

# Penerapan *Game* Edukasi Geograpiea Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Mega Andini Putri<sup>1</sup>, Eneng Mufadillah<sup>2</sup>, Laelatul Fajriah<sup>3</sup>

## Abatract

Today's rapid growth in technology and communication has affected the Indonesian education aspect. An educator is expected to be able to use the technological advances, especially in the learning process in class. One is to use an instructional tool or video-based learning medium on a gadget. The study studied geographya games. As one of the digital age teaching media for the need for elementary school children in order to better understand geography. The study USES qualitative methods with a descriptive approach to library studies. The study showed a result that geograpiea games were able to help students better understand the learning of the region in Indonesia.

Keywords: easily, both exciting and enjoyable.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi serta komunikasi menjadi semakin pesat pada kala ini, perihal tersebut pastinya dapat pengaruhi pada bermacam aspek- aspek, terutama dalam aspek dunia pembelajaran atau pendidikan. Masa Milenial ini pasti senantiasa bersinggungan dengan pesatnya kemajuan teknologi terhadap pemakaian gadget serta internet. Dikutip dari sumber kompas. com, pengguna internet di Indonesia tergolong tinggi yakni kisaran 64,8% atau 171,17 juta jiwa, angka tersebut seantiasa terus meningkat dari tahun ke tahun dan didominasi oleh kaum pelajar (Pratomo, 2019). Aktivitas yang dilakukan oleh sebagian pelajar dikala ini ialah pemakaian *gadget* salah satunya dalam bermain permainan/*game*.

Menurut MMA (*Mobile Marketing Association*) pengguna Game atau Gamer di Indonesia sendiri sudah mencapai 60 juta dan diperkirakan akan menjadi 100 juta orang di tahun 2020 (Maulida, 2018), tentu di era digital tersebut aspek pendidikan diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan jaman.

Media pembelajaran yang monoton dalam proses pembelajaran akan membuat kegiatan belajar menjadi tidak menyenangkan. Untuk pendidik yang masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar akan menyebabkan minimnya motivasi siswa dalam belajar, sehingga tujuan pada kegiatan pembelajaran yang hendak ditempuh jadi tidak tercapai. Perihal tersebut pula dapat membuat para siswa jadi malas belajar di sekolah serta merasa proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak begitu efektif. Perihal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab siswa untuk melakukan hal-hal menyimpang dalam,

semacam misalnya siswa bolos sekolah, siswa tidur di kelas, siswa asyik ngobrol dikala KBM serta lain sebagainya (matrapendidikan. com). Sebagai seorang pendidik dapat diharapkan sanggup menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada masa milenial dikala ini, guru sendiri harus melek terhadap teknologi, perihal ini sangat berarti serta menunjang dalam kegiatan mengajar, sehingga dapat menghasilkan motivasi belajar yang besar untuk siswa. Pembelajaran tersebut semacam, *E-learning*, *virtual class*, *video conference for education* serta *game* edukasi. Pembelajaran ini dapat diterapkan oleh siswa supaya mereka dapat belajar secara sendiri dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan *gadget*.

## **Metodologi**

Pada artikel ini kami menggunakan *literature review* dengan jenis *Systematic literature review* melalui pendekatan kualitatif. Kami menggunakan data sekunder sebagai sumber data penelitian. Data sekunder didapatkan dari paper yang telah terpublikasi di internet melalui database. Penelitian dilakukan dengan cara menelusuri sumber-sumber terkini dan terpercaya, lalu di telaah secara utuh dan mendalam serta dianalisis dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale. *Literature* dan teori Edgar Dale dikaji untuk menemukan ide utama dari sumber tersebut yang terkait.

Kegiatan dari penelitian yaitu mengumpulkan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan literatur didasarkan pada kredibilitasnya, yaitu *literature* yang telah di terbitkan oleh penerbit yang bereputasi. Dengan kriteria tersebut, sejumlah literatur dipilih menjadi sumber data utama dalam kajian ini. Data yang disajikanpun dalam bentuk deskriptif dengan menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, menganalisis, dan mengintrepetasikannya (Narbuko dan Achmadi, 2007).

## **Hasil dan Pembahasan**

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan game dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, Widiyatmoko, Alimah, & Juliyani, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan para siswa. *Game* pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, siswa juga akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

*Game* merupakan contoh bentuk dari media digital. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital. Teknologi digital menawarkan banyak peluang untuk membuat konten yang menarik (Tabor, 2013). Pendekatan menggunakan teknologi media digital sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang lebih baik dan lebih

efektif daripada pendekatan lain (Reeves, 1998). Menurut (Lee, 2015) dalam hal interaksi sosial dan kolaborasi, penggunaan media digital (*iPad & game*) yang dilakukan di pusat pembelajaran dapat meningkatkan frekuensi interaksi antara anak-anak, baik dengan teman atau dengan guru.

Itu terjadi karena ketika mereka mendapatkan pengalaman baru (baik dalam bentuk kesulitan atau solusi), mereka cenderung berkomunikasi dengan guru dan teman mereka. (Rutten, Van Joolingen, & Van Der Veen, 2012) juga menyatakan bahwa penggunaan media digital (simulasi komputer) dapat meningkatkan kemampuan siswa, terutama untuk bahan kerja laboratorium. Selain itu, ada perkembangan motivasi belajar pada anak-anak karena penggunaan media digital menarik dan menyenangkan (Lee, 2015). Siswa merasa lebih menikmati dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media digital (*game*). Media digital juga secara efektif dapat membantu mempraktikkan beberapa teori pembelajaran penting yang dikembangkan (Pischetola & Cattolica, 2011).

Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi dapat membuat siswa lebih paham dalam mempelajari sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Bruner (1966: 10-11) mengatakan bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif merupakan tahap dimana siswa belajar memahami lingkungan sekitar secara langsung menggunakan kemampuan motorik. Tahap ikonik merupakan tahap dimana siswa belajar menggunakan gambar atau video. Tahap selanjutnya adalah tahap simbolik yang menggunakan simbol-simbol dalam pembelajaran seperti membaca dan mendengar. Hal itu sejalan dengan “Kerucut Pengalaman” yang dikemukakan oleh Edgar Dale (1969).

Peranan media pembelajaran dapat terlihat dari teori kerucut pengalaman tersebut. Teori itu digunakan secara luas untuk menentukan media apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi ajar. Kerucut pengamalan Edgar Dale memberikan gambaran bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan itu sendiri, proses mengamati melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui lisan (Arsyad, 2013: 10). Semakin konkrit siswa mempelajari suatu pembelajaran maka pemahaman siswa akan semakin baik, karena siswa semakin mendapatkan pengalaman pembelajaran secara langsung. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran maka akan menambah daya ingat akan pengalaman yang dilalui.

Salah satu cara melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *game* Geograpiea. Melalui *game* ini siswa dapat belajar tentang daerah-daerah di Indonesia dengan bermain langsung dalam permainan yang ada di *game* Geograpiea. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tentang

daerah-daerah di Indonesia, tetapi siswa juga dapat mempelajari dan melakukan aktivitas secara langsung mengenai peta Indonesia yang ada di game tersebut. Siswa yang bermain *game* ini sama halnya dengan melakukan hal yang nyata sehingga sesuai dengan teori kerucut pengalaman maka siswa tersebut mendapatkan daya ingat yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya membaca, mendengarkan atau hanya melihat gambar.

Proses pembelajaran menggunakan permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, dan Agus Wedi (2020) penelitian tersebut menyelidiki efektifnya penggunaan game pembelajaran dikelas. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman antara kelompok yang menerapkan game pembelajaran dengan kelompok yang tidak menerapkan *game* pembelajaran. Dimana hasil belajar pemahaman siswa yang menerapkan *game* pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerapkan *game* pembelajaran. Selain itu, *game* pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

*Game* edukasi yang diterapkan pada proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan efektif digunakan untuk mendorong siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut maka siswa SD akan lebih tertarik belajar memahami peta Indonesia dengan menggunakan *game* Geoprapiea karena terdapat animasi-animasi yang menarik serta penggunaan teknologi yang mengikuti jaman. Pada permainan ini, siswa SD juga akan berusaha mendapatkan skor tertinggi sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi.

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pemahaman siswa dengan digunakannya game pembelajaran. Game pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi siswa. Selain itu, juga meningkatkan keaktifan siswa dikelas dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Maslani, berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (Game) Ranking I pada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama Di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan.

### **Kesimpulan**

*Game* Geoprapiea merupakan game yang berisi edukasi atau ilmu dasar mengenai geografi Indonesia. Pada dasarnya siswa mudah bosan dan jenuh dengan materi pembelajaran yang disampaikan, dengan adanya inovasi pembelajaran menggunakan *game* yaitu *game* Geoprapiea diharapkan siswa lebih semangat dan antusias lagi dalam belajarnya. *Game* Geoprapiea mampu menjadi

*game* edukasi sebagai media pembelajaran di era digital. *Game* Geograpiea dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Game* tersebut memberikan materi yang sederhana tentang peta Indonesia yang disajikan secara menarik, sehingga peserta didik akan lebih antusias dalam belajar dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Selain itu, menggunakan *game* Geograpiea dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga siswa akan terus antusias berusaha mendapatkan skor tertinggi yang kemudian akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar. Di samping itu, guru juga harus membimbing proses pembelajaran saat menggunakan *game* edukasi di kelas, karena *game* dalam pembelajaran hanya sebagai penunjang yang harus diimbangi dengan metode dan komponen pembelajaran lainnya. Melihat dari *review* dampak penggunaan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang positif.

### **Persembahan**

Terima kasih kami ucapkan pada Allah SWT. Terima kasih juga untuk Ibu Fitri Alfarisa, M.Pd. selaku Dosen Pengampu pada mata kuliah Metode Penelitian Pendidikan di SD. Dan tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah terlibat dalam penyusunan artikel ini, sehingga dapat tersusun sebagaimana mestinya.

### **Daftar Pustaka**

- Arsyad, A . (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Beritasatu. (2014). Agate Studio Jogja Luncurkan "Games" Geograpiea untuk Android. Beritasatu. com.
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (S. Rinaldy (ed.); 8th ed.). PT RajaGrafindoPersada.<http://www.rajagrafindo.co.id>.
- Hidayatullah, S., Henry Praherdhiono, dan Agus Wedi (2020). *Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam*. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol 3 No (2) Mei (2020): 199-206. DOI: 10.17977/um038v3i22020p199.
- Lee, L. (2015). *Digital media and young children's learning: A case study of using iPads in American preschools*. International Journal of Information and Education Technology, 5(12), 947.
- Lestari, A., Widiyatmoko, A., Alimah, S., & Juliyani, I. (2015). *Sounds Learning Using Teams Games Tournament with Flash Card As Media At The 13Th Junior High School Of Magelang*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 4(2). Maret Surakarta, Indonesia.
- Maslani. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswamelalui Permainan*

- (Game) Ranking *Ipada Materi Norma Dalam Kehidupan Bersama Di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Vol. 6, No. 2.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pischetola, M. (2011). *Digital media and learning evolution: A research on sustainable local empowerment*. Global media journal, 10(18).
- Qodr, T.S. (2020). *Media Pembelajaran Game Geograpiea Untul Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. Juornal of Curriculum Indonesia, 3 (2), 45-53.
- Reeves, T. C. (1998). *The Impact Of Media and Technology in Scholl*. *Journal of The Journal of Art and Design Education*, 2, 58-63.
- Rutten, N., Van Joolingen, W.R., & Van Der Veen, J.T. (2012). *The Learning effects of Computer Simulation in Science Education*. Computers & Education, 58(1), 136-153.
- Tabor, S. W., & Minch, R.P. (2013). *Student Adoption & Development of Digital Learning Media: Action Research and Recommended Practices*. Journal of Information Technology Education, 12.
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.