

ANALISIS MEDIA APLIKASI MARBEL (MARI BELAJAR BUNTARA) PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SD

Agti Fiana Qoirul Ananta, Fenita Khairani, Shinta Meyza Putri, Nela Fatikah Sari, Wawan Shokib Rondli

Universitas Muria Kudus

202133221@std.umk.ac.id, 202133227@std.umk.ac.id, 202133233@std.umk.ac.id,
202133059@std.umk.ac.id, wawan.shokib@umk.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari penggunaan game edukasi marbel budaya Nusantara dalam pembelajaran PPKn yang mencakup nilai nilai Pancasila. Dikarenakan banyak siswa yang kecanduan game online sedari dini yang membuat anak lupa belajar dan bisa mengubah karakter anak maka dari guru atau orang tua bisa memberikan game yang beredukasi tentang pengetahuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung Teknik pengumpulan data didapat melalui observasi dan mengumpulkan referensi. Hasil penelitian ini menjabarkan game edukasi yang dapat diakses oleh anak dengan materi budaya Nusantara, penanaman sikap saling menghargai, pengenalan ragam budaya seperti rumah adat, alat musik daerah, pakaian adat, tarian daerah, senjata daerah, dan makanan daerah melalui game edukasi.

Kata Kunci : PPKn, game edukasi, budaya daerah, karakteristik, nilai Pancasila

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang kemajuan teknologi memberikan banyak pengaruh di berbagai aspek kehidupan contohnya dalam bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan elemen yang sangat penting, perannya pada aktivitas atau kegiatan manusia sangat besar dan menjadi prasarana utama dalam berbagai kegiatan dalam sektor kehidupan. (Huda, 2020). Teknologi merupakan hal yang berhubungan dengan sebuah pengolahan data yang kemudian menjadi informasi dan pembagian informasi atau data tetap dalam batas batas ruang dan waktu. (Suryadi, 2019). Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran di sekolah bukan hal yang asing lagi melainkan hal yang sudah biasa pada era globalisasi ini, adanya internet sangat memudahkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimana saja dan kapan saja dengan ruang lingkup yang sangat luas. (Hidayat et al., 2020).

Pendidikan merupakan wadah atau tempat yang memiliki tujuan untuk membentuk kesan baik dalam diri setiap manusia. Pendidikan sangat luas atau tidak

terbatas pada materi pilihan tertentu saja, tetapi mencakup segala aspek pengembangan potensi diri manusia. Peserta didik yang telah belajar akan membentuk pola pikir yang pada akhirnya terbentuklah kemampuan yang berasal dari potensi diri yang dimilikinya. (Sujana, 2019). Di dalam pendidikan terdapat sebuah proses perubahan tingkah laku yang menyesuaikan lingkungan sekolah, kemudian bertambahnya wawasan atau ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang dimiliki siswa agar sikap dan pemikiran siswa menjadi lebih terarah. Pada usia sekolah dasar siswa dan siswa juga bisa menikmati perkembangan kemajuan teknologi yang ada, bukan hanya orang dewasa saja yang bisa menikmati dan memanfaatkan kemajuan teknologi. (Surani, 2019). Dalam dunia pendidikan sekolah dasar teknologi dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. (Palupi Putri, 2018).

Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar materi pancasila perlu diberikan kepada anak, bukan sekedar diberitahu ada 5 dasar pancasila tetapi juga menjelaskan makna dan memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan. Sulitnya anak-anak jaman sekarang memahami makna nilai-nilai pancasila, jadi sejak kecil anak perlu diberi wawasan tentang pancasila dan maknanya. Pada sila ketiga yaitu Persatuan Indonesia yang artinya bangsa Indonesia dituntut atau diharuskan untuk mengutamakan kepentingan negara daripada pribadi dengan prioritas utama yaitu persatuan dan kesatuan. Banyaknya perbedaan yang ada, anak-anak perlu diajarkan dan dikenalkan bagaimana cara menghargai karena sebetulnya kita semua adalah satu.

Dalam dunia pendidikan zaman sekarang sudah banyak menggunakan media pembelajaran teknologi digital sebagai penunjang proses belajar yang lebih menarik perhatian siswa. Game edukasi digital adalah contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di luar sekolah, penggunaan game edukasi ini dapat digunakan pada mata pelajaran PPKn kelas tinggi sekolah dasar materi pancasila khususnya sila ketiga. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dalam sekolah dasar, sedangkan pembelajaran adalah usaha seorang guru agar siswanya memperoleh ilmu pengetahuan. Motivasi perlu diberikan oleh guru kepada siswanya agar semangat belajar bertambah dan

menerima ilmu yang diberikan oleh guru dengan baik. (Mufatikhah & Rondli, 2023)

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar di luar lingkungan sekolah adalah game edukasi, aplikasi Marbel Gim Belajar Budaya yang dapat di download atau diakses di Play Store handphone, mengingat siswa SD tidak diperbolehkan membawa hp ke sekolah karena kemungkinan bisa mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat untuk merangsang pola pikir, meningkatkan konsentrasi atau fokus, dan memecahkan masalah. Adanya game edukasi yang dapat mempermudah siswa dalam belajar ketika di rumah. (Fatma et al., 2022). Dalam game edukasi juga bisa melatih daya ingat siswa mengenai materi materi apa saja yang sudah diberikan oleh guru, dan dapat melatih imajinasi anak. (Febrianti & Saputra, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dasar dari metode kualitatif adalah mencoba untuk memahami, mempelajari, dan mendobrak masuk kedalam suatu gejala gejala yang dalam, lalu memberikan pendapat atau pandangan teoritis terhadap sesuatu hal dan memberikan kesimpulan gejala gejala sesuai dengan konteksnya. Sehingga tercapai suatu hasil akhir atau simpulan dengan keadaan yang benar tanpa dipengaruhi oleh pandangan orang lain atau obyektif, dan natural atau alamiah sesuai gejala gejala sosial dalam konteks yang bersifat objektivitas. Pada metode kualitatif ini bertujuan untuk memahami peristiwa yang dirasakan atau dialami oleh subyek penelitian, contohnya perilaku, motivasi, tindakan, persepsi dan lain sebagainya. (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019).

Pada penelitian ini dilakukan wawancara dan observasi di lingkungan rumah dan fokusnya adalah anak sd kelas tinggi. Setelah melakukan wawancara menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak langkah selanjutnya yang dilakukan adalah observasi atau mengamati secara langsung bagaimana siswa tersebut mengakses, memahami, dan ketertarikan terhadap game edukatif marbel

budaya nusantara, sekaligus mengenalkan anak tentang banyak game edukasi yang bermanfaat bagi mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan dari penelitian ini adalah masih banyak anak yang kurang tertarik dengan game edukasi marbel ini karena kecanduan game online lainnya yang memiliki fitur atau desain yang bagus. Dari siswa laki laki sangat sulit untuk dikenalkan dengan game edukasi, tetapi untuk siswa perempuan lebih mudah untuk dikenalkan dengan game edukasi yang bertemakan “ Marbel Budaya Nusantara”. Sebenarnya game edukasi ini mengajarkan nilai nilai pancasila yang diketahui dan dipahami siswa, sikap saling menghargai, cinta tanah air, toleransi dan lain sebagainya secara tidak langsung juga ada pada game edukasi marbel ini. Guru betul betul harus pintar dengan seribu cara untuk mengalihkan perhatian anak dari game yang non edukasi, karena jika siswa terus menerus bermain game non edukasi bisa merubah karakter anak. (Fatma et al., 2022) anak akan sulit untuk bangun dan meninggalkan game online, jadi guru dan orang tua harus bekerjasama dalam pengawasan bermain game non edukasi selain kesehatan mata bisa juga kesehatan mental terganggu.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Interaksi antara guru dan siswa bisa terjalin lebih baik dengan media pembelajaran, dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan pun juga harus mengikuti. Seorang guru harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dengan sebaik baiknya dalam media pembelajaran sebagai sarana yang bervariasi dalam proses pembelajaran. (Hasan, 2021). Dalam penelitian ini menggunakan game edukasi yang didalamnya juga mencakup pengetahuan tentang materi ppkn.

Game edukasi sudah ada sejak lama seiring perkembangan zaman. Game edukasi hadir bukan hanya sekedar sebagai permainan tetapi mengedukasi atau sebuah proses belajar dari tahu menjadi tidak tahu. (Windawati & Koeswanti, 2021). Pada penelitian ini memanfaatkan sebuah aplikasi yaitu Marbel Budaya Nusantara dengan desain yang mampu menarik perhatian anak, tetapi

membutuhkan proses agar anak tertarik dan mudah dalam memahaminya. Menurut Educa Studio Game edukasi marbel budaya nusantara dibuat dengan alasan agar bisa membantu anak-anak dalam mengenal budayanya sendiri yaitu Indonesia yang berisi tentang alat musik daerah, rumah adat, senjata daerah, makanan khas, tarian daerah dan lain sebagainya. Setiap daerah pasti memiliki keunikan-keunikan tersendiri karena Indonesia terkenal dengan banyaknya suku, adat istiadat, serta budaya, yang sesuai dengan sila ke-3 yaitu Persatuan Indonesia. Aplikasi game edukasi marbel ini bisa membantu anak dalam mengenal budaya sejak dini. Di Indonesia banyak sekali keragaman yang ada maka dari itu perlunya edukasi agar anak tidak kehilangan pengetahuan tentang keragaman tersebut. (Fitria et al., 2021) Marbel budaya nusantara merupakan aplikasi yang berisi tentang pendidikan yang dapat membantu dan menambah pengetahuan anak. Materi yang terdapat dalam aplikasi marbel budaya nusantara antara lain, belajar mengenal tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, alat musik daerah, senjata tradisional. Aplikasi ini sudah menyediakan materi dalam bentuk audio visual dengan desain-desain yang menarik. Aplikasi marbel menggabungkan belajar sekaligus bermain, jadi aplikasi ini bisa menunjang atau menarik agar anak tertarik untuk belajar.

Selain marbel budaya nusantara juga terdapat banyak aplikasi marbel lainnya sesuai umur dan mata pelajaran.

Gambar.1 tampilan game edukasi



<https://www.educastudio.com/brand/marbel/product/marbel-budaya-nusantara>

Gambar.2 Pilihan permainan



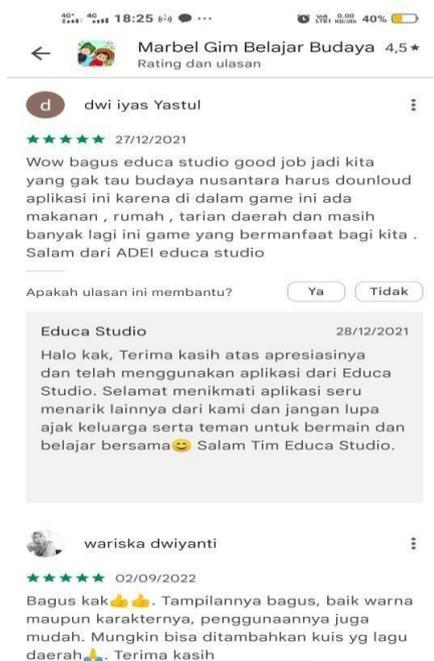
<https://www.educastudio.com/brand/marbel/product/marbel-budaya-nusantara>

Gambar.3 Contoh permainan tebak Pakaian Adat



<https://www.educastudio.com/brand/marbel/product/marbel-budaya-nusantara>

Gambar.4 Rating dari pengguna aplikasi Marbel



KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pentingnya menggunakan media pembelajaran pada saat belajar mengajar agar anak tidak mudah bosan dan tetap fokus dalam belajar. Menggunakan game edukasi digital dapat digunakan dirumah sebagai cara bergantian dengan metode ceramah jadi proses pembelajaran akan tetap seimbang. Anak bisa mendapatkan pengetahuan secara umum tentang pelajaran PPKn dan juga mendapatkan wawasan tentang teknologi, guru dan orang tua harus kerja sama agar anak nantinya menjadi pribadi yang baik berbekal pengetahuan yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuni, M., & Masrul. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Siswa Kelas V Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68–77.
- Febrianti, A. W., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media EdPuzzle dan Game Marbel Indonesian Culture dalam Pembelajaran PKn di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah ...*, 6(2), 171–176.
<http://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1470%0Ahttps://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/viewFile/1470/726>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). *Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD*. 9(2), 465–471.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Palupi Putri, D. (2018). Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 2580–362.
<http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog Budaya, D., Pembelajaran, M., Ananda, T., Fitria, N., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2021). *Upaya Meningkatkan*

- Hasil Belajar Keragaman Suku Bangsa.* 818–823.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf)
- Fatma, Mm., Piliati, I., Budiarti, Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Siswa Kelas V Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68–77.
- Febrianti, A. W., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media EdPuzzle dan Game Marbel Indonesian Culture dalam Pembelajaran PKn di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah ...*, 6(2), 171–176. <http://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1470%0Ahttps://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/viewFile/1470/726>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). *Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD*. 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Palupi Putri, D. (2018). Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2580–362. <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>