

Pendampingan Sosialisasi Pencegahan Covid-19 dengan Kreativitas *Game*: Pengembangan Aplikasi Permainan “A-Covid Venture” untuk Anak-anak

Suriani¹, William Chiari², Hokky Chandra Wiguna³

^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala

Email Korespondensi: suriani@unsyiah.ac.id

Abstrak

Pendampingan dalam pengabdian dengan tujuan untuk meningkatkan rasa kewaspadaan dan pengetahuan umum terhadap Virus Covid-19 kepada siswa sekolah tingkat menengah Banda Aceh. Pengetahuan terhadap bahaya Covid-19 merupakan sebuah hal yang sangat penting untuk diketahui, terutama bagi siswa sekolah yang masih berada di masa aktif mereka, agar mereka dapat lebih berhati-hati dalam melakukan kontak dengan orang lain. Akan tetapi, terdapat sebuah permasalahan dalam memberikan pengajaran terhadap Covid-19 kepada siswa, yang mana siswa tidak serius dalam menganggapnya ataupun merasa bosan dengan penjelasan yang diterangkan. Oleh karena itu, masalah ini dapat diselesaikan dengan memanfaatkan game edukasi untuk memberikan pelajaran terhadap Covid-19. Metode yang digunakan adalah dengan mengenalkan siswa dengan aplikasi pembelajaran “A-Covid Venture” yang bermanfaat untuk memberikan pembelajaran terkait bahaya Covid-19 dan cara untuk menghindarinya. Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan sebuah game dapat menciptakan sebuah cara baru dan unik bagi para siswa untuk belajar.

Abstract

Assistance in service with the aim of increasing a sense of vigilance and general knowledge about the Covid-19 Virus to Banda Aceh middle high school students. Knowledge of the dangers of Covid-19 is a very important thing to know, especially for students who are still in their active period, so that they can be more careful in making contact with other people. However, there is a problem in teaching Covid-19 to students, which students do not take seriously or feeling bored by the explanation. Therefore, this problem can be solved by utilizing education game to provide lessons on Covid-19. The method used is to introduce students to the “A-Covid Venture” learning application which is mandated to provide learning related to the dangers of Covid-19 and ways to avoid it. Utilization of learning media using a game can create a new and unique way for students to learn.

Keywords: A-Covid Venture, Game, Covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah berjalan selama lebih dari 2 tahun sejak publikasi kasus pertama positif akhir Desember 2019 silam. Semenjak itu, segala aspek dalam kehidupan masyarakat berubah untuk mengantisipasi permasalahan ini, khususnya pada bidang pendidikan. Baik siswa maupun guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi IT atau ICT dalam proses belajar mengajar, serta berusaha untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam metode pembelajaran daring tersebut (Salmiati dkk, 2021). Kemampuan dasar seperti kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa menjadi fokus bagi guru agar metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) juga dapat berjalan dengan baik, meskipun tanpa adanya bimbingan dari guru secara langsung sebagaimana yang diperoleh semasa

metode pembelajaran konvensional di sekolah. Harisuddin (2021) melakukan uji coba terhadap kemampuan siswa terkait dengan kedua hal tersebut dan menemukan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan antara siswa yang melakukan proses belajar mengajar secara daring maupun konvensional atau tatap muka.

Pendidikan dalam hal ini juga perlu memperkirakan kemampuan siswa dalam memahami segala hal yang berkaitan dengan pandemi Covid-19, mulai dari pengenalan sampai pencegahan Covid-19 yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga diperlukan adanya metode khusus untuk mempercepat proses pemahaman siswa mengingat pandemi Covid-19 sudah beberapa waktu. Salah satu metode yang sudah dilakukan adalah penggunaan media poster mengenai edukasi Covid-19 yang dilakukan oleh Firdausi dkk (2020) dimana tidak hanya anak-anak namun juga masyarakat secara umum memperoleh edukasi Covid-19 melalui poster dengan pertimbangan media poster yang lebih menarik daripada edukasi secara langsung atau sosialisasi.

Meskipun penggunaan media poster dan media cetak lainnya merupakan cara yang efektif untuk mengedukasi masyarakat, terdapat kelemahan yang ditemukan pada metode ini khususnya pada durabilitas dari media cetak itu sendiri, dimana media cetak cenderung tidak bertahan lama dan akan lebih rentan diabaikan beberapa hari setelah edukasi dilakukan. Untuk itu, diperlukan adanya media yang lebih baik dan memiliki durabilitas yang jauh lebih baik dibandingkan media cetak, tersebut, yaitu penggunaan media elektronik sebagai sarana edukasi Covid-19 siswa, khususnya *game* edukasi.

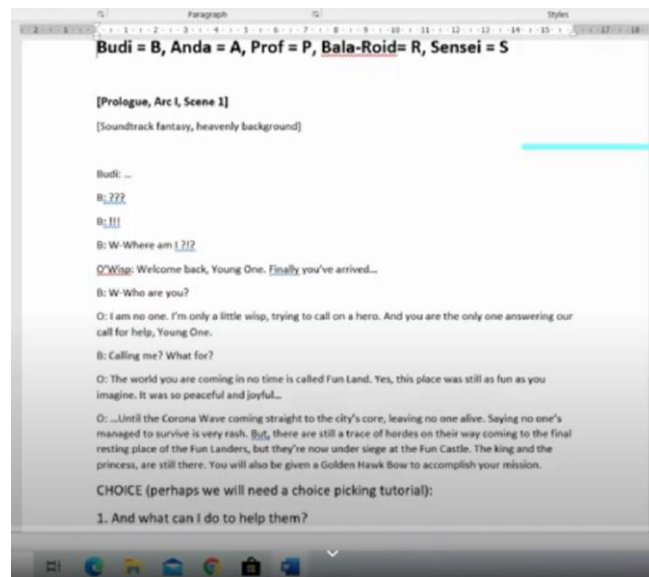
Game edukasi diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang jauh lebih menarik bagi siswa, serta mampu menjadi pengingat bagi siswa untuk terus mendalami pengetahuan yang dalam hal ini yaitu pengenalan dan pencegahan pandemi Covid-19, sehingga ilmu yang diperoleh dapat menjadi manfaat tidak hanya bagi siswa, namun juga bagi masyarakat pada umumnya yang mencoba memainkan *game* edukasi tersebut. Pengabdian terkait dengan pengembangan *game* edukasi ini akan dilaksanakan di sekolah dan disosialisasikan langsung kepada siswa dan guru untuk menemukan manfaat serta perbandingan yang baik antara edukasi dengan media *game* edukasi dengan media lainnya.

METODE

Kegiatan pendampingan terhadap pengembangan aplikasi permainan A-Covid Venture untuk anak-anak dilaksanakan di bulan Juni tahun 2020. Kegiatannya terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pengembangan aplikasi, tahap uji coba, dan perilisan permainan. Perilisan permainan akan dilakukan bersamaan dengan penerimaan *feedback* (testimoni) program sehingga dapat langsung disampaikan kepada tim dan diharapkan dapat meningkatkan wawasan anak-anak mengenai Covid-19 dan New Normal. Sasaran kegiatan adalah anak-anak sekolah dasar dan menengah (dalam kegiatan ini uji coba program kreativitas *game* secara langsung pada siswa tingkat menengah di SMP Katolik Budi Dharma Banda Aceh). Pengabdian dilakukan dengan cara pendampingan memperkenalkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran terhadap Covid-19. Media pembelajaran yang diperkenalkan berupa sebuah *game* yang dapat dimainkan dengan perangkat computer, melalui media tersebut para siswa dapat belajar tentang bahaya Covid-19 dan cara menghindarinya dengan lebih bersemangat.

Aplikasi media pembelajaran yang diperkenalkan bermanfaat untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik melalui *game* edukasi secara *offline*, yang membahas tentang bahaya, dampak, dan cara pencegahan virus Covid-19 sehingga siswa dapat menjaga diri dan lebih

berhati-hati. Menurut Vitianingsih (Vitianingsih, 2017) *game* edukasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, salah satu keunggulan yang dimaksud adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat memahami dan mengingat informasi materi pembelajaran dengan lebih cepat dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Oleh karena itu, pelaku pengabdian yang mengikuti pendampingan diwajibkan untuk menyediakan beberapa hal terkait produk yang dimiliki diantaranya, (1) Menyediakan informasi terkait produk yang akan dibangun, (2) Menunjukkan gambar dari produk yang telah dihasilkan, (3) Menyediakan video ataupun rekaman yang menunjukkan visualisasi dari produk, (4) Menyediakan laporan secara bertahap terhadap pembangunan produk, (5) Menunjukkan hasil testimony dari produk.



Gambar 1. Pembuatan Program Aplikasi *game* edukasi "A-Covid Venture"

Kegiatan pendampingan dalam pembangunan *game* edukasi ini memberikan pemahaman bagi pelaku pengabdian untuk mempersiapkan produk *game* edukasi untuk digunakan secara *offline* kepada para siswa sehingga dampak dari *game* edukasi dapat diamati secara langsung. Kegiatan ini memperkenalkan penadampingan dengan menggunakan *game* edukasi yaitu "A-Covid Venture" sebagai sebuah cara pembelajaran baru dan unik kepada siswa untuk penyampaian informasi tentang Covid-19 secara menyenangkan sehingga dapat meningkatkan imun bagi si anak.

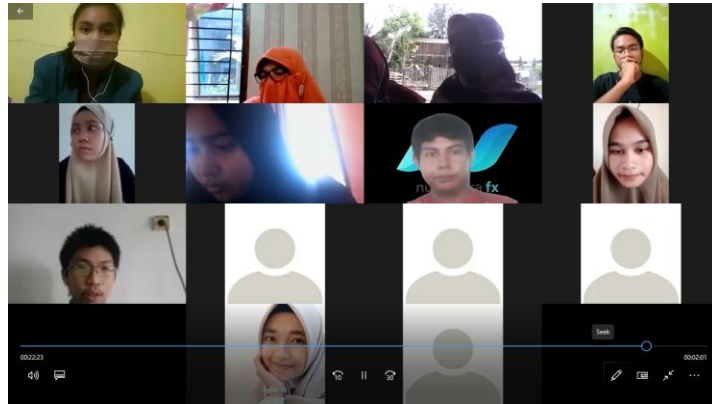
Sebelum aplikasi tersebut diselesaikan, informasi tentang Covid-19, pencegahannya, dan cara merespon hadirnya Covid-19 di Indonesia dilakukan secara daring dengan mengumpulkan para siswa. Dalam pertemuan tersebut disampaikan pula tujuan dari kegiatan pendampingan yang akan dilakukan setelah pembuatan aplikasi *game* tersebut selesai.



Gambar 2. Memperkenalkan Tujuan Kegiatan Pendampingan *Game* Edukasi “A-Covid Venture” Kepada Para Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan permainan merupakan bagian dari kehidupan anak-anak. Kondisi pandemic Covid-19 telah membuat anak-anak tidak bebas bermain seperti biasanya. Salah satu kegiatan dari pengabdian ini yaitu berkaitan dengan edukasi pada anak-anak terhadap informasi Covid-19 dan cara menanggapi kondisi pandemic ini di kalangan pelajar. Ketakutan yang berlebihan dapat mengurangi imun. Namun permainan dapat menyenangkan anak-anak. Dengan bermain *game* edukasi yaitu “A-Covid Venture” membuat para siswa yang langsung mempraktekkannya, memainkannya dengan senang hati dan penasaran. Saat mereka berhasil memainkannya, itulah kemenangan yang mereka dapatkan dari tantangan *game* yang mereka perankan. Mereka mengingat informasi yang disampaikan secara ringkas dan bisa melanjutkan permainan sampai tuntas.



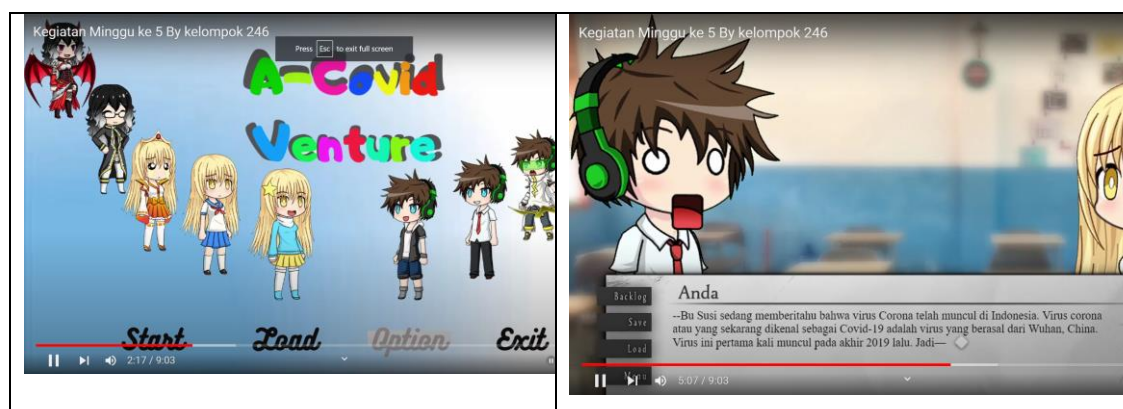
Gambar 3. Arahan Pendampingan Kegiatan Pengabdian di Masyarakat dalam Beberapa Kelompok

Program pendampingan yang dituliskan dalam pembahasan ini adalah khusus untuk pendampingan yang bertujuan untuk memberikan media edukasi Covid-19 yang lebih familiar dan digemari oleh anak-anak, baik siswa bangku sekolah dasar maupun menengah. Selain itu, permainan yang didominasi oleh tulisan juga dapat membantu anak-anak agar lebih gemar membaca ke depannya. Sasaran pada program ini adalah siswa sekolah dasar dan menengah. Target sasaran dari kegiatan ini diarahkan pada anak-anak sesuai dengan fitrahnya sifat yang dimiliki oleh anak-anak yang ingin selalu bermain dan menyenangkan permainan. Berkembangnya teknologi saat ini, membuat anak-anak tidak asing lagi dengan yang aplikasi *game*. Hasil dari penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa *game (game online)* bisa berdampak positif dan negatif terhadap si anak (Mertika & Mariana, 2020; Pareswara & Lestari, 2021). Sehingga pendampingan *game* edukasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi si anak.



Gambar 4. Pelaksanaan Uji Langsung Permainan A-Covid Venture pada Anak-Anak

Hasil yang dicapai dari Kegiatan ini adalah menghasilkan sebuah software permainan A-Covid Venture, yang untuk saat ini dapat dimainkan di PC dengan mendownload *game* melalui <https://drive.google.com/file/d/1S2jRR5TdZ44TVE8lrjNYMvFq3emhZrZM/view?usp=sharing>, dan sudah dimainkan langsung oleh sasaran program. Anak-anak yang memainkan permainan tersebut memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai Covid-19 dan hal ini ditunjukkan dalam jumlah pertanyaan yang dijawab benar di dalam permainan. Faktor yang memengaruhi pelaksanaan program *game* tersebut yaitu antusiasme tinggi pada anak-anak yang memainkan permainan tersebut. Bagi anak-anak menjadi semangat berusaha untuk dapat membaca dan memahami dengan baik dan tepat untuk dapat menyelesaikan permainan. Anak-anak dapat mengulangi permainan dengan cara mendownload aplikasi dengan link yang disediakan.



Gambar 5. Tampilan *Game* Edukasi “A-Covid Venture”

Melalui pelaksanaan uji coba secara langsung kepada siswa sekolah, didapatkan beberapa *feedback* yang bervariasi dari para siswa setelah selesai melakukan uji coba. Secara mayoritas *feedback* yang diberikan berupa hal positif, dimana mereka menyatakan bahwa mereka merasa senang dengan cara pembelajaran yang baru tersebut, mereka juga dapat dengan mudah menyerap informasi dan pembelajaran dari Games tersebut, mereka tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan dikarenakan visualisasi yang menarik, unik dan mudah dimainkan. Di dalam Games A-Covid Venture, terdapat sebuah quiz pada akhir permainan yang disuguhkan kepada siswa untuk mengetahui apakah mereka telah memahami pembelajaran yang diberikan. Dari hasil quiz tersebut, mayoritas siswa dapat menjawab dengan sangat baik sehingga uji coba ini dapat dinyatakan sebagai sebuah keberhasilan.

PENUTUP

Dari hasil kegiatan pendampingan kegiatan *Game* Edukasi “A-Covid Venture” yang dilaksanakan memperlihatkan bahwa penyampaian informasi mengenai Covid-19 dapat diserap oleh para siswa dengan cepat. Para siswa dapat menyelesaikan game dengan menyelesaikan pertanyaan yang diajukan dari setiap tahapan game dan bisa melanjutkan sampai tahapan akhir. Hal ini berimplikasi bahwa program aplikasi yang dibuat mudah dipahami oleh para siswa dan model edukasi yang disenangi oleh para siswa.

Keberhasilan pendampingan memberikan manfaat bagi user dan peningkatan pengetahuan terhadap penggunaan teknologi yang berbasis edukasi. Para siswa mengharapkan edukasi seperti ini bisa dikembangkan sebagai sarana menambah ilmu dengan cara menyenangkan di kelas. Pemanfaatan penggunaan teknologi yang benar dapat bersifat positif untuk peningkatan pengetahuan pada anak-anak.

REFERENSI

- Harisuddin M.I., (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Siswa dengan PJJ di Masa Covid-19. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 6(1), 98-106.
- Firdausi U.Y.R., Candra L.F.K., & Karma C.P.F. (2020). Pengabdian Masyarakat dan Anak-Anak Melalui KKN-T Mengenai Edukasi Pencegahan Covid-19 di Desa Dukuh Cikupa. Abdipraja: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14-23.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Salmiati S., Yuhandri Y., & Sumijan S. (2021). Tingkat Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Daring dan Tatap Muka Langsung dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi*, III(3), 95-101.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>