



Judul Essai :

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING
DENGAN METODE PEMBELAJARAN “GAME BASED LEARNING”**

**Diajukan untuk Mengikuti Lomba
CARVENOS (Carving Event Sociology) Himadiksan
Pendidikan Sosiologi Antropologi
FKIP UNS
2021**

Disusun oleh :

Windi Putri Fila Safitri (NIM:K821//Angkatan 2021)

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2021**

PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN METODE PEMBELAJARAN “GAME BASED LEARNING”

Manusia adalah makhluk sosial yang dicirikan dengan adanya interaksi sosial dengan masyarakat lain. Namun, dengan munculnya wabah virus Covid-19 ini menjadikan aktivitas masyarakat dibatasi melalui kebijakan pembatasan kegiatan oleh pemerintah untuk menekan angka penyebaran virus Covid-19. Dampak dari pembatasan kegiatan tersebut adalah diterapkannya kebijakan *stay at home* dan *physical social distancing* yang artinya kegiatan yang biasanya dilakukan di luar rumah seperti bekerja, sekolah, liburan dan kegiatan lainnya yang melibatkan kerumunan harus dibatasi. Pendidikan menjadi salah satu dampak dari pembatasan kegiatan tersebut dengan diterapkannya sekolah secara *daring* yang dilakukan di rumah masing-masing.

Pendidikan adalah sesuatu proses yang akan terus berlangsung seumur hidup. Proses belajar yang tidak ada habisnya ini berlangsung mulai dari lahir hingga sampai ke liang kubur. Tentunya dalam suatu program pendidikan harus terdapat unsur-unsur yang akan melengkapi kelancaran pelaksanaannya. Unsur penting dalam sebuah pendidikan antara lain yaitu, tenaga pendidik, peserta didik, sarana prasarana penunjang proses pendidikan, kurikulum, buku, tempat belajar dan hal-hal lain yang berkaitan dengan sesuatu yang akan menyukseskan proses belajar-mengajar. Dalam pendidikan unsur ini menjadi hal yang utama. Jadi, apabila salah satu unsur tidak terpenuhi maka akan menghambat kelancaran pendidikan.

Di era yang serba digital ini menjadikan kita mendapat kemudahan dalam mengakses sesuatu yang ingin kita cari. Para siswa yang merupakan generasi *millennial* dapat dengan mudah berbaur dengan kecanggihan teknologi yang ada. Hal ini dimanfaatkan pemerintah dalam kebijakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi untuk keberlangsungan pendidikan di masa pandemi. Seperti yang kita tahu, teknologi berperan besar dalam keberlangsungan pendidikan apalagi di masa *daring* ini.

Dibalik manfaat dari adanya kebijakan tersebut, terdapat masalah baru yang mengikutinya. Jika dilihat dari pemberitaan yang tersebar di media, baik media cetak maupun media online, sebenarnya penerapan pembelajaran *daring* ini dianggap kurang efektif. Masalah yang seringkali muncul adalah penyampaian materi dari tenaga pendidik kepada peserta didik yang kurang tersampaikan dengan baik. Belum lagi di masa

pembelajaran online ini terjadi kendala mengenai akses belajar. Kita tentu mengetahui bahwa tidak semua daerah memiliki koneksi internet yang baik. Permasalahan seperti tidak adanya sinyal ini menjadi salah-satu masalah yang cukup banyak dialami siswa.

Selain itu, pembelajaran online yang biasanya menggunakan media melalui zoom, gmeet, google classrom, dan youtube menjadikan pembelajaran jarak jauh itu terlihat membosankan apabila peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan guru saja tanpa adanya *feedback* dari peserta didik. Jika saat pembelajaran tatap muka saja banyak murid yang kedapatan mengantuk di kelas, maka pada kebijakan ini tidak menutup kemungkinan akan lebih parah. Apabila peserta didik tidak mempunyai keberuntungan orang tua dalam mengawasi proses pembelajaran dirumah karen orang tua yang bekerja, tdiak menutup kemungkinan bahwa materi yang telah disampaikan guru tidak dapat diterima peserta didik dengan baik.

Dilihat dari permasalahan tersebut perlu adanya perubahan metode belajar yang sebaiknya diterapkan agar manfaat pembelajaran selama daring tetap dapat dirasakan oleh peserta didik. Perubahan metode pembelajaran selama daring ini tentunya harus didukung oleh adanya tenaga pengajar yang inovatif dan kreatif. Metode pembelajaran yang mungkin dapat diterapkan adalah dengan *study-game*. Dengan menggunakan metode ini diharapkan murid tidak hanya menjadi peserta didik yang pasif saat guru menjelaskan materi tetapi juga menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran meskipun *daring*.

Game dalam dunia pendidikan difungsikan untuk memberikan kesenangan kepada pemain. Terdapat empat fitur utama dalam sebuah game yaitu adanya tujuan, aturan, *feedback system*, dan *voluntery participation*. Pembelajaran menggunakan game yang diterapkan dalam pembelajaran *daring* ini dapat melalui aplikasi-aplikasi belajar yang berbasis permainan. Contoh aplikasi belajar berbasis game ada banyak sekali yang bisa digunakan antara lain:

1. Kahoot

Kahoot merupakan alternatif yang bisa dipilih dalam penerapan *game based learning* ini. Kahoot dapat menjadi alternatif belajar untuk mengurangi bosan karena Kahoot menggunakan gaya belajar yang melibatkan peran dan keaktifan peserta didik. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik berkompetisi dan berkolaborasi dengan peserta didik lain. Permainan ini selain di desain untuk kelompok juga dapat dimainkan secara individu. Kahoot dilaksanakan dengan cara pengajar membuat fitur

soal di aplikasi Kahoot sesuai dengan materi yang akan dibahas. Selanjutnya pengajar diberikan akses oleh Kahoot dan meminta peserta didik mengakses laman Kahoot dengan memasukkan pin serta username. Peserta didik memilih jawaban yang tepat dan cepat sesuai dengan pertanyaan yang dibuat dan selanjutnya akan muncul skor yang didapat. Di akhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari peserta didik dan selanjutnya dapat dilakukan evaluasi.

2. Quizizz

Quizizz adalah sebuah permainan kuis online yang dapat digunakan untuk pemilaiam formatif dalam belajar. Apalagi di era pandemi seperti ini game berbasis pembelajaran seperti Quizizz sangat dapat diaplikasikan. Cara menggunakan permainan ini pun cukup mudah. Kuis dibagikan kepada siswa dengan berupa kode yang dapat di akses di web ataupun aplikasi Quizizz. Kemudahan dan kelebihan yang ada dalam Quizizz ini memungkinkan Quizizz menjadi media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa dalam gelombang mekanik.

3. Educandy

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang dapat membuat pembelajaran daring lebih menyenangkan karena aplikasi ini membuat belajar menjadi tidak membosankan. Game belajar interatif ini dibuat dengan tampilan yang sangat mudah dimergerti oleh pengguna awam. Ada delapan model game belajar, antara lain: Crosswords, Choise, Word Search, Noughts and Crosses, Spell It, Anagram, Match-up, dan Memory. Soal soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi Educandy ini bisa diakses menggunakan smartphone.

Sebenarnya masih banyak aplikasi pembelajaran berbasis game online yang dapat dimanfaatkan selama pembelajaran di masa pandemi ini. Tentunya pembelajaran seperti itu memiliki berbagai macam manfaat antara lain: membuat siswa lebih aktif dan kritis meskipun pembelajaran dilakukan secara online, adanya interaksi dan peran langsung dari peserta didik di kegiatan pembelajaran, guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan, pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama diingatan siswa karena penyampaiannya menggunakan metode yang unik dan menyenangkan, menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan dan semangat dalam diri siswa.

Namun, dengan penerapan pembelajaran berbasis game tersebut membutuhkan alat dan media tambahan seperti harus mengunduh aplikasi game atau menambah pengeluaran kuota peserta didik dan pengajar, penerapan game didalam pembelajaran terkadang menimbulkan

susana pembelajaran yang tidak kondusif, serta perlu adanya persiapan yang matang agar penerapan metode belajar seperti ini dapat di aplikasikan dengan baik.

Game edukasi memberi banyak manfaat dan dapat digunakan untuk penerapan belajar pada masa seperti ini, dengan menyelipkan permainan di pembelajaran daring, peserta didik tidak melulu mendengar penjelasan materi oleh guru atau dapat juga pengambilan nilai dilakukan dengan bantuan aplikasi game tersebut. Akan tetapi penerapan game ini tidak selalu bisa diterapkan setiap saat agar penyampaian materi dapat berjalan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan. Dan tentu kita berharap agar pandemi ini segera berakhir sehingga proses belajar dapat dilaksanakan seperti sedia kala.