

Penggunaan Permainan Edukasi pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Geografi Kelas XII di MA PPPI Miftahussalam Banyumas

The Use of Education Games in Online Learning of Geography Class XII at MA PPPI Miftahussalam Banyumas

Faris Salman Faza

Master of Social Science Education, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v1i.68

Submitted:
April 12, 2021

Accepted:
June 10, 2021

Published:
June 14, 2021

Keywords:

COVID-19, Educational game,
Qualitative description

ABSTRACT

The existence of the COVID-19 outbreak has an impact on all sectors of life, one of which is in the education sector, many schools are forced to dismiss their students and teaching and learning activities are carried out online. the transition of Geography teaching and learning activities at MA PPPI Miftahussalam Banyumas from face to face to online creates new problems in learning so that a special strategy is needed in this learning. Although online learning is not effective for achieving learning goals, the teacher must be able to make new innovations so that learning objectives can be achieved. This study uses a qualitative description method by observing the behavior of students when online learning takes place. Learning online Geography class XII at MA PPPI Miftahussalam Banyumas uses educational games. This study aims to find out the right media in learning Geography class XII during the COVID-19 pandemic at MA PPPI Miftahussalam Banyumas. The results of this study showed that 76 students of class XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas who had taken the test showed an average value > 8.00. This shows satisfactory results.

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



Corresponding Author:

Faris Salman Faza
Master of Social Science Education,
Post-Graduate Program, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jln Raya Kejawar 72 Banyumas
Email: farissalmanfaza97@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Virus Corona (*SARS-nCov2*) atau lebih dikenal dengan *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) merupakan virus yang menyerang sistem pernafasan ini menyebabkan gangguan pernafasan, infeksi paru-paru berat hingga kematian. Kasus COVID-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019 dan menyebar cepat ke hampir seluruh negara di dunia. Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan kasus ini sebagai Pandemi global. Banyak negara di dunia menerapkan kebijakan *Lockdown*. Beberapa daerah di Indonesia menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), Pembatasan Sosial Berskala Besar ini menyebabkan berbagai aktivitas Perekonomian, Pendidikan, Sosial Hiburan, dan Industri terbatas

Sektor pendidikan menjadi salah satu sektor terdampak besar COVID-19, Peralihan kegiatan belajar mengajar dari tatap muka menjadi daring menyebabkan banyak tenaga pendidik kesulitan mencari strategi pembelajaran terbaik. Meskipun pembelajaran daring tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, Tenaga pendidik harus mampu melakukan inovasi-inovasi terbaik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai,

Diantara strategi pembelajaran daring yang dilakukan adalah ; Pembuatan aplikasi pembelajaran daring, Penentuan materi esensial, Penyusunan perangkat pembelajaran daring, dan Pembuatan website *E- Learning*

Pada tahun ajaran 2020/2021, peserta didik SMA/MA didominasi generasi Z yang terlahir sekira tahun 1995 hingga 2010, Menurut (Elmore dalam Wijoyo,2020), Generasi Z memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Merupakan generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan maupun pribadi akan mereka akses dengan cepat dan mudah
2. Sangat suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya dengan lewat jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, atau *SMS*. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan
3. Cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan dengan lingkungan
4. Terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu bersamaan. Misalnya membaca, berbicara, menonton, dan mendengarkan musik secara bersamaan. Hal ini karena mereka menginginkan segala sesuatu serba cepat, tidak bertele-tele dan berbelit-belit
5. Cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal. Cenderung egosentris dan individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan tidak menghargai proses

Tenaga pendidik menjadi garda terdepan dalam perkembangan peserta didik di sekolah, Sehingga tenaga pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan peserta didik generasi Z

Pada proses pembelajaran ada tiga faktor penting yang mempengaruhi kualitas dari suatu proses pembelajaran. Selain sumber belajar dan penerima, ada juga media pembelajaran sebagai perantara yang merupakan faktor penting dalam penyampaian informasi yang baik dari sumber ke penerima (Nugraha, 2017)

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013) penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran akan memberikan dampak pada kualitas dari proses pembelajaran tersebut. Suatu media pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan sesuai dengan perkembangan peserta didik generasi Z adalah penggunaan game edukasi yang dapat diunduh melalui *play store* dan *apps store*

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif yang dilakukan di MA PPPI Miftahussalam Banyumas

1. Populasi
Populasi pada penelitian ini adalah 76 peserta didik kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas dengan rincian program kelas IPA 24 peserta didik, Program kelas IPS 52 peserta didik
2. Sampel
Sampel penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* yaitu 38 peserta didik kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Virus COVID-19 pertama kali ditemukan di Wuhan, China Desember 2019 kemudian tersebar ke seluruh dunia hingga kini, Pandemi COVID-19 memiliki dampak yang besar terhadap seluruh bidang kehidupan manusia, Sebagian besar negara-negara di dunia menerapkan kebijakan *Lockdown* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), Penerapan *Lockdown* dan PSBB menyebabkan berbagai aktivitas Ekonomi, Sosial budaya, Pendidikan, dan Industri terbatas

Pendidikan menjadi salah satu bidang yang mengalami dampak besar pandemic COVID-19. Perubahan kegiatan belajar mengajar dari tatap muka menjadi daring (*online*) menyebabkan tenaga pendidik kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga perlu adanya metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran daring (*online*)

Peserta didik kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas tahun ajaran 2020/2021 merupakan peserta didik kelahiran 2002 yang termasuk ke dalam generasi Z, Ciri utama generasi Z adalah mampu beradaptasi cepat dengan teknologi informasi terbaru

Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran daring Geografi pada generasi Z adalah menggunakan game edukasi yang dapat diunduh melalui *play store* dan *apps store*

Pembelajaran daring Geografi kelas XII menggunakan game edukasi mampu diterapkan pada materi konsep wilayah dan tata ruang, serta interaksi keruangan desa dan kota. Game edukasi yang digunakan adalah game tata kota

Peserta didik mengunduh game tata kota melalui *play store* dan *apps store*, kemudian peserta didik menginstal aplikasi tersebut pada *gadgetnya*, kemudian aplikasi tersebut bisa digunakan dan dimainkan, Guru membimbing peserta didik dengan mengawasi melalui media grup *whatsapp* kelas, Peserta didik mengirimkan

hasil tangkapan layar (*screenshot*) hasil pekerjaannya kepada guru, kemudian guru memberi komentar pada hasil pekerjaan peserta didik dengan mencantumkan penjelasan konsep wilayah dan tata ruang serta interaksi desa dan kota. Pada tengah semester, Guru mengadakan ulangan harian. Adapun hasil ulangan harian kelas XII sebagai berikut

**DAFTAR NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER GEOGRAFI KELAS XII
MA PPPI MIFTAHUSSALAM BANYUMAS**

Tahun ajaran 2020/2021

Kompetensi Dasar

:

Konsep Wilayah dan Tata ruang

Interaksi Keruangan Desa dan Kota

Kelas	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
XII IPA	93	63	81.83
XII IPS 1	100	45	82.96
XII IPS 2	100	77	85.09
Jumlah	293	185	249.88

Sumber : Daftar nilai ulangan tengah semester gasal Geografi kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata nilai ulangan tengah semester gasal Geografi kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas adalah > 80.00

4. KESIMPULAN

Rata-rata nilai ulangan tengah semester gasal Geografi kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas menunjukkan angka > 8.00 . Hal ini menunjukkan bahwa, Ada pengaruh positif terhadap penggunaan game edukasi dalam pembelajaran daring Geografi kelas XII.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daftar nilai ulangan tengah semester gasal Geografi kelas XII MA PPPI Miftahussalam Banyumas tahun ajaran 2020/2021
- [2] Nugraha dkk. 2017. "Rancang bangun Game Edukasi sebagai media pembelajaran mata kuliah praktik teknik digital" . *Jurnal Edukasi Elektro*. Volume 1(1) : 92
- [3] Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
Silabus Geografi SMA/MA kelas XII semester gasal
- [4] Wijoyo dkk.2020. *Generasi Z dan Revolusi Industri 4.0* . Banyumas : CV Pena Persada