

Pelatihan Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pembangunan Game Edukasi

Achmad Yudi Wahyudin^{1*}, Parjito², Adinda Novindia Adityawarman³, Fikih Yuhada Sena⁴

^{2, 4}Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

^{1, 3}Sastra Inggris, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ¹achmad.yudi@teknokrat.ac.id, ²parjito@teknokrat.ac.id, ³adindaadityawan@gmail.com,

⁴fikih_yuhada_sena@teknokrat.ac.id

(Achmad Yudi Wahyudin * : coressponding author)

Received	Accepted	Publish
30-Juni-2023	30-Juli-2023	29-Oktober-2023

Abstract– Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan topik “Pelatihan Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pembangunan Game Edukasi. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi melalui pelatihan game edukasi dan meningkatkan pemahaman Kurikulum Merdeka bagi para guru di SMA Negeri 1 Sumberejo. Melalui pembuatan game edukasi ini, siswa dapat mengembangkan minat di bidang IT sekaligus belajar matematika. Sedangkan untuk para guru, melalui workshop implementasi Kurikulum Merdeka ini membuat guru-guru lebih paham dan mengerti perbedaan penggunaan kurikulum yang lama dan kurikulum yang baru. Peserta dalam kegiatan PKM adalah guru-guru serta siswa SMA Negeri 1 Sumberejo. Metode dalam pengabdian ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi.

Keywords: Implementasi, Kurikulum Merdeka, Game Edukasi

Abstract– Community service activities carried out with the topic “Training on Improving the Quality of Learning Outcomes through the Implementation of the Independent Curriculum and the Development of Educational Games. The purpose of the Community Service (PKM) activity is to improve students' ability to use technology through educational game training and to increase the understanding of the Merdeka Curriculum for teachers at SMA Negeri 1 Sumberejo. Through the creation of this educational game, students can develop an interest in the IT field as well as learn mathematics. As for the teachers, through this workshop on the implementation of the Independent Curriculum, teachers can better understand and understand the difference between the use of the old curriculum and the new curriculum. Participants in PKM activities are teachers and students of SMA Negeri 1 Sumberejo. The method in this service consists of three stages, namely preparation, implementation of training, and evaluation.

Keywords: Implementation, Independent Curriculum, Educational Game

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, diperlukannya upaya untuk melakukan berbagai reformasi dalam bidang pendidikan. Sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan sebuah kurikulum. Kurikulum adalah rencana tertulis tentang kemampuan yang harus dimiliki berdasarkan standar nasional, materi yang perlu dipelajari dan pengalaman belajar yang harus dijalani untuk mencapai kemampuan tersebut dan evaluasi pencapaian kemampuan peserta didik, serta seperangkat peraturan yang berkenaan dengan pengalaman belajar peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kurikulum diartikan sebagai sistem perangkat pembelajaran yang diterapkan pada instansi pendidikan di Indonesia. Selain itu, Rani (2020) menjelaskan tentang arti kurikulum adalah indikator dari sistem pengelolaan yang tersusun

dengan sistematis serta meliputi beberapa proses yaitu rincian rencana, pembuatan program dan penerapan pembelajaran.

Sanjaya menegaskan bahwa kurikulum sebagai suatu rencana dengan rumusan kurikulum menurut undang-undang pendidikan yang dijadikan sebagai acuan dalam penyelenggaraan system pendidikan, yaitu undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, mengartikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan serta tata cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, mennggagaskan dan mengumumkan terkait kurikulum baru dengan sebutan nama "Kurikulum Merdeka Belajar" (Kemendikbud, 2019). Banyak aspek yang mendorong beliau dalam membuat inovasi kurikulum tersebut. Merdeka Belajar adalah kebijakan terobosan yang diluncurkan Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim, yang bertujuan untuk mengembalikan otoritas pengelolaan pendidika kepada sekolah dan pemerintah daerah. Otoritas pengelolaan pendidikan diwujudkan dalam bentuk memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan pemerintah daerah dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program-program pendidikan yang dilaksanakan di sekolah, dengan mengacu pada prinsip-prinsip kebijakan Merdeka Belajar yang ditetapkan pemerintah pusat dalam usaha mencapai tujuan nasional pendidikan.

Kurikulum Merdeka dicanangkan Kemendikbudristek sebagai bentuk respons dan pemecahan solusi atas kondisi pendidikan di Indonesia saat ini. Salah satunya adalah terjadinya learning loss atau ketertinggalan pembelajaran yang terjadi akibat pandemi Covid-19 dalam beberapa tahun belakangan ini. Kurikulum Merdeka terdapat empat komponen utama, yaitu sebagai berikut:

1. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) diganti dengan asesmen berupa ujian tertulis atau bentuk ujian lain yaitu penugasan dan portofolio (seperti tugas kelompok, karya tulis, tugas project, dan lain-lain).
2. Tahun 2020 Ujian Nasional (UN) dihapus dan diganti dengan Survei Karakter serta Asesmen Kompetensi Minimum.
3. Implementasi perihal Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) satu lembar.
4. Merepkan system zonasi pada Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB).

Kemendikbud menggagas empat komponen di atas bertujuan untuk memberi ruang luas bagi setiap peserta didik, guru dan pihak sekolah dalam menentukan Langkah kebijakan. Seperti halnya yang dirumuskan Ki Hadjar Dewantara, sekolah merupakan taman bermain paling nyaman untuk peserta didik. Sebab kenyamanan mempengaruhi proses pembelajaran terutama ketika memberikan pengalaman melalui materi yang disampaikan oleh guru, sehingga informasi yang ditangkap oleh peserta didik mampu dipahami dengan jelas.

Pada era globalisasi ini banyak siswa yang sudah memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Tidak sedikit juga dari mereka yang mulai memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Selain itu juga pada saat ini mulai banyak pendidik yang menciptakan game sebagai sarana sumber belajar.

Menurut Novaliendry (2013), game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka. Sedangkan menurut Widiastuti dan Setiawan (2013), game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pnceayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interatif.

Menurut Hurd dan Jenuings, perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari game edukasi itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah game edukasi, yaitu: nilai keseluruhan (overall value), dapat digunakan (usability), keakuratan (accuracy), kesesuaian (appropriateness), relevan (relevance), objektifitas (objectives), umpan balik (feedback). Adapun dampak positif yang dihasilkan oleh game edukasi diantaranya dengan memainkan

game membuat anak mengenal teknologi computer, game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengajaran dan aturan, bebrapa game menyediakan Latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Kegiatan workshop ini dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2022 yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sumberejo, Tanggamus. Dengan topik pengabdian yaitu, "PELATIHAN PEMBANGUNAN GAME EDUKASI DAN WORKSHOP PENINGKATAN MUTU HASIL BELAJAR MELALUI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA". Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan, pengetahuan dan keterampilan bagi para guru dan murid di SMA Negeri 1 Sumberejo.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian ini terdiri dari 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Adapun deskripsi setiap tahapan PKM sebagai berikut.

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan yang dilakukan adalah survey kebutuhan guru dan siswa, pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran.

2.2 Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Dalam tahap ini yang dilakukan dalam Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka adalah menjelaskan tentang Kurikulum Merdeka itu sendiri, lalu memberikan pemahaman mengenai perbedaan kurikulum yang baru dengan yang lama. Dan pemateri memberikan link yang berisikan tentang kurikulum yang baru, yang bisa di akses oleh para guru di SMA Negeri 1 Sumberejo. Sedangkan untuk Pelatihan Game Edukasi, murid-murid diberikan penjelasan dan pengertian tentang game edukasi.



Gambar 1. Menjelaskan Mengenai Kurikulum Merdeka



Gambar 2. Pelaksanaan Game Edukasi

2.3 Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir ini, guru dan siswa mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemateri terkait dengan topik yang dibahas. Serta mengulas sedikit materi yang sudah dijelaskan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini di adakan pada Selasa, 23 Agustus 2022 yang berlangsung di Aula SMAN 1 Sumberejo Tanggamus. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan program PkM di SMAN 1 Sumberejo Tanggamus dan dihadiri oleh perwakilan sekolah, yaitu Bapak Zainal Arifin, M.Ti selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan diikuti 50 guru serta 35 siswa di sekolah tersebut.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan PkM SMAN 1 Sumberejo Tanggamus.

Kegiatan pertama adalah penyampaian materi yang disampaikan oleh Achmad Yudi Wahyudin, M.Pd. tentang Kurikulum Merdeka bagi Tenaga Pendidik dan Kependidikan. Dan juga didampingi oleh Dr. Afrianto, SS., M.Hum. Selanjutnya pada materi kedua membahas tentang pelatihan pembuatan game edukasi bagi siswa dengan pemateri Parjito, S.Kom., M.Cs. dan Donaya Pasha, S.Kom., M.Kom. Pada materi yang telah disampaikan ini mendapatkan hasil dari pembahasan Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka, yang dibagi menjadi tiga yaitu:

3.1 Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Perencanaan pembelajaran merupakan pengembangan pembelajaran berupa sistem yang terintegrasi dan terdiri dari beberapa unsur yang saling berinteraksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMA Negeri 1 Sumberejo, Tanggamus, beliau mengungkapkan dalam perencanaan pembelajaran terdapat perbedaan Kurikulum Merdeka dengan kurikulum yang sebelumnya.

- a. Tidak lagi mengenal KI dan KD; tetapi menggunakan CP.

Dalam perangkat pembelajaran, tadinya KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) berubah menjadi CP (Capaian Pembelajaran), dalam perencanaan CP dianalisis untuk Menyusun Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.

- b. Silabus menjadi ATP.

Istilah Silabus menjadi ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), ATP dibuat dan dirancang oleh guru.

- c. RPP menjadi Modul Ajar.

Perbedaan RPP dengan Modul Ajar yaitu membuat RPP satu lembar pada kurikulum 13, sedangkan Modul Ajar sekarang lebih banyak, bisa di buat 1 minggu 1 modul, dan didalamnya terdapat tes formatif, tes sumatif. Test formatif dan tes sumatif direncanakan dan dirancang oleh guru.

3.2 Implementasikan Kurikulum Merdeka

Implementasi kurikulum adalah suatu Tindakan atau pelaksanaan kurikulum dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

3.3 Evaluasi Pembelajaran Implementasi Kurikulum Merdeka

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya.

3.4 Pembelajaran Pengenalan Game Edukasi

Pelatihan Pembuatan Game Edukasi bagi siswa/siswi untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan untuk memudahkan proses pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Dengan Pelatihan ini juga diharapkan siswa/siswi dapat memahami semua materi yang diberikan karena kegiatan pelatihan dilakukan praktik secara langsung oleh siswa/siswi yang didampingi oleh dosen dan mahasiswa sebagai pemateri pelatihan.

4. KESIMPULAN

Pada kegiatan PKM ini dalam bentuk dari pengabdian kepada masyarakat yang di laksanakan di SMAN 1 Sumberejo Tanggamus yang dihadiri oleh perwakilan sekolah, yakni Bapak Zainal Arifin, M.Ti. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan diikuti oleh 50 guru dan 35 siswa/siswi di sekolah tersebut. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan peserta pelatihan dapat disimpulkan beberapa hal yaitu untuk workshop implementasi kurikulum merdeka, guru dapat memahami dan mengerti perbedaan kurikulum yang baru dengan yang lama, serta mengerti cara pembuatan modul ajar. Dan untuk peserta yang mengikuti pelatihan game edukasi, para peserta dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di sekolah menengah atas melalui game edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud (2003). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Wina Sanjaya, Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2005), h. 4.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Rani, A. P. (2020). Peranan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *INA-Rxiv* 6, 311–318. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7xwnp>
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2013). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 1–8.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. 6(1).