

PENGGUNAAN MEDIA EDPUZZLE DAN GAME MARBEL INDONESIAN CULTURE DALAM PEMBELAJARAN PKN DI SD

ADINDA WIDIA FEBRIANTI¹, ERWIN RAHAYU SAPUTRA²

Universitas Pendidikan Indonesia
adindawidia@upi.edu¹, erwinrsaputra@upi.edu²

Abstract: *As technology and information develop, learning begins to use technology. Especially with the pandemic that has hit the whole world, learning at the elementary school level is also done online and blended, therefore student learning achievement is considered unsatisfactory. It is hoped that the use of edpuzzle media and interactive Marbel games can increase the learning achievement of PKN subjects in elementary schools. This research uses descriptive qualitative method. The approach used in this research is a qualitative approach. qualitative research method is a method based on the philosophy of postpositivism, used to examine the condition of natural objects, (as opposed to experimentation) where the researcher is the key instrument and uses it, while the approach used in this research is research and development (research and development).) the development model used to produce certain products and to test the effectiveness of the product in this case learning media.*

Keyword: *edpuzzle, game marbel, pkn learning*

Abstrak: Seiring berkembangnya teknologi dan informasi maka pembelajaranpun mulai menggunakan teknologi. Terlebih dengan keadaan pandemi yang melanda seluruh dunia, pembelajaran di jenjang sekolah dasar pun dilakukan secara daring dan blended oleh karena hal itu pencapaian pembelajaran siswa dinilai kurang memuaskan. Diharapkan penggunaan media edpuzzle dan game interaktif marbel dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran mata pelajaran PKN di SD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci serta menggunakan, sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (research and development) model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk dalam hal ini media pembelajaran

Kata Kunci: *edpuzzle, marbel game, pembelajaran pkn*

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan teknologi dan informasi berbagai hal dapat kita akses dengan mudah hanya dengan satu kali klik banyak sekali informasi yang didapat tentu hal ini sangat memudahkan untuk memperoleh informasi, tak hanya orang dewasa anak-anak sekolah dasrpn sudah mampu mengopeeraskan internet maka dengan itu mereka banyak menyerap informasi budaya luar dan justru mulai melupakan keberagaman sosial budaya yang ada dalam masyarakat sekitar dan juga berbagai keragaman di tanah air tercinta ini.

Media edpuzzle serta game marbel 'indonesian culture' dipilih menjadi media untuk media pembelajaran PKN di SD karena kedua media ini dianggap menarik dan diharapkan dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik.

Edpuzzle digunakan dalam pembelajaran saat kelas berlangsung sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, karena kerap kali anakanak menganggap keberagaman sosial budaya sudah sering mereka temui sehingga mereka lebih sering mencari tahu budaya luar dan meniru budaya luar dibanding melestarikan kebudayaan Indonesia.

Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang sudah banyak digunakan oleh guru dan dosen khususnya pada masa pandemi ini, edpuzzle merupakan aplikasi yang sangat mudah diakses, penggunaannya juga cukup mudah sehingga anak bisa dengan mudah belajar menggunakan edpuzzle. Dalam penggunaan edpuzzle ini akan ditampilkan kebudayaan Indonesia dengan diselipkan pertanyaan-pertanyaan di beberapa bagian video.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dikatakan bahwa manfaat yang didapat yaitu menambah motivasi belajar anak pada asa pandemi ini, menambah ilmu pengetahuan, dan menambah wawasan kepada masyarakat.

Dilihat dari hasil pengisian kuisonerdengan hasil 95% kegiatan ini dapat dinilai efektif untuk menambah pengetahuan masyarakat khususnya pada masa pandemi Covid-19 ini dan membantu masyarakat mengurangi keluar rumah guna mencegah tersebarnya virus Covid-19 ini dengan testimonio pengguna edpuzzle sebagai berikut 1) Jadi lebih mengerti sama materi yg dikasih, singkat padat dan jelas, 2) Jadi lebih mengerti pelajaran yang belum paham, apalagi di masa pandemi ini karena kegiatan belajar mengajar di lakukan secara

online, 3) Fitur yang terdapat di edpuzzlesangat membantu dalam menunjang kegiatan belajar online saya selama pandemi ini. 4)Selain cara penggunaannya yang mudah, fitur-fitur yang ada di edpuzzle juga turut mendukung kenyamanan saatmenggunakan aplikasi tersebut. 5) Selebihnya menjawab mereka senang belajar menggunakan edpuzzle karena mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat, dan motivasi belajar (Sundi, Astari, Rosiyanti, & Ramadhani, 2020). Sehingga diharapkan dengan media pembelajaran.

Aplikasi Edpuzzle dapat menjadi sarana pembelajaran jarak jauh di era pandemi. Mereka menilai bahwa setelah lokakarya, mereka dapat meningkatkan keterampilan digital, terutama aplikasi Edpuzzle, untuk menyajikan materi yang lebih menyenangkan serta mendidik bagi siswa. Bahkan, aplikasi ini menjadi salah satu alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan literasi digital dan pendidikan karakter siswa(Kurniati, Egilistiani, Wahyuni, & Tisnawijaya, 2021)

Sedangkan game edukasi marbel Indonesian culture tersebut adalah salah satu aplikasi android dan iOS yang merupakan salah satu karya dari Educa Studio. Aplikasi

marbel Indonesian culture ini memiliki materi pendidikan untuk membantu anak-anak mengenali budaya Indonesia, dan berbagai permainan pendidikan yang menyenangkan dan dapat menguji kemampuan mereka untuk mengenal kebudayaan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game edukasi marbel berbasis android menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak, serta belajar menjadi menarik (Janah, 2021).

Berdasarkan penelitian tersebut diharapkan anak akan memiliki ketertarikan lebih untuk mengenal dan mencintai kebudayaan Indonesia melalui media yang menyenangkan. Game ini menjadi oendamping media edpuzzle sebagai media utama. Game ini dapat dimainkan di rumah bersama orang tua.

Dengan kedua media pembelajaran tersebut diharapkan dapat merangsang kemampuan siswa dalam memahami serta menggali rasa ingintahu siswa dalam mengenal dan menghayati keragaman budaya yang ada di nusantara tercinta ini. Media video senditi akan dibuat oleh penulis dengan menampilkan berbagai kebudayaan khas dari

berbagai daerah di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan edpuzzle serta game marbel Indonesian kculture menjadi bahan pembelajaran berbasis ICT dalam mata pelajaran PKN di SD, diharapkan kedua media ini mampu menaikkan rasa ingi tahu siswa mengenai berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induksi/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (research and development) model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji

keefektifan produk dalam hal ini media pembelajaran edpuzzle dan juga game marbel sebagai media pembelajaran mata pelajaran PKN di SD kelas V.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan 24 orang siswa kelas 5 di SDN 1 Kawalu mengalami kenaikan nilai saat belajar menggunakan media edpuzzle dan media pendukung berupa *games* marbel *Indonesian culture*. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, para siswa merasa lebih senang dan memiliki rasa ingin tahu lebih saat menggunakan media *edpuzzle* karena video yang menarik serta pertanyaan yang muncul di tengah-tengah video menjadi hal baru dan *challenge* tersendiri bagi mereka belajar kebudayaan Indonesia melalui video pembelajaran dalam aplikasi edpuzzle dan games marbel.

PEMBAHASAN

penelitian ini dimulai dengan mengenalkan media edpuzzle kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara untuk menggunakan media edpuzzle serta mengenalkan media games marbel Indonesian culture yang menjadi media tambahan untuk siswa belajar di rumah.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah keragaman Indonesia dalam mata pelajaran PKN kelas 5.

Media pembelajaran edpuzzle dan game merbel Indonesian culture dinilai dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam materi keragaman Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas 5 SDN 1 Kawalu setelah melakukan pembelajaran menggunakan media edpuzzle dan games marbel Indonesian culture mereka menilai bahwa kedua media tersebut cukup menarik bagi mereka dan membuat mereka memiliki rasa ingin tahu lebih selain itu pertanyaan-pertanyaan yang muncul ditengah-tengah video dalam media edpuzzle menjadi *challenge* baru bagi mereka pasalnya mereka baru pertama kali menggunakan media tersebut.

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah ada. Media pembelajaran edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan, minat serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari antusiasme, keaktifan dan peran serta siswa dalam proses pembelajaran (Ngabidin, 2021). Sedangkan media pembelajaran

edpuzzle dinilai dapat menjadi alat bantu pendukung media pembelajaran(Munandar, 2018).

Namun dalam penerapan media edpuzzle sendiri terdapat beberapa kendala yang dihadapi diantaranya ialah beberapa anak masih gptek saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, namun hal ini dapat diatasi dengan memberikan arahan-arahan.

Maka secara garis besar di tengah pembelajaran tatap muka terbatas media pembelajaran edpuzzle dan games marbel dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa, hal ini harus didukung dengan pembuatan video agar anak-anak merasa lebih tertarik dan meningkatkan antusiasme belajar siswa, selain itu guru-guru pun harus mengupgrate kemampuan dalam penggunaan media digital agar dapat memberikan arahan dan bimbingan yang tepat untuk peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media edpuzzle dan games marbel Indonesian culture dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang dinilai efektif meningkatkan kemampuan serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan didukung dengan video pembelajaran yang menarik untuk siswa. Khususnya dalam pembelajaran PKN yang telah diuji coba di jenjang kelas 5 SDN 1 Kawalu.

DAFTAR PUSTAKA

- Janah, S. M. (2021). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI MARBEL ANGKA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO.
- Kurniati, G., Egilistiani, R., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). *Pengayaan Literasi Digital di MI Jam ' iyyatul Khair : Edpuzzle sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Daring*. 1, 116–124.
- Munandar, A. (2018). *Pembuatan Game Edukasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain) Huruf Tegak Bersambung Making a Marbel Education Game (Let ' S Learn To Play) Letters Continue*. 4(2), 123–130.
- Ngabidin, M. (2021). *Mekar Berseri Di Masa Pandemi* (A. Rifa'i, Ed.). Daerah Istimewa Yogyakarta: cv. budi utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: cv. alfabeta.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10. Retrieved from <http:jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>