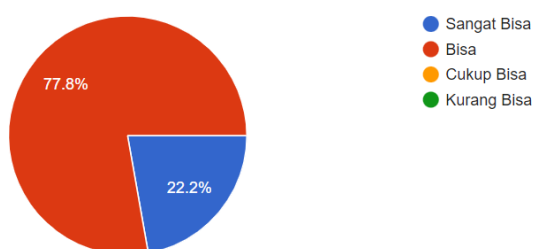
Terkait dengan kesesuaian materi, peserta menyatakan bahwa 90 % materi yang disampaikan oleh tim pengabdian sangat relevan terhadap kebutuhan pengetahuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran.



Terkait penyampaian materi, hasil evaluasi menyatakan 90% peserta menilai bahwa tim pengabdian telah menyampaikan materi dengan sangat baik.

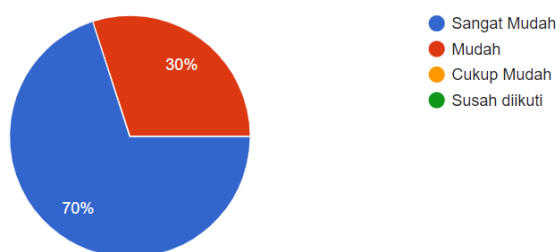


Terkait dengan intonasi penyampaian materi, 100 % peserta menilai bahwa intonasi penyampaian materi sangat jelas, sehingga peserta dapat menangkap materi dengan baik.



Pada kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian juga memberikan tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis game pada peserta agar mereka dapat membuat media pembelajaran secara mandiri. Respons yang diberikan pada saat evaluasi peserta menyatakan 77.8% menyatakan bias mengikuti tutorial yang diberikan dan mempraktikkannya secara mandiri.

Terkait materi yang diberikan, 70 % peserta menyatakan materi yang diberikan sangat mudah diikuti oleh peserta.



SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian dan evaluasi kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan kebertimaan peserta yang memberikan respons positif dengan hasil evaluasi rata-rata tingkat kepuasan diatas 70 %.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang dan LP2M Univesitas Negeri Malang yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Cheryl A. Bodnar, R. M. (2014). Exploring the impact game-based learning has on classroom environment and student engagement within an engineering product design class. *TEEM '14: Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality* (pp. 191-196). -: ACM Digital Library.
- Meihua Qian, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent. *Computers and Behavior*, 50-58.
- Nurul Ayuni, C. M. (2020). Penerapan TPACK dan Problem-Based Learning Model untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Peluang*, 48-54.
- Subhan, M. (2020). Analisis Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge Pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V. *Internastional Journal of Technology Vocational Education and Training*, 174-179.
- Yasmansyah, Z. S. (2022). Konsep Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia (JPION)*, 29-34.