

**"GO TO SEKOLAH (Game Otentik Terapkan Optimalisasi Sekolah)"
dengan Konsep "*Teori lan Praktik Kudu Seimbang, Ben Kasil Anggone
Nggayuh Lintang Sing Padang*"**

Subtema: Peran Digitalisasi Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19



Disusun Oleh:

Virtu Ozo Fable Tchaikovsky

[0036391995]

SMAN 1 BADEGAN

PONOROGO

2021

Membicarakan tentang pendidikan tentunya akan selalu menarik dan tidak ada habisnya. Dunia pendidikan kini telah mengalami perkembangan dari masa ke masa, karena dukungan dari terciptanya teknologi-teknologi baru saat ini yang menandakan adanya kemajuan zaman. Hal tersebut juga ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan *virtual* yang mengakibatkan adanya tuntutan secara global terhadap dunia pendidikan agar selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaannya di dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dewasa ini, Azhar Arsyad (2002:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah istilah media yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* atau yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Namun sayangnya, kegiatan belajar mengajar secara langsung atau tatap muka seketika menghilang tatkala pandemi covid-19 datang menyerang dan menguji tatanan diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia.

Kemunculan wabah pandemi covid-19 tersebut menyebabkan sistem pendidikan pun terganggu, terlebih kebijakan dari pemerintah yang terus berubah membuat para peserta didik harus mengalami pembelajaran secara *virtual* atau *online*. Kegiatan pembelajaran ini pun memberikan dampak bagi peserta didik maupun pendidik karena berbagai kendala yang dialami. Akhirnya penulis pun melakukan wawancara ke beberapa siswa/i di SMAN 1 Badegan Ponorogo terkait kegiatan daring, 9 dari 10 anak mengatakan jika selama pembelajaran daring mereka merasa kurang efektif dan lebih nyaman dalam memahami sebagian besar materi yang diberikan dari Bapak/Ibu guru dengan melakukan tatap muka secara langsung. *“Selama daring Bapak/Ibu guru memberikan materi yang terkadang sulit untuk dipahami, belum lagi saat pembelajaran yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang hanya diberikan catatan tanpa ada praktik. Jika seperti itu bagaimana kami bisa paham?”* ujar salah satu teman penulis. Dari wawancara tersebut dapat kita simpulkan bahwa penyampaian materi pembelajaransangat berpengaruh pada pemahaman siswa. Terbukti siswa merasa kurang mengerti dan kurang paham akan materi yang diberikan, karena sebagian besar guru

hanya memberikan teori tanpa praktik atau pun percobaan. Sehingga bapak/ibu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi lebih mendalam dan bisa mengikuti pembelajaran dengan *enjoy* tanpa merasa terbebani oleh hal apapun. Apalagi untuk pembelajaran yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang cenderung memerlukan observasi (penelitian), eksperimen dan juga melakukan berbagai praktik untuk menunjang pemahaman materi yang diberikan bapak/ ibu guru kepada siswa. Lalu jika praktikum ditiadakan, lantas bagaimana kami sebagai siswa mampu memahami materi yang diberikan bapak/ibu guru tersebut?

Melihat fakta tersebut, penulis sebagai pelajar sekaligus generasi milenial ingin memberikan warna baru dalam dunia pendidika melalui sebuah edukasi berbasis *game* baru dengan desain petualangan yang menarik serta mengikuti *trend* saat ini. Hal ini dikarenakan generasi milenial merupakan generasi yang bertumbuh dan berkembang pada masa *internet booming* (Lyson, 2004; Putra, 2019). Sehingga generasi milenial sangat familiar dengan penggunaan teknologi, seperti handphone, komputer, laptop, maupun internet. Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk memberikan sebuah solusi melalui sebuah karya yang berjudul: **GO TO SEKOLAH (Game Otentik Terapkan Optimalisasi Sekolah) dengan Konsep "Teori lan Praktik Kudu Seimbang, Ben Kasil Anggone Nggayuh Lintang Sing Padang"**.

Jika ditinjau dari ilmu sains permasalahan diatas dapat diselesaikan dengan memanfaatkan salah satu rumus fisika yaitu rumus "**Daya.**" Dimana hal ini dapat dirumuskan dengan $P=W/t$ dibaca **P** sama dengan **W** dibagi **t**. Sehingga **P** sebagai daya dalam permasalahan ini dapat kita analogikan dengan kemampuan, semangat, dan tekad yang harus dimiliki oleh pemuda Indonesia untuk melakukan berbagai percobaan dan eksperimen dengan menuangkan pikiran atau ide-ide kreatif dan inovatif yang mereka punya agar pembelajaran daring dapat segera memberikan titik temu demi kenyamanan peserta didik maupun pendidik selama pandemi covid-19 berlangsung. Pernyataan tersebut sejalan dan selaras dengan sebuah makna yang terkandung dalam ayat Al-Qur'an yang berbunyi: "*Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir.*" (QS.Al-Baqarah:219)

Selanjutnya dari permasalahan tersebut **W** dapat kita analogikan dengan usaha yang dialami pemuda Indonesia dalam memahami setiap materi yang diberikan selama pembelajaran daring atau online di masa pandemi ini. Hal tersebut menimbulkan banyak protes baik dari siswa maupun dari pihak orang tua karena anak tak kunjung sekolah dan banyaknya tugas yang diberikan membuat beberapa siswa yang belum begitu paham dengan materi pun kewalahan untuk mengerjakannya. Terlebih bagi pembelajaran yang mengandalkan hitungan, tentu membuat beberapa siswa semakin dituntut untuk berpikir keras. Pernyataan tersebut tentu sejalan dan selaras dengan sebuah makna yang terkandung dalam Al-Qur'an yang berbunyi: *"Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya."* (**QS. Al-Baqarah: 286**).

Sedangkan **t** sendiri yaitu selang waktu yang kita butuhkan. Sehingga dalam hal ini **t** dapat kita analogikan dengan waktu yang diperlukan untuk mengukur kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) khususnya para pemuda bangsa yang saat ini semakin berwawasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar kedepannya dapat mengoperasikan teknologi dengan baik. Hal tersebut selaras dengan sebuah rangkaian kata bijak yang dikemukakan oleh seorang motivator, Andrie Wongso yang berbunyi: *"Apapun kondisi kita hari ini, untuk menjadi lebih baik, kita perlu menanamkan sikap mental berani mencoba dan berubah. Mencoba hal-hal baru atau merealisasikan rencana tertunda dan berubah menjadi lebih baik. Jangan menunda untuk perubahan yang baik. Segera memulainya, hari ini."*

Permasalahan di atas juga dapat diselesaikan dengan menggunakan inovasi yang dikemas dalam sebuah teknologi bernama **GO TO SEKOLAH** yang merupakan sebuah media edukasi berbentuk permainan digital dengan konsep aksi dan petualangan pada gamenya yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menunjang pemahaman akan seluruh mata pelajaran di sekolah. **GO TO SEKOLAH** ini berbasis *Internet of Things* (IoT) yaitu aplikasi dalam bentuk *mobile* dan animasi. Untuk **GO TO SEKOLAH** berbasis *mobile* dapat diakses di beberapa perangkat bergerak seperti *smartphone*, tablet, dan lainnya. Sedangkan untuk basis animasi digunakan untuk

memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. *Game* ini menghadirkan animasi-animasi sebagai penunjang siswa dalam proses pembelajaran daring. Jadi nantinya siswa dapat bermain sembari belajar dengan mudah dan menyenangkan tanpa perlu merasa pusing memikirkannya. Dalam inovasi pembelajaran ini penulis juga menerapkan konsep "*Teori dan Praktik Kudu Seimbang, Ben Kasil Anggone Nggayuh Lintang Sing Padang*" yang mempunyai makna belajar itu harus seimbang antara teori dan praktik agar benar-benar memahami dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari demi mencapai mimpi hidup sukses. Terlepas dari itu, aplikasi ini nantinya akan diterapkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Adapun cara menggunakan aplikasi **GO TO SEKOLAH**, yaitu:

1. Peserta didik dapat mengunduh aplikasi **GO TO SEKOLAH** pada *AppStore* atau *PlayStore*.
2. Kemudian peserta didik dapat melakukan registrasi secara *online* yaitu dengan mengisi *email* atau nomor telepon.
3. Kemudian pengguna memverifikasi dirinya dengan memilih salah satu kolom yang disediakan yaitu siswa atau guru pengampu.
4. Data pengguna disimpan oleh *server* dengan mengirimkan kode verifikasi ke nomor yang telah didaftarkan.
5. Kemudian peserta didik bisa langsung menggunakan aplikasi **GO TO SEKOLAH** dengan mudah dan menyenangkan.

Selain itu, aplikasi **GO TO SEKOLAH** memiliki beberapa fitur pendukung yang dapat digunakan oleh peserta didik, yaitu:

1. *Home*

Fitur *home* merupakan tampilan awal ketika peserta didik menggunakan aplikasi **GO TO SEKOLAH**. Di fitur *home* terdapat start dan setting. *Setting* digunakan untuk mengatur akun email yang terhubung dengan game tersebut dan juga untuk menyimpan *password* dari game tersebut. Kemudian *play* untuk memulai aplikasi

GO TO SEKOLAH.

2. *Student Data*

Fitur ini digunakan peserta didik untuk mengisi data diri mereka sendiri seperti nama, kelas, dan juga kode kelas. Setiap kelas memiliki kode kelas yang berbeda-beda, jadi setiap siswa akan memasukkan kode kelas mereka masing-masing. Data siswa digunakan untuk memudahkan aplikasi untuk menyesuaikan materi yang harus di sampaikan kepada peserta didik. Jika guru ingin bergabung guru hanya perlu mengganti data siswa menjadi data guru. Dengan begitu mereka bisa membantu siswa/i mereka saat pembelajaran.

3. *Dairy Mood*

Fitur ini dapat digunakan untuk merekam atau menyimpan catatan tentang suasana hati pengguna, baik itu senang, sedih, cemas maupun marah. Fitur ini juga akan memberikan balasan yang berisi penjelasan tentang sebab dan solusi umum untuk mengatasi suasana hati yang sedang pengguna hadapi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Sehingga, fitur ini dapat menenangkan hati dan pikiran peserta didik karena mereka dapat mencurahkan segala keluh kesahnya sebelum memulai pembelajaran. Dengan begitu peserta didik dapat menerima materi dengan baik.

4. *Monitor Learning Mood*

Dalam fitur ini peserta didik akan diminta untuk mengisi *google form* terlebih dahulu yang di dalamnya akan diberi beberapa pertanyaan terkait keadaan *mood* peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Setelah peserta didik mengisi *google form*, maka akan diberikan hasil berupa level tingkat kondisi mood peserta didik sebelum belajar. Jika peserta didik berada di posisi level terbawah akan diberikan rekomendasi terapi dari fitur ini. Rekomendasi dari fitur ***Monitor Learning Mood*** ini meliputi beberapa sub fitur, seperti:

- a. *Connect Bubble Dots*.** Di dalam fitur ini pengguna di ajak untuk menyatukan titik-titik gelembung dengan warna yang sama. Pengguna akan ditemani dengan musik klasik yang dapat merilekskan pikiran. Setiap level ditampilkan secara berwarna, sehingga membuat mata menjadi tidak bosan.
- b. *PTR (Prune Tree Relaxation)*.** Fitur ini dapat membantu mengurangi rasa emosi

dengan membiarkan pengguna memotong dahan pohon yang menurutnya belum sesuai. Setelah itu, pengguna dapat membentuk pohon tersebut sesuai dengan yang mereka inginkan, dengan menggeserkan jari pada layar. Meskipun sederhana, tetapi dengan alunan genre musik klasik akan menghadirkan ketenangan pada diri pengguna.

5. Classroom

Fitur *classroom* ini berguna sebagai tempat interaksi siswa dengan gurunya. Di *classroom* ini setiap guru akan memberi materi untuk pembelajaran. Layaknya belajar di sekolah, siswa dapat bebas bertanya apa pun kepada gurunya.

6. Animated Video Material

Animated Video Material merupakan fitur yang menyediakan materi yang akan dipelajari siswa pada hari itu. Pada fitur ini peserta didik mendapat materi berupa *video* animasi materi pembelajaran seluruh mata pelajaran.

7. Life Laboratory

Fitur *Life Laboratory* digunakan sebagai tempat melakukan observasi, eksperimen dan praktik yang berhubungan dengan mata pelajaran MIPA yaitu fisika, kimia, biologi, dan matematika. Jadi siswa tetap bisa melakukan berbagai percobaan walau dilakukan secara *online*. Sehingga siswa tidak hanya menerima teori saja, akan tetapi mereka juga bisa melakukan banyak percobaan secara animasi, guna menunjang pemahaman siswa akan materi yang di dapat.

8. Report Card

merupakan fitur yang digunakan untuk melihat jumlah skor yang telah diperoleh, level yang telah dilalui, serta statistik permainan peserta didik.

Berikut ini adalah tata cara atau peraturan bermain aplikasi **GO TO SEKOLAH** dari salah satu materi yang akan di dapat siswa:

1. Siswa akan melakukan registrasi pada halaman pertama dengan memasukkan nama, kelas dan *password* yang telah diberikan guru pengajar. *Password* yang dimasukkan harus benar dan sesuai dengan *username*. Apabila memasukkan data yang salah otomatis siswa tidak dapat masuk halaman berikutnya.

2. Setelah registrasi, siswa akan diminta untuk memilih apakah dia siswa atau guru saat akan menggunakan aplikasi ini. Setelah itu peserta didik akan diarahkan untuk memasuki fitur *classroom*, dimana dalam fitur tersebut bapak/ibu guru akan memberikan materi secara langsung kepada peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat memberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan bapak/ibu guru.
3. Kemudian untuk mendalami materi yang diterima, peserta didik dapat melihat fitur *Animated Video Material*. Dalam fitur ini akan diberikan materi berupa video animasi yang sudah diunggah guru pengajar sesuai dengan bab yang sedang dipelajari hari itu. Pada fitur ini video yang ditonton siswa tidak dapat di lewati begitu saja, sehingga siswa harus menonton video pembelajaran tersebut sampai selesai. Video animasi yang disediakan meliputi materi fisika, kimia, biologi, dan matematika.
4. Selanjutnya, siswa akan memasuki dunia *Life The Plants*. Dimana disini siswa ditugaskan untuk menghidupkan taman yaitu dengan cara mengisi taman dengan berbagai macam tanaman. Dunia *Life The Plants* ini merupakan bentuk penerapan dari pembelajaran IPA. Lalu bagaimana cara mereka tetap menjaga kehidupan tanaman tersebut?
 - a. Pertama mereka akan menanam benih terlebih dahulu di dalam pot. Setiap benih mewakili satu bab. Sebagai contoh, benih almond berisi tentang penjelasan tentang tumbuhan.
 - b. Setelah ditanam tentunya perlu untuk disiram. Setiap tetes air berisi tentang penjelasan teori. Sebagai contoh, tetesan pertama menjelaskan tentang pengertian tumbuhan, tetesan kedua berisi tentang ciri-ciri tumbuhan tersebut seperti bentuk daun, jenis akar dan termasuk tumbuhan dikotil atau monokotil.
 - c. Setelah itu tumbuhan diberi pupuk. Disini pupuk diartikan sebagai penjelasan teori lewat *vidio* animasi yang diambil dari *YouTube*. Jadi siswa menjadi lebih paham. Tidak hanya diberi teori secara tertulis tetapi juga teori secara *vidio* animasi.

5. Setelah melewati tahap itu, tentunya tanaman akan tumbuh. Jika tanaman sudah mulai tumbuh tinggi tanaman akan dibawa ke *Life Laboratory*. Ditempat tersebut siswa diminta untuk melakukan percobaan atau praktek tentang materi yang ia pelajari. Sebagai contoh, siswa akan ditunjukkan cara penggunaan mikroskop. Siswa juga akan mempraktekkan cara penggunaan mikroskop secara animasi. Dengan begitu siswa menjadi lebih paham dan mengerti akan materi yang ia dapat karena tidak hanya teori saja tetapi juga dapat melakukan percobaan dan dapat mempraktikkannya.
6. Setelah melewati tahap *Life Laboratory* dan *Animated Video Material* siswa akan diarahkan menuju tahap *test*. Tahap test disini siswa benar-benar akan diuji tentang pemahaman akan materi yang telah mereka dapat selama bermain maupun dari hasil praktikum yang telah dilakukan. Terdapat 2 *test* yang harus mereka selesaikan, yaitu test tahap 1 yang berisi beberapa soal tentang materi dari bab yang mereka pelajari. Dan untuk *test* yang kedua yaitu test observasi khusus untuk pelajaran IPA. Test observasi disini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham mereka setelah melakukan praktikum secara *virtual* di dalam tahap *Life Laboratory* dan *Animated Video Material*.
7. Lalu tahap terakhir peserta didik dapat melihat perolehan skor yang telah di dapat dari hasil test pengetahuan maupun observasi, mulai dari jumlah skor, skor tertinggi, dan skor rata-rata. Selain itu, juga terdapat statistik pemahaman materi peserta didik tentang materi apa saja yang telah dipahami dan belum dipahami oleh peserta didik.

Dalam mewujudkan gagasan ini, maka diperlukan kerjasama dari berbagai pihak seperti lembaga sekolah, pemerintah, Kementerian Pendidikan, Kementerian Riset dan Teknologi, dan masyarakat. Penulis berharap gagasan yang telah disampaikan di atas dapat disosialisasikan kepada masyarakat, pelajar, maupun pejabat pemerintah dalam rangka bergotong-royong menyelamatkan pendidikan di negara Indonesia selama pandemi berlangsung agar dunia pendidikan tetap berjalan sebagai mana mestinya meskipun pandemi melanda negara Indonesia. Selain itu aplikasi **GO TO SEKOLAH** ini dapat dipatenkan menjadi media edukasi demi kelancaran dunia pendidikan dimasa

pandemi saat ini.

Aplikasi **GO TO SEKOLAH** ini memiliki beberapa kelebihan salah satunya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran selama pandemi ini. Melalui game ini siswa tetap bisa melakukan praktik walaupun secara *online*. Dengan begitu dapat menunjang pengertian siswa akan materi yang mereka dapat. Apabila inovasi ini dapat diterapkan secara berkala dan berkesinambungan, maka diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam pembelajaran saat pandemi ini. Terlepas dari itu inovasi ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyelesaikan permasalahan di dunia pendidikan saat ini demi menyongsong pendidikan yang berkualitas dimasa pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA:

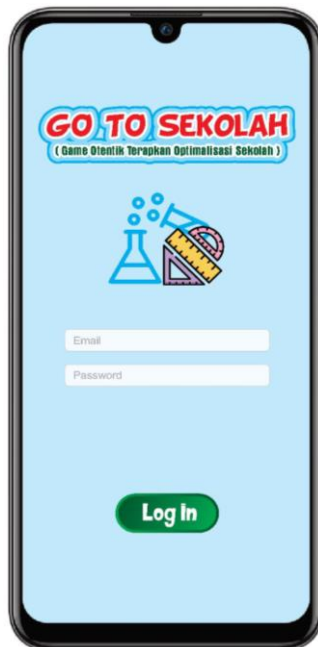
- Admin Website UNY. 2021. *Manajemen Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19*. <http://diesnatalis.uny.ac.id/?q=artikel/manajemen-pendidikan-pasca-pandemi-covid-19>. Diakses pada tanggal 30 November 2021 pukul 19.35 WIB.
- Aris Prasetyo Nugroho, dkk. 2016. *Buku Fisika Peminatan Matematika dan Ilmu Ilmu Alam Untuk Siswa Kelas X*. Surakarta: CV Mediatama.
- Christiyaningsih. 2017. *Ini Definisi Kecanduan Gadget Menurut Sosiolog*. <https://republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/17/11/03/oyua-11370-ini-definisi-kecanduan-gadget-menurut-sosiolog>. Diakses pada tanggal 30 November 2021 pukul 20.00 WIB.
- Departmen Agama RI. 2015. *Al-Qur'an Terjemahan*. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Fatimah, Siti. 2021. *Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik di Masa Pandemi*. Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Lestari, Sudarsri. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid, Vol. 2, No.2.
- Yunita Setiyaningsih. 2020. *130 Quotes Andrie Wongso Pebisnis & Motivator Indonesia*. [https://dianisa.com/kata-kata-andrie-wongso/#:~:text=%E2%80%9C%22Apapun kondisi kita hari ini,segera memulainya, hari ini.%E2%80%9C%22](https://dianisa.com/kata-kata-andrie-wongso/#:~:text=%E2%80%9C%22Apapun%20kondisi%20kita%20hari%20ini%2C%20segera%20memulainya%2C%20hari%20ini.%E2%80%9C%22). Diakses pada tanggal 30 November 2021 pukul 18.00 WIB.

LAMPIRAN

Analisis SWOT pada aplikasi **GO TO SEKOLAH**, yaitu:

Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none">a. Inovasi aplikasi yang kekinian dan dan sesuai kebutuhan.b. Mudah dalam Pengoperasiannya.	<ul style="list-style-type: none">a. Membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk bisa memanfaatkan aplikasi ini.b. Membutuhkan biaya tambahan berupa kuota internet untuk bisa menikmati segala fitur yang disediakan di aplikasi ini.
Opportunity (Kesempatan)	Threats (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none">a. Sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini, sehingga lebih mudah menarik minat generasi muda/pelajar untuk menggunakan media ini dalam menunjang pembelajarannya.	<ul style="list-style-type: none">a. Munculnya pesaing yang membuat aplikasi serupa.

LAMPIRAN NASKAH



Gb 1.1 Login



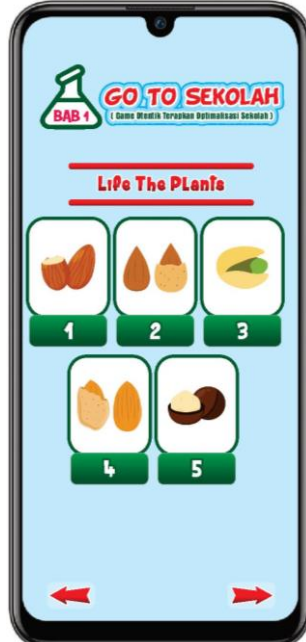
Gb 1.2 Pengguna Siswa
Atau Guru



Gb 1.3 Student Data



Gb 1.4 Monitoring
Learning Mood



Gb 1.5 Dunia *Life The Plants*



Gb 1.6 Siswa mulai
menanam benih



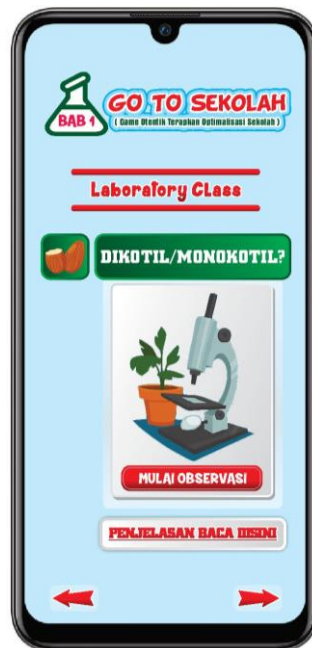
Gb 1.7 Siswa mulai merawat tanaman



Gb 1.8 Siswa mempelajari jenis-jenis pupuk



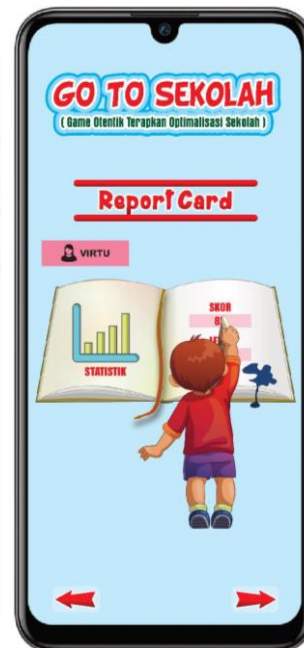
Gb 1.9 Classroom



Gb 1.10 Laboratory Class



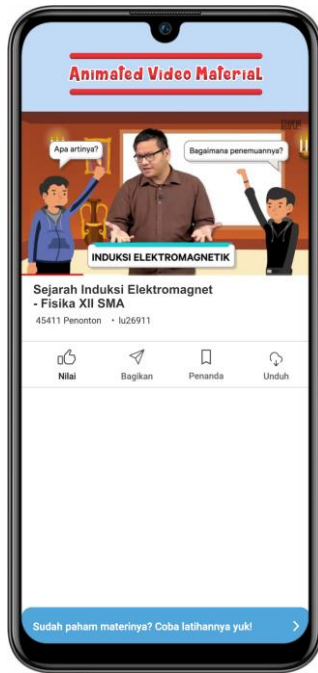
Gb 2.1 Test Pengetahuan Siswa



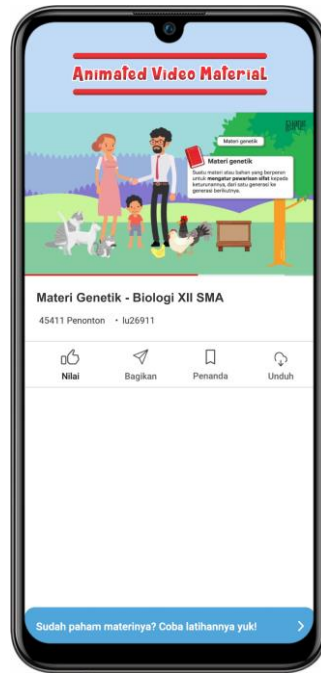
Gb 2.2 Score yang diperoleh



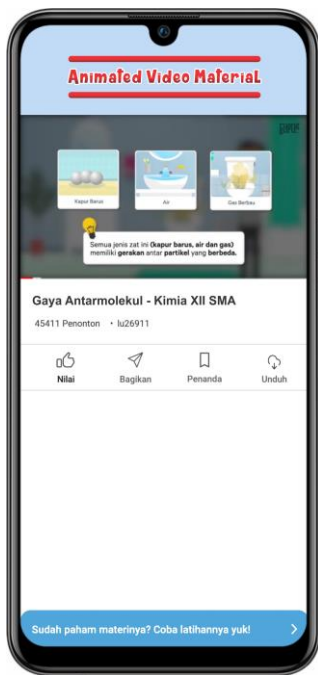
Gb. 2.3 Video Material
Matematika



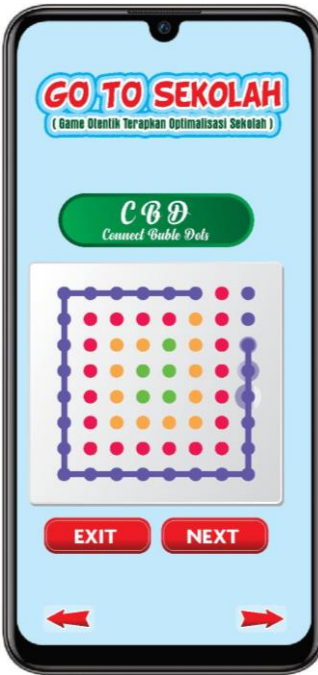
Gb. 2.4 Video Material
Fisika



2.5 Video Material
Biologi



Gb 2.6 Animated Video
Material Kimia



Gb 2.7 Connect
Buble Dots



Gb 2.8 Dairy Mood



Gb 2.9 PTR

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Virtu Ozo Fable Tchaikovsky
 TTL : Tangerang, 24 September 2003
 Asal Sekolah : SMAN 1 BADEGAN
 E-mail : virtuozo14@gmail.com
 No Telepon/HP : 0895414400662
 Alamat : Ds. Srandil, Kec. Jambon, Kab. Ponorogo
 Prestasi :

NO	TAHUN	KEGIATAN/LOMBA	PRESTASI
1	2019	Lomba Essay Nasional dari Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya	Juara 3 Nasional
2	2019	Lomba Essay Nasional dari Program Studi Akuntansi, UPN "Veteran" Yogyakarta	Juara 1 Nasional
3	2020	Lomba Essay tingkat Nasional di Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro	Juara 1 Nasional
4	2020	Lomba Essay Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro	Best Poster
5	2020	Lomba Essay Nasional Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Administrasi Pemerintah,	Juara 1 Nasional

		Universitas Padjajaran Bandung	
6	2020	Lomba Essay Nasional dari Himpunan Mahasiswa Kediri, Universitas Negeri Surabaya	Juara 2 Nasional
7	2020	Lomba Essay Nasional dari Universitas Negeri Surabaya	Juara 2 Nasional
8	2020	Lomba Essay dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo	Juara 2 Se-Karisidenan Madiun
9	2020	Lomba Essay Pelajar Indonesia dari DIKREG 47 SESKO TNI	Juara 2 Nasional
10	2020	Lomba Essay tingkat Anggota KIR, SMAN 1 BADEGAN	Juara 2
11.	2020	Lomba Essay dari Universitas Hassanudin	Juara Harapan 1 Nasional
12.	2020	Lomba Essay dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	Juara Harapan 1 Se-Karisidenan Madiun
13.	2021	Lomba Essay dari Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta	Juara 2 Nasional
14.	2021	Lomba Essay dari HIMA Jurusan Fisika UIN Alauddin Makassar	Juara 1 Nasional
15.	2021	Lomba Essay dari Semarak Bumi Tani Institut Pertanian Bogor (IPB)	Terbaik 2 Nasional
16.	2021	Lomba Essay dari Gebyar Literasi Ilmiah Pelajar STMIK Amik Bandung	Juara 3 Nasional
17.	2021	Lomba Essay dari Klinik Agromina Bahari, Fakultas Pertanian Universitas Gadjah Mada Yogyakarta	Juara 2 Nasional
18.	2021	Lomba Essay dari Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret Surakarta	Juara 2 Nasional
19.	2021	Lomba Essay dari Himpunan Mahasiswa Fisika Universitas Airlangga (UNAIR)	Juara 3 Nasional
20.	2021	Lomba Essay dari Politeknik Akademi Kimia Analis (AKA) Bogor	Juara 2 Nasional
21.	2021	Lomba Essay dari Tadris IPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)	Juara Harapan 1 Se-Karisidenan Madiun

22.	2021	Lomba Essay dari HIMA Teknik Sipil Universitas Pertamina	Juara 2 Nasional
23.	2021	Lomba Essay dari Program Studi Teknik Kimia	Juara 3 Nasional