

Pengembangan Portal Game Edukasi Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dalam Membangun Resiliensi dan Digital Literasi Siswa Sekolah Dasar

Oleh: Siti Irene Astuti Dwiningrum, Samsul Hadi, Rukiyati, Tika Aprilia, Amalia Rizki Ardiansyah

ABSTRAK

Kurikulum proaktif dan inovatif dengan mengintegrasikan pembelajaran yang kreatif berbasis edugame. Pembelajaran berbasis permainan atau Game Based Learning (GBL) dapat dimainkan menggunakan gawai di manapun dan kapanpun. Untuk mewujudkan hal tersebut, penelitian ini menggandeng mitra yaitu PT Animars Demikita Metamedia. Mitra memiliki kemampuan dalam konten media digital dengan sasaran pengguna siswa sekolah dasar. Konten game edukasi yang berbasis kurikulum merdeka belajar dan kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar belum banyak diproduksi padahal sangat dibutuhkan. Solusi yang ditawarkan dalam program usulan ini yaitu pengembangan portal game edukasi berbasis kurikulum merdeka belajar dalam membangun resiliensi dan digital literasi siswa sekolah dasar.

Program Maching Fund dirancang dalam lima kegiatan utama yakni: 1) studi independent; 2) kegiatan penelitian; 3) kegiatan pengabdian kepada masyarakat; 4) kegiatan asisten mengajar; 5). Kegiatan kewirausahaan. Kegiatan pertama, Studi independen merupakan program yang dilakukan untuk mempraktikkan kompetensi yang telah didapatkan selama perkuliahan ke dalam sebuah proyek riil secara spesifik dan praktis serta bersinggungan langsung dengan para pakar untuk memahami penerapannya. Studi independent dilaksanakan pada akhir bulan kelima hingga bulan keenam pelaksanaan study independent diikuti oleh 20 mahasiswa meliputi 5 mahasiswa Prodi Kebijakan Pendidikan, 5 mahasiswa Prodi PGSD FIP, 6 mahasiswa Prodi Teknologi Informasi, dan 4 mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi FT UNY. Kegiatan kedua, penelitian pengembangan portal game edukasi telah menghasilkan 12 paket edugame yang layak dan tepat digunakan untuk meningkatkan resiliensi dan literasi siswa sekolah dasar. Edugame dilengkapi dengan buku panduan untuk guru sekolah dasar berupa animation e-book interaktif. Tahapan penelitian pengembangan yang telah dilalui adalah tahap analisis, yaitu studi lapangan dan studi dokumen terkait portal game edukasi berbasis kurikulum merdeka belajar, tahap desain, yaitu mendesain rancangan portal edugame berbasis kurikulum merdeka belajar, tahap produksi, yaitu menghasilkan edugame dengan menggunakan beberapa software yang dikembangkan oleh pihak mitra (PT. Animars Demikita Metamedia, tahap implementasi, yaitu membuat buku panduan, uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan diseminasi. Hasil uji coba dan diseminasi menunjukkan game edukasi telah berhasil membangun resiliensi dan literasi digital siswa sekolah dasar. Kegiatan ketiga, hasil-hasil riset yang dilakukan oleh civitas akademika di perguruan tinggi disosialisasikan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM). Pelatihan Penggunaan Portal Game Edukasi di gedung Disdikpora Bantul. Kegiatan ini dilakukan oleh tim peneliti yang berjumlah lima dosen dan melibatkan 10 mahasiswa PGSD. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini yaitu Kreativitas dan Inovatif dengan Edugame, dilanjutkan dengan pemaparan portal game edukasi dan pendampingan penggunaan portal game edukasi. Kegiatan ini diikuti oleh 40 peserta. Kegiatan Keempat, Kegiatan Asistensi Mengajar 5 orang melakukan asistensi mengajar di sekolah dengan menggunakan produk aplikasi edugame yang terintegrasi dalam portal game edukasi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Asistensi Mengajar antara lain dengan Metode Demonstrasi dan Metode Praktik Terbimbing. Kegiatan Kelima, peran mahasiswa dalam kegiatan kewirausahaan Maching Fund memberikan masukan kepada Mitra dalam pengembangan produk dan strategi pemasaran. Berdasarkan hasil kajian, observasi di studio dan penilaian produk edugame yang dilakukan oleh mahasiswa ada beberapa pemikiran yang yang disimpulkan dari kegiatan kewirausahaan progam Maching Fund, khususnya dalam upaya untuk pengembangan produk agar memiliki nilai jual meliputi a) Melakukan riset pasar; b) Mengembangkan produk yang kreatif dan inovatif; c) Mengembangkan konten/substansi cerita lebih menarik dan bermakna; d) Menguatkan dialog yang interaktif; e) Mengembangkan strategi pemasaran yang efektif. Pelaksanaan progam Maching Fund memberikan manfaat kepada perguruan tinggi, mitra, insan Dikti, mahasiswa dan masyarakat. Secara umum tidak ada kendala, karena semua target sudah terpenuhi, dan beberapa target mencapai lebih dari 100% yakni jumlah Mitra Kerja 617%, jumlah mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus 296,7%, masyarakat penerima langsung (siswa) 896.7%, masyarakat penerima langsung 213,3%, praktisi mengajar di dalam kampus 500%, dosen tamu 400%. Kegiatan dalam progam Maching Fund ditetapkan dan relevan dengan tujuan MBKM yakni tercapainya 8 IKU. Progam Maching Fund terlaksana adaptif dan progressive learning, karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyiapkan calon guru yang kreatif, guru yang progresif dengan kegiatan yang berbasis learning to do dan learning to live together yang diperoleh dari kegiatan Maching Fund yang secara langsung mengajak mahasiswa berkolaborasi dengan dengan DUDI.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Resiliensi, Literasi Digital*