

Implementasi Game Based Learning Untuk Sosialisasi Dan Pengenalan Virus Covid-19 Dalam Rangka Pencegahan Penularan Di Kalangan Pelajar Sekolah Dasar

Andi Dahroni¹; Rakhmadi Irfansyah Putra²; Muhammad Fadli Prathama³

^{1,2,3}Institut Teknologi PLN

andidahroni@itpln.ac.id

ABSTRACT

Coronavirus infection is called COVID19 (Coronavirus Disease 2019) and was first detected in Wuhan, China at the end of December 2019. This virus spread quickly and has spread to almost all countries, including Indonesia, in just a few months. Indonesia is a country that has a very high transmission of Covid-19 with a total of 4,227,038 positive confirmed victims in October 2021. Based on the Head of the Data and Information Technology Division of the Covid-19 Handling Task Force by Dewi Nur Aisyah, data on school children aged 7 up to 12 years had the most cases, namely 101,049 cases. A video Game is a competition between players who interact with each other by using certain rules to achieve certain goals as well. Online learning is considered to be the only medium for conveying material between teachers and students, during a pandemic emergency. In an effort to help suppress the spread of the Covid-19 virus, which has appeared in several new variants in the last time, various alternatives and new innovations are needed that can be applied as a medium of delivery and education. The application of games for educational media or what is called Game Based Learning stems from the very rapid development of video games and makes them an alternative medium for learning activities. The design method in this study uses the Game development life cycle method. This study uses black box system testing and user acceptance tests.

Keywords: *Game, Game Based Learning, Game Development Life Cycle*

ABSTRAK

Infeksi virus corona disebut COVID19 (Coronavirus Disease 2019) dan pertama kali terdeteksi di Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan cepat dan telah menyebar ke hampir semua Negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu selang beberapa bulan saja. Indonesia merupakan Negara yang termasuk penularan covid-19 yang sangat tinggi dengan total korban yang terkonfirmasi positif berjumlah 4.227.038 jiwa pada bulan oktober 2021. Berdasarkan Ketua Bidang Data dan Teknologi Informasi Satgas Penanganan Covid-19 oleh Dewi Nur Aisyah mengungkapkan data Anak sekolah usia 7 sampai 12 tahun memiliki kasus terbanyak yaitu 101.049 kasus. Video Game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan siswa, dalam masa darurat pandemi. Dalam upaya membantu menekan penyebaran virus Covid-19 yang muncul beberapa varian baru di rentang waktu terakhir ini maka diperlukan berbagai alternative dan suatu inovasi baru yang dapat diterapkan sebagai suatu media penyampaian dan edukasi. Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut Game Based Learning bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Metode Perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode Game development life cycle. Penelitian ini menggunakan pengujian sistem black box dan user acceptance test.

Kata kunci: *Game, Game Based Learning, Game Development Life Cycle*