

PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TALANG PADANG

Ega Dianita¹ Aradea Nanda Bilkis² Defri Berliansyah³ Elsa Hidayah⁴ Ainun
Nikmatuzzakiyah⁵

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Pringsewu

Email: ega.2021406405099@student.umpri.ac.id*

Abstract

The results of the researcher's research show that by using educational games, namely educaplay games in the 5 grade civics subject, norm material in my life, students better understand the material being taught and the games during learning. The advantages of educaplay games for students are that they train students to learn to think critically, make learning more interesting, express what they learn freely, challenge themselves, learn independently and develop students' skills.

Abstrak

Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa dengan menggunakan game edukasi yaitu game educaplay pada mata pelajaran PKn kelas 5 materi norma dalam kehidupanku, siswa lebih memahami materi yang diajarkan dan permainan selama pembelajaran. Kelebihan game educaplay bagi siswa adalah melatih siswa untuk belajar berfikir kritis, belajar lebih menarik, mengekspresikan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa.

Article History

Submitted: 14 Juni 2024

Accepted: 17 Juni 2024

Published: 27 Juni 2024

Key Words

Game, Educaplay, PKn

Sejarah Artikel

Submitted: 14 Juni 2024

Accepted: 17 Juni 2024

Published: 27 Juni 2024

Kata Kunci

Game, Educaplay, PKn

PENDAHULUAN

Media berperan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, sebab penggunaan media menjadi salah satu perantara pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima. Guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran, selain itu guru juga memiliki tugas serta tanggung jawab dalam menyusun sebuah rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil pembelajaran, serta menindak lanjuti dari hasil pembelajaran itu sendiri. Guru juga sebagai seorang pendidik profesional dituntut mengembangkan pembelajaran media yang kreatif dan inovatif.

Namun pada kenyataannya keinginan untuk memahami apa yang disampaikan kepada siswa pada saat proses pembelajaran sangat kuat, seperti halnya keinginan untuk memahami apa yang disampaikan kepada siswa pada saat proses pembelajaran pada saat proses pembelajaran dilaksanakan di suatu tempat. Pengaturan kelas melalui penggunaan komunitas belajar sangat kuat. Biasanya siswa bersifat pasif, hanya menerima apa yang dikatakan guru tanpa dapat mengajukan pertanyaan atau menyuarakan keprihatinan. Ketika guru mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa tidak siap untuk menjawab. Jika ada pertanyaan, siswa tidak akan menanyakannya dengan lantang.

Melalui media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi, karakteristik peserta didik dan perkembangan jaman. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

Fungsi dari game adalah untuk bermain, yang dirancang melalui cara khusus yang bertujuan memberikan hiburan dan kesenangan bagi pemain. Sedangkan education adalah sesuatu yang bersifat pendidikan. Jadi game edukatif dapat di simpulkan sebagai suatu kegiatan mendidik yang dilakukan dengan cara menggunakan alat yang mendidik, selain memberikan sarana hiburan dan edukasi, game edukasi juga memaksa pemain untuk lebih kreatif dalam berfikir dan juga mahir dalam mengatur strategi di dalam permainan yang dimainkan.

Penggunaan media pembelajaran seperti game edukasi merupakan suatu produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Sehingga, pemanfaatan game dalam dunia pendidikan merupakan keniscayaan, dimana akan memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat jadikan inovasi bagi guru dalam menyampaikan pengajaran serta dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin mengembangkan yaitu suatu game edukasi untuk siswa tertarik mempelajari materi khususnya pada pembelajaran PKn agar mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dikarenakan bermain sambil belajar itu lebih efektif dari pada belajar yang hanya menggunakan metode yang konvensional. Maka penulis mengangkat judul “Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V”.

METODE

Metode penelitian ini mengembangkan game edukasi yaitu game educaplay sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran PKn di kelaas V yang mengutamakan pada kemampuan berfikir kritis peserta didik dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan kata lain metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek. Titik awal penelitian desain adalah kegiatan desain dan pengembangan. “Penelitian berbasis desain diartikan sebagai serangkaian pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan teori, produk, dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game educaplay pada materi norma dalam kehidupanku melalui metode pembelajaran berbasis game siswa akan lebih mampu memahami materi yang diajarkan serta bermain sambil belajar. Penggunaan game educaplay memungkinkan pembelajaran yang efektif karena game educaplay dapat membantu siswa yang mengalami ketidakmampuan belajar, memfasilitasi pembelajaran siswa yang terstruktur, sistematis, dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1.1 Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Game Educaplay Pada Mata Pelajaran PKn

Pembahasan terkait pengembangan game educaplay sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Keunggulan game educaplay sebagai media pembelajaran bagi siswa adalah melatih siswa untuk berfikir kritis, belajar lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa dan dengan menggunakan game educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Manfaatnya bagi guru mengurangi ketergantungan terhadap buku referensi, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, menciptakan komunikasi efektif dengan siswa dan meningkatkan keberhasilan akademik.

1. Materi pembelajaran PKn Norma dalam Kehidupanku

Pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiong, 2018).

Di Indonesia terdapat empat jenis norma, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum. Norma agama, adalah seperangkat aturan yang bersumber dari kitab suci berisi perintah, larangan, dan anjuran Tuhan Yang Maha Esa. Norma kesusilaan adalah norma yang bersumber dari hati nurani manusia. Norma kesopanan adalah norma yang bersumber dari kebiasaan dan tata cara hidup masyarakat. Norma hukum merupakan seperangkat aturan yang mengikat seluruh warga negara serta bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memiliki sanksi yang tegas.

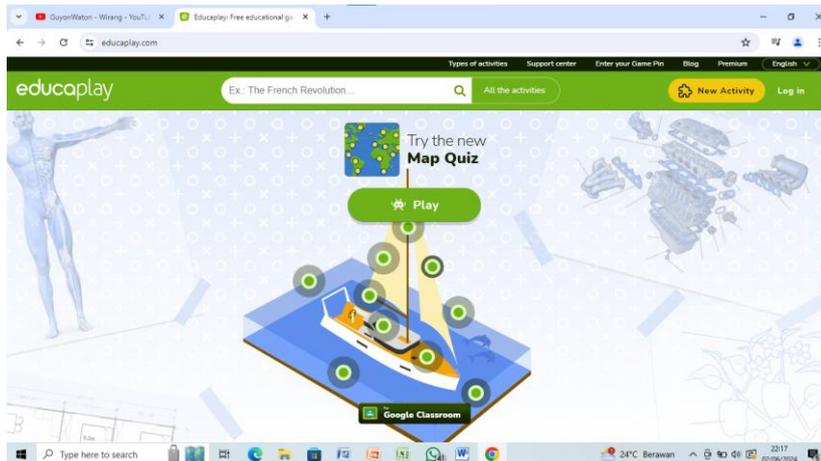
2. Pengertian Game Educaplay

Game Educaplay adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal soal pembelajaran untuk siswa agar lebih menarik, selain itu educaplay dapat mendukung pembelajaran siswa agar lebih menyenangkan. selain itu kelebihan educaplay adalah memudahkan guru untuk merancang suatu pembelajaran yang berbasis permainan,

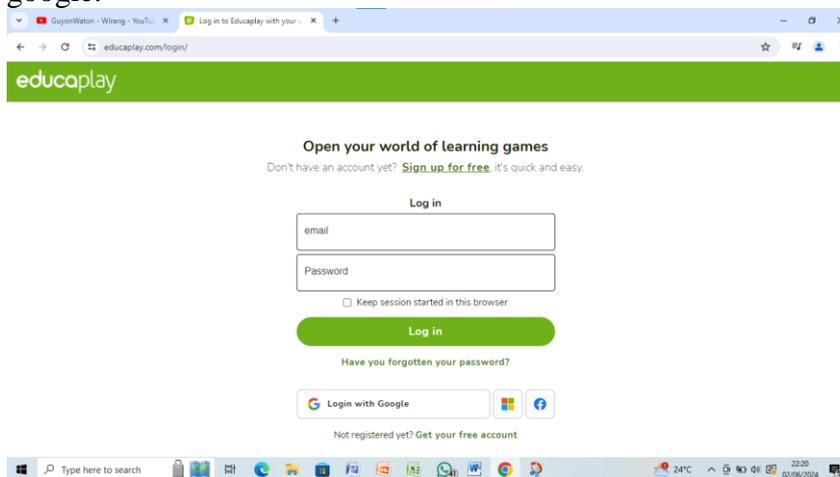
kelebihan yang lain adalah platform ini gratis di gunakan sehingga guru sesuka hati membuat pembelajaran atau kuis secara kreatif dan profesional.

3. Langkah-Langkah Pembuatan Game Educaplay

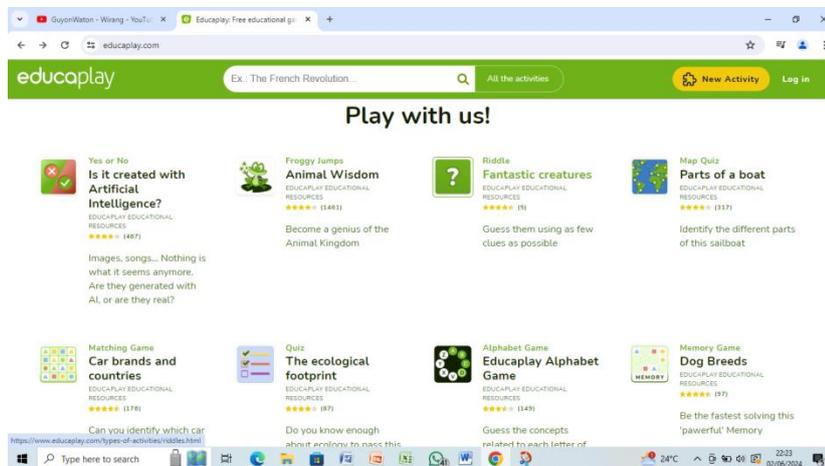
1. Persiapkan materi, dan latihan yang akan di import ke dalam software Educaplay.
2. Buka website software Educaplay di <https://www.educaplay.com>



3. Login terlebih dahulu. Untuk kasus ini kami melakukan sign in melalui akun google.



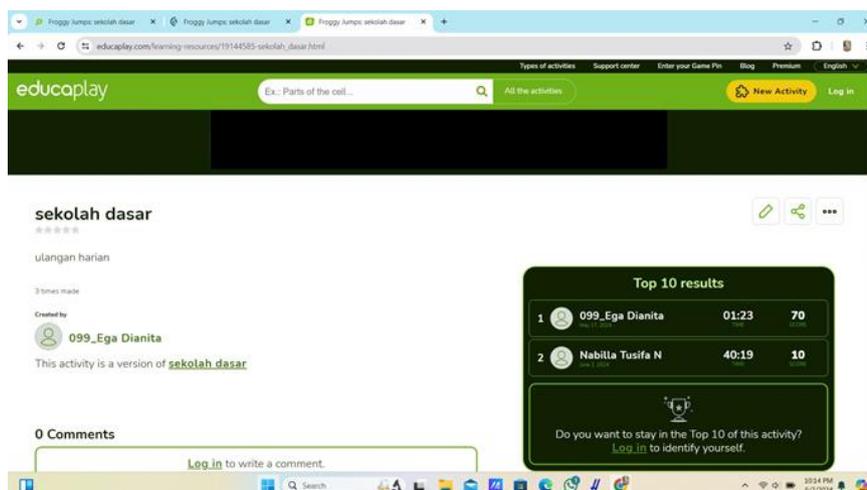
- Setelah login akan muncul halaman play with us. Yang dimana memilih salah satu dari game tersebut.



- Lalu klik animals wisdom



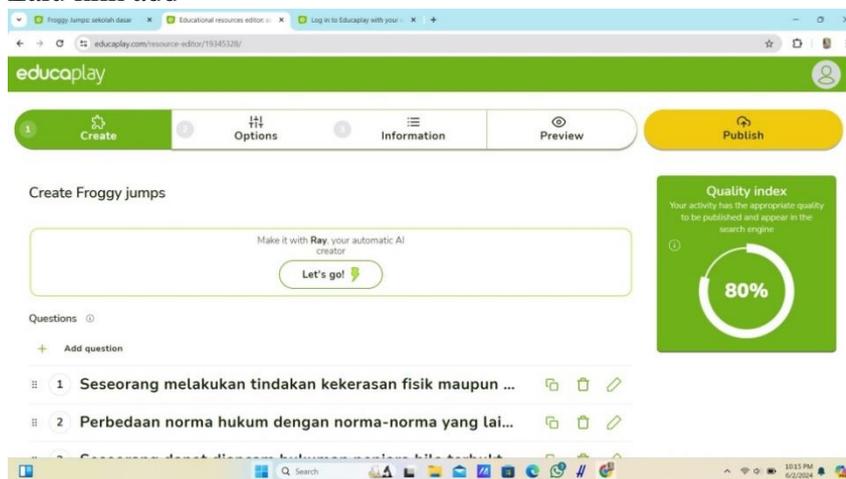
- Setelah itu akan muncul windows seperti dibawah ini, lalu klik tanda pensil



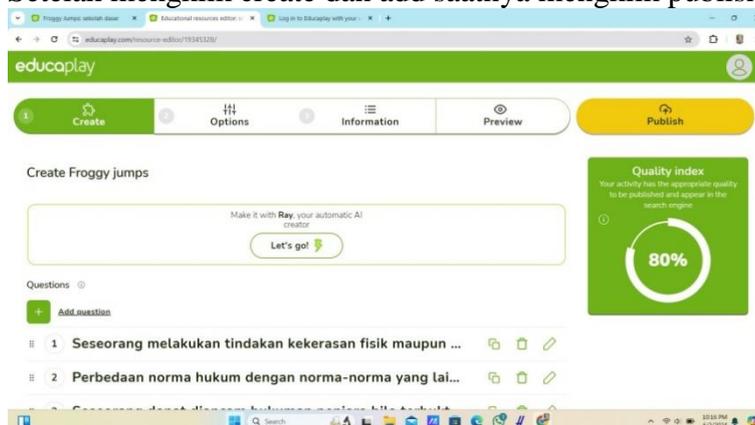
7. Setelah itu klik create

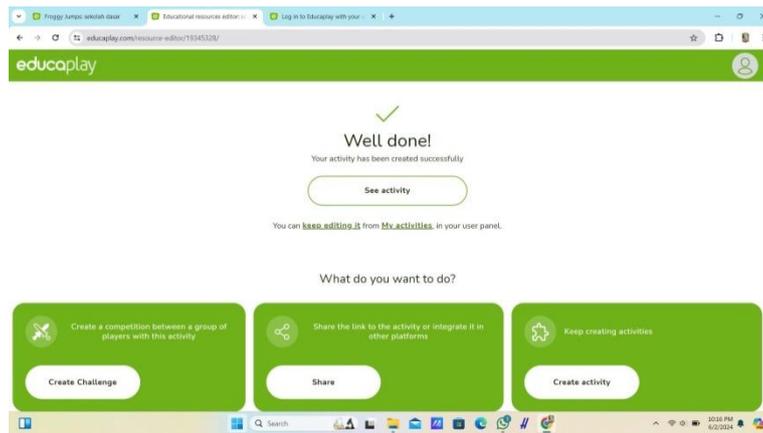


8. Lalu klik add

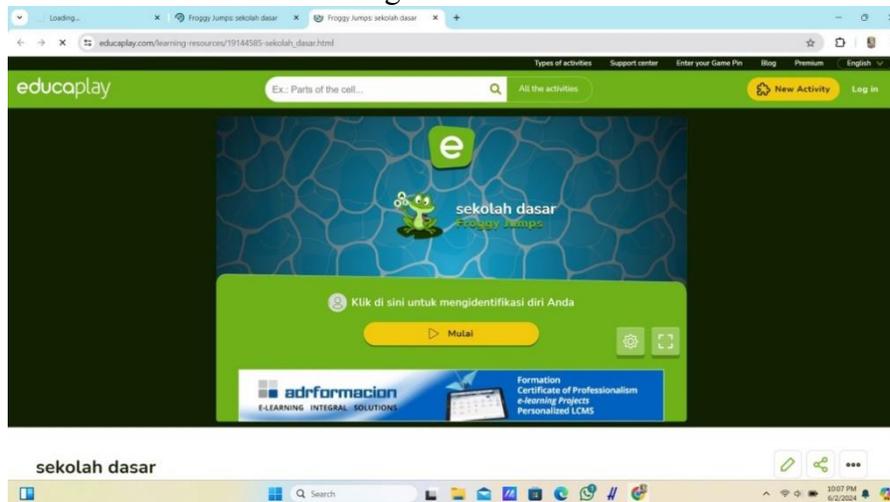


9. Setelah mengklik create dan add saatnya mengklik publish





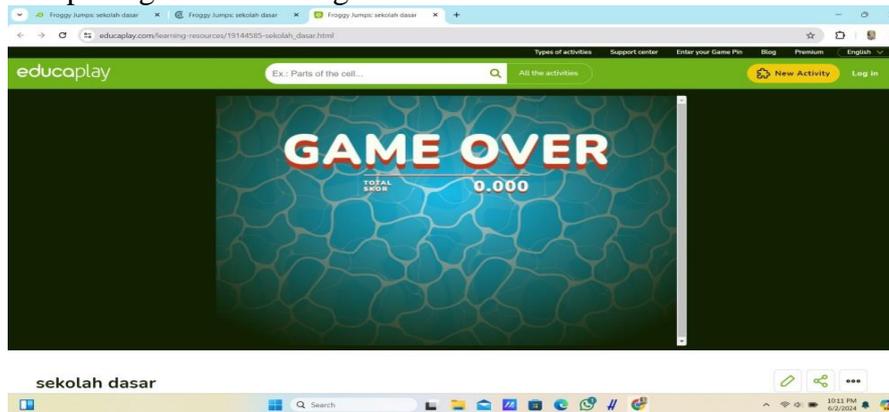
10. Klik “mulai” untuk memulai game



11. Tampilan game Educaplay setelah di klik mulai



12. Tampilan game berakhir/game over.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil uji coba produk dan pengembangan aplikasi software Educaplay sebagai media pembelajaran siswa SD dapat disimpulkan bahwa: Uji coba ini menghasilkan produk aplikasi software Educaplay sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V SD. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media aplikasi software Educaplay sebagai berikut a) concept (konsep); b) material collecting (pengumpulan bahan); c) assembly (pembuatan); d) testing (percobaan); e) distribution (distribusi). Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, game edukasi educaplay ini sangat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, belajar lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa dan dengan menggunakan game educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran menekankan pada belajar sambil bermain game edukasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,), h. 75. 1 13.
- Azizah, N. (2020). "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Adobe Flash Cs6 Pada Materi Pengenalan Mufradat Di Sekitar Sekolah Di Ponpes Musthafawiyah Purbabaru" Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (IAIN) Batusangkar.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit laksita Indonesia
- Nurhidayati, D. (2018). "Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Les Articles Kelas XI SMA" Skripsi Progam Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.