

Pendampingan Implementasi Manajemen Pembelajaran Berbasis *Online Role-Playing Game* di SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus

¹Ulya Himawati*, ²Muh Shofiyuddin, ²Muhammad Nofan Zulfahmi, ²Syailin Nichla Choirin Attalina, ¹Imam Khoirul Ulumuddin, ²Tri Akhsanul Amal, ²Nailatul Aziza, ¹Siti Salma

¹ Universitas Wahid Hasyim (UNWAHAS), Semarang, Indonesia

² Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU), Jepara, Indonesia

*Corresponding Author:

E-mail: ulyahimawati@unwahas.ac.id

Received:
13 December 2023

Revised:
15 February 2024

Accepted:
20 May 2024

Published:
26 June 2024

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengadakan pembekalan dan pendampingan implementasi manajemen pembelajaran berbasis online Role-Playing Game (RPG) yang ditujukan kepada guru SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus. Pengabdian ini melibatkan 30 peserta dari unsur guru. Metode penerapan PKM ini menggunakan metode pembekalan dan pendampingan dengan tahapan *Training and Education, Experience dan Mentoring*. Selanjutnya, Pembekalan dan pendampingan kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dari tanggal 16 oktober sampai 17 Oktober 2023. Pada hari pertama, tim pengabdian masyarakat melakukan pembekalan terkait kurikulum merdeka dan bagaimana cara penerapan online RPG pada pembelajaran di kelas. Hari kedua, peserta melakukan praktik untuk pembuatan game online RPG secara mandiri yang didampingi oleh tim pengabdian masyarakat sehingga hasil dari kegiatan PKM adalah guru dapat membuat game online RPG secara mandiri dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan guru dalam hal pengembangan media pembelajaran.

Kata kunci: Manajemen pembelajaran; role-playing game; guru

Abstract

This Community Service (PKM) aims to provide provision and assistance in the implementation of online RPG game-based learning management for teachers at SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus. This service involved 30 participants from the teacher element. This method of implementing community service uses the provision and mentoring method with the stages of Training and Education, Experience and Mentoring. Furthermore, provision and assistance for activities was carried out for 2 days from 16 October to 17 October 2023. On the first day, the community service team provided provision regarding the independent curriculum and how to apply online Role-Playing Game (RPG) to classroom learning. On the second day, participants practiced creating online RPG games independently, accompanied by a community service team. Therefore, the results of community service activities are that teachers can create online RPG games independently and apply them to learning so as to increase teachers' abilities in terms of developing learning media.

Keywords: Learning management; role-playing games; teachers

PENDAHULUAN

Implementasi manajemen pembelajaran melibatkan berbagai proses dan alat untuk mengelola, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Selain itu, implementasi manajemen pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, eksekusi yang disiplin, dan evaluasi yang terus menerus untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dan terus relevan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu guru dituntut untuk meningkatkan peran dan kompetensinya, guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal (Utomo, 2018). Selanjutnya untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas, seorang guru harus mempunyai kompetensi yang unggul, salah satunya adalah mengimplementasikan pembelajaran dengan berbagai macam metode yang menyenangkan bagi peserta didik.

Beberapa metode pembelajaran yang didukung dengan teknologi untuk saat ini sangat banyak sekali, sehingga memberikan suguhan pembelajaran yang bermacam-macam dan menarik. Perkembangan teknologi yang sangat pesat akan sangat berguna jika dapat diaplikasikan pada aplikasi game edukasi (Putra et al., 2018). Oleh karena itu kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan metode dalam pembelajaran dan memberikan pembekalan terhadap guru bagaimana cara mengimplementasikan game online Role Model Playing di kelas untuk pembelajaran.

Mitra pada pengabdian adalah SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus yang berdiri sejak tahun 1992. Lembaga Pendidikan ini mempunyai 57 tenaga pengajar dengan berbagai rumpun ilmu. Visi dan misi dari Lembaga Pendidikan tersebut adalah Kualitas mutu sekolah didasari oleh peran kepala sekolah dan guru. Peran kepemimpinan kepala sekolah sangat berpengaruh terhadap mutu sekolah. Pengembangan keprofesian kepala sekolah secara berkesinambungan harus diterapkan. Peran guru sangatlah penting kaitannya dengan menjamin mutu sekolah khususnya mutu pembelajaran. Kepala sekolah dan guru yang profesional akan memahami kebutuhan pendidikan yang akan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Guna menjamin mutu pembelajaran seiring perkembangan globalisasi, sekolah hendaknya menerapkan media-media berbasis literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan mendapatkan segala sumber informasi dalam bentuk digital (Naufal, 2021). Terkait perkembangan tersebut, pengetahuan terkait pengembangan media literasi digital sangat diperlukan untuk menjamin mutu pembelajaran. Namun, terkait peran teknologi dalam proses pembelajaran seringkali masih banyak dijumpai berbagai kendala dan permasalahan.

Lembaga Pendidikan SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus telah melaksanakan berbagai cara untuk meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, namun pada kenyataannya masih mengalami berbagai masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa masalah belum optimalnya pengetahuan tentang manajemen dan desain pembelajaran, kurangnya pengetahuan tentang berbagai platform atau media berbasis teknologi digital, kompetensi mengajar, model pembelajaran kurang bervariasi/ masih cenderung menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajaran dan tidak memiliki bahan ajar tentang tenses yang praktis dan mudah dipahami. Selanjutnya ada pula kendala-kendala yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran seperti kurangnya kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring (Ulfiana et al., 2022).

Pada era globalisasi seperti saat ini siswa dan guru sudah sangat aktif dalam penggunaan media digital (Asari et al., 2019). Sejalan dengan pernyataan tersebut kompetensi literasi digital guru memiliki indikator dalam mengakses, menyeleksi, memahami dan mendistribusikan,

sehingga kompetensi literasi digital guru perlu dikembangkan agar mutu pembelajaran di sekolah sesuai dengan perkembangan zaman (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Tujuan dari PKM ini yaitu, mampu memberikan solusi permasalahan yang terjadi pada mitra serta membangun relasi yang hangat antara tim pelaksana pengabdian dengan mitra pengabdian melalui kegiatan berbasis literasi digital. Kegiatan ini berisi tentang pembekalan dan pendampingan implementasi manajemen pembelajaran berbasis *game online RPG (Role-Playing Game)* yang ditujukan kepada para guru di SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan pada 16 Oktober 2023 di SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus. Terkait kendala permasalahan dari mitra, solusi yang ditawarkan adalah dengan menyelenggarakan pembekalan dan pendampingan implementasi manajemen pembelajaran berbasis *game online RPG (Role-Playing Game)* yang ditujukan kepada para guru di SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus terkait media pembelajaran digital. Tahapan pelaksanaan PKM ini yaitu:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

No	Tahapan	Kegiatan
1	Persiapan	Koordinasi tim pengabdian dengan mitra, Pembagian <i>jobdesc</i> .
2	Pelaksanaan	Metode pembekalan dan pendampingan dengan tahapan <i>Training and Education, Experience</i> dan <i>Mentoring</i> .
3	Evaluasi	Evaluasi setelah dilaksanakan kegiatan PKM.

Dalam tahapan persiapan, tim pengabdian meminta Lembaga mitra untuk memberikan rekomendasi untuk tenaga pengajar yang siap ikut dalam pembekalan dan pendampingan pelatihan game online RPG ini. kemudian, kepala sekolah dengan berbagai pertimbangan dari unsur kemampuan teknologi, darurat pembelajaran, dan persiapan guru, sehingga mengirimkan 30 tenaga pengajar untuk terlibat dalam pembekalan dan pengabdian ini.

Selanjutnya tahap pelaksanaan ini dibagi menjadi 2 hari, hari pertama tim pengabdian memberikan bekal kompetensi kurikulum merdeka guna memberikan pemahaman kepada tenaga pengajar SMP Negeri 2 Kaliwungu guna dapat menerapkan aktivitas profil pelajar Pancasila dalam implementasi pembelajaran di kelas dengan game online RPG. Setelah mendapatkan pembekalan kurikulum merdeka, selanjutnya tim pengabdian memberikan bekal bagaimana penggunaan dan manfaat game online RPG bagi pembelajaran di kelas. Hari kedua, adalah pendampingan pembuatan game online RPG oleh masing – masing individu guna memastikan tenaga pengajar mampu mengaplikasikannya pada pembelajaran.

Evaluasi adalah tahapan terakhir dari metode ini, yang mana mengevaluasi kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian. Tujuan dari evaluasi tersebut adalah untuk mengamati hasil yang sudah dilakukan dan yang perlu akan dilakukan selanjutnya, sehingga harapannya tim pengabdian bisa memberikan yang terbaik bagi mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan Pengabdian masyarakat ini mampu memberi solusi terhadap kendala dan masalah bagi lembaga Pendidikan atau mitra. Selanjutnya, sebelum kegiatan pengabdian masyarakat diimplementasikan, Tim Pengabdian menggunakan model perencanaan media *ASSURE*, yaitu model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah *ASSURE* (Supardi, 2021). *ASSURE* merupakan dari *Analyze State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate* (Syahril, 2018). Model ini mengutamakan enam prinsip utama dalam perencanaan media.

Hasil pengabdian ini terkait aplikasi *Game Online RPG* sebagai media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan fungsinya, media bagi guru berfungsi untuk memberikan jembatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan sebuah media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip *VISUALS*. Prinsip *VISUALS* merupakan *Visible, Accurate, Legitimate, Structured* (Miftah, 2018). Jika pengembangan sebuah media terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran di era kemajuan teknologi saat ini, maka *Game Online RPG* memenuhi kriteria tersebut. Misi PKM ini berfokus pada upaya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan teknologi pada guru SMPN 2 Kaliwungu Kudus.

Adapun dalam pelaksanaannya metode yang tim pengabdian gunakan terdiri dari tiga aspek pendampingan, yaitu *Training and education, Experience* dan *Mentoring*. Adapun uraian kegiatan sebagai berikut.

a. *Training and Education*



Gambar 1. Pembekalan oleh Narasumber

Pada aspek ini, mitra diberi pembekalan mengenai Pengenalan terhadap P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dalam Kurikulum Merdeka dan aspek-aspek yang terkait dalam Kurikulum Merdeka serta pembekalan menggunakan Manajemen Pembelajaran berbasis *Game Online RPG* dan media *ICT* yang digunakan. Pada tahapan ini mitra mempelajari Manajemen dan Strategi Pembelajaran, Faktor-Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, desain pembelajaran, *ICT based media*, pengenalan *game Online RPG*, dan yang terakhir implementasi manajemen pembelajaran berbasis *Game Online RPG*. Pada pelaksanaannya tim menggunakan penjelasan, pemahaman sederhana guna mudah dipahami serta sarana yang mudah digunakan sebagai contoh.

b. Experience



Gambar 2. Tanya dan Jawab Narasumber

Setelah memahami apa dan bagaimana implementasi materi yang telah diperoleh pada tahap *Training and Education*, mitra diminta untuk bisa bertanya terkait seputar pembekalan materi yang telah disampaikan dan juga dapat saling berbagi mengenai perihal apa saja yang diketahui mengenai Kurikulum Merdeka dan juga mengenai Manajemen Pembelajaran berbasis Game Online. Karena dengan saling berbagi dan diskusi diharapkan dapat mempermudah implementasi Kurikulum Merdeka dan Manajemen Pembelajaran berbasis *Game Online* di SMPN 2 Kaliwungu Kudus.

c. Mentoring



Gambar 3. Pendampingan Pembuatan *Game RPG*

Pada tahapan ini, tim pelaksana mengadakan pendampingan kepada mitra, tenaga pengajar SMPN 2 Kaliwungu Kudus dalam mengimplementasikan kompetensi mereka di lapangan. Kegiatan ini merupakan *real practice* yang dilakukan oleh para tenaga pengajar di dalam kelas secara langsung dengan para peserta didik. Pada tahapan ini pendamping mengajarkan pembelajaran berbasis Game Online menggunakan *Classcraft RPG*. Pendamping berperan aktif dalam memantau masing-masing tenaga pengajar guna memahami dan bisa mengaplikasikan mengenai web yang diperkenalkan agar dapat diimplementasikan ke kelas masing-masing dengan efektif.

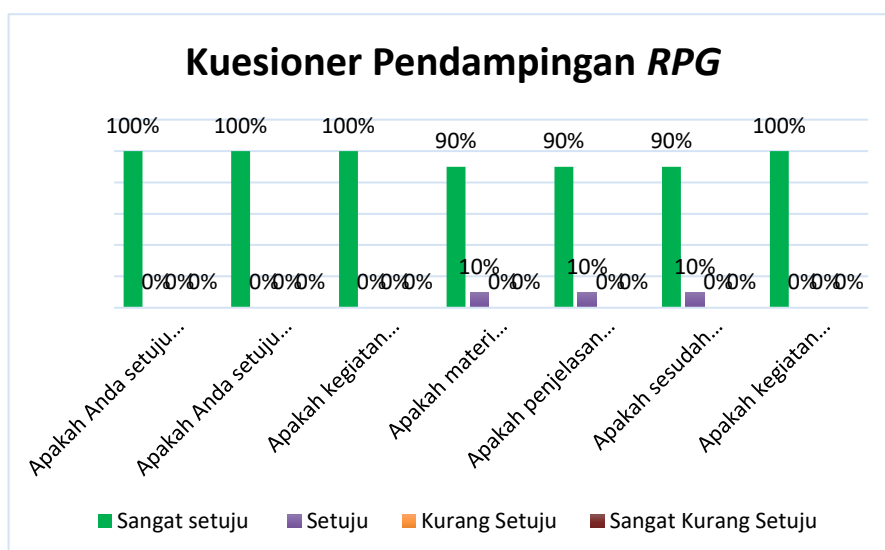


Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Guru Mitra

Setelah kegiatan berjalan dengan lancar, tim pengabdian melakukan monitoring guna mengetahui progress dari mitra ketika mitra mengalami kesulitan atau masalah yang diperlukan adanya kesempatan untuk menyampaikan sehingga dapat dilakukan perbaikan.

Berdasarkan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian, maka tim pengabdian melaksanakan tahap evaluasi. Evaluasi dilaksanakan dengan cara penyebar angket kuesioner kepada peserta pendampingan yaitu 30 guru di sekolah mitra. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden (Rahmadi, 2018).

Berdasarkan grafik pada gambar menunjukkan bahwa, pengabdian masyarakat ini sangat membantu dan bermanfaat bagi tenaga pengajar di SMPN 2 kaliwungu kudus. Selanjutnya grafik tersebut menunjukkan bahwa hasil respon dalam kegiatan ini terbagi menjadi dua yaitu hasil kuesioner menunjukkan 100% sangat setuju dan 90% setuju. Berikut adalah hasil dari evaluasi kuesioner.



Gambar 5. Hasil Kuesioner RPG

Hasil kuesioner menunjukkan 100% koresponden sangat setuju bahwa pertama, tenaga pengajar menerima dengan baik dan antusias dalam kegiatan pembekalan dan pendampingan manajemen kelas berbasis game online RPG. Hal ini dirasa sangat bermanfaat bagi kompetensi tenaga pengajar untuk meningkatkan variasi pembelajaran di kelas. Kedua, tenaga pengajar merasa terbantu adanya pengabdian ini karena game online RPG mampu memberikan suasana pembelajaran baru dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas. Ketiga, tenaga pengajar merasa terbantu dalam meningkatkan kompetensi pada pembelajaran literasi digital untuk implementasi pembelajaran di kelas. Keempat, tenaga pengajar sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian ini dalam membantu mewujudkan kompetensi literasi digital di SMPN 2 Kaliwungu Kudus.

Selanjutnya kuesioner yang menunjukkan hasil 90% koresponden setuju dapat dideskripsikan sebagai berikut, pertama, materi yang diberikan oleh tim pengabdian masyarakat dirasa mudah dipahami oleh 90% koresponden dari 30 tenaga pengajar. Hal ini menunjukkan materi yang didapat akan dapat diaplikasikan dengan mudah oleh tenaga pengajar. Kedua, penjelasan dari pemateri mudah dipahami oleh tenaga pengajar dengan demikian hasil dari penjelasan ini mampu di implementasikan kedalam pembelajaran di kelas. Ketiga, tenaga pengajar setuju karena kegiatan ini membantu membangun kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas.

Dari pembekalan dan pendampingan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) menghasilkan output yaitu guru dapat memahami pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang mana setiap pembelajaran harus memasukkan unsur profil pelajar Pancasila. Selain itu tenaga pengajar dapat belajar memahami dan praktik pembuatan game online RPG yang disesuaikan dengan pembelajaran di kelas. Selanjutnya outcome yang diharapkan kedepannya adalah tenaga pengajar dapat membuat pembelajaran dengan menggunakan game online RPG (*Role-Playing Game*) dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas.

Sehingga dalam pelaksanaan kegiatan ini akan muncul manfaat antara lain, (1) pemanfaatan aplikasi *Game Online RPG (Role-Playing Game)* merupakan solusi tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran. (2) peningkatan kredibilitas SMP N 2 Kaliwungu Kudus, karena telah menggunakan media literasi digital berbasis *Game Online RPG (Role-Playing Game)* dalam proses kegiatan pembelajaran. (3) dapat meningkatkan kemampuan guru dalam hal pengembangan media pembelajaran.

Program pengabdian masyarakat (PKM) telah berhasil dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Target yang diharapkan dalam kegiatan PKM telah tercapai. Capaian tersebut meliputi guru sudah mampu mengaplikasikan *Game Online RPG (Role-Playing Game)* dan membuat media pembelajaran digital dengan baik sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adanya inovasi dalam pengembangan media berbasis *Game Online RPG (Role-Playing Game)* akan menggerakkan semangat guru dalam mengikuti perkembangan zaman dalam pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan kolaborasi antar perguruan tinggi Universitas Wahid Hasyim dan Universitas Nahdlatul Ulama dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini menjawab keresahan kepala sekolah akan mutu dan kompetensi guru yang mana ada pada visi misi Lembaga Pendidikan SMPN 2 Kaliwungu Kudus. Kemudian terlaksananya kegiatan ini dapat memberikan dorongan dan memotivasi tenaga pengajar dalam meningkatkan kemampuan literasi digital khususnya yang berbasis *Game Online RPG (Role-Playing Game)*. Kegiatan PKM ini berhasil dilakukan dibuktikan dengan respon positif dari gurudalam menjawab angket kuesioner. Selain itu, guru juga sangat responsif dalam mengikuti kegiatan PKM. Terkait

kemajuan dalam pengembangan media literasi digital, secara tidak langsung juga mampu meningkatkan keunggulan dalam proses pembelajaran di era global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara (UNISNU) dan Universitas Wahid Hasyim Semarang (UNWAHAS) yang telah memberikan dukungan berupa biaya dan motivasi, SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini, dan seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Putra, N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 3(2), 98–104. <http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i22019p98-104>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Litbang*, VIX(2), 147–156. <https://doi.org/10.35200/explore.v7i2.37>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Putra, A. C., Teknik, M., Universitas, I., & Majapahit, I. (2018). *GAME EDUKASI DENGAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER UNTUK KELAS 2 SD* Agatha Cahya Putra. 1–15. <http://repository.unim.ac.id/212/>
- Rahmadi. (2018). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Supardi. (2021). *Model ASSURE untuk Mendesain Media Pembelajaran* (A. Asyari (ed.); 1st ed.). Sanabil. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Syahril. (2018). Pengembangan desain model ASSURE pada pembelajaran IPS SD/MI. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 3(1), 65–75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>
- Ulfiana, F., Himawati, U., & Devy Rinjani, E. (2022). Kreativitas Guru Kelas Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iv A Sd Islam Al Madina. *Jurnal Magistra*, 13(1), 91–109. <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Utomo, C. B. (2018). *Manajemen Pembelajaran*. UNNES Press.