

Penggunaan *Oodlu* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Putri Amalia Rahayu

Universitas Pendidikan Indonesia, putriamaliarahayu@upi.edu

Abstrak

Kemajuan teknologi yang terjadi pada abad 21 memberikan pengaruh pada sektor-sektor kehidupan manusia, salah satunya pada sektor pendidikan. Misalnya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut, namun dengan kemajuan teknologi di abad 21, selain menggunakan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran berbasis teknologi juga diperlukan. Namun upaya yang dilakukan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang karena kurangnya penggunaan dan kesulitan dalam menggunakan media berbasis teknologi, sehingga diperlukan upaya untuk menggunakan media berbasis teknologi yang dapat dengan mudah digunakan dan dapat didukung oleh media pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas yang ada yaitu salah satunya menggunakan *Oodlu* sebagai media pembelajaran. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Oodlu* dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi, studi dokumen sebagai pengumpulan data, dan *Oodlu* sebagai sumber penelitian. Dan hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Oodlu* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dimana pada penelitian ini terdapat hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan *Oodlu* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama siswa kelas V SD dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci : media pembelajaran, *oodlu*, pembelajaran berbasis game.

Pendahuluan

Pada abad 21 saat ini banyak sekali kemajuan yang sedang terjadi yang berpengaruh pada sektor kehidupan manusia salah satunya pada sektor pendidikan. Tujuan dari pembelajaran yang sebelumnya untuk menjadikan siswa berprestasi masih dirasa belum cukup karena siswa harus menghadapi dan mengikuti kemajuan yang sedang terjadi pada abad 21 saat ini. Salah satu kemajuan yang sedang terjadi yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi telah mengubah gaya hidup manusia, seperti dalam bekerja, bersosialisasi, bermain, hingga belajar. Dalam sektor pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini menjadi hal yang sangat penting bagi siswa untuk dapat memiliki keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dengan keterampilan tersebut siswa mampu untuk bertahan dalam menghadapi dan mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi pada abad 21.

Dalam sektor pendidikan, terdapat pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi, sebagaimana penjelasan yang dipaparkan oleh Daryanto (dalam Septy dkk, 2021, hlm. 10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan dari materi pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada siswa untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Namun untuk menghadapi kemajuan teknologi pada abad 21 tidak hanya menggunakan media pembelajaran konvensional saja, tetapi dibutuhkan juga suatu inovasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Sehingga dapat diketahui bahwa inovasi dalam dunia pendidikan diperlukan karena adanya keadaan yang harus diselesaikan dan permasalahan yaitu mengikuti perkembangan yang sedang terjadi agar kegiatan pembelajaran tidak tertinggal dan berjalan sesuai dengan perkembangan yang sedang terjadi, serta pendidikan Indonesia semakin maju mengikuti kemajuan yang terjadi. Inovasi dalam pendidikan dapat dilakukan dengan memilih berbagai alternatif media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kemajuan yang sedang terjadi agar dapat memajukan eksistensi pendidikan dengan mengikuti kemajuan yang sedang terjadi sehingga pendidikan akan lebih maju dan berkembang dibandingkan sebelumnya.

Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat peneliti mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021 di salah satu Sekolah Dasar di Kota Serang, peneliti menemukan bahwa di sekolah tersebut belum melakukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya permasalahan ini juga sudah terjadi di mana kurangnya fasilitas yang tersedia untuk menunjang penggunaan media pembelajaran konvensional, sehingga dalam kegiatan pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran, baik media pembelajaran konvensional maupun media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga dengan permasalahan ini berakibat siswa kurang dalam mengasah kemampuan keterampilannya menggunakan media teknologi.

Dengan demikian peneliti bermaksud menawarkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan mampu untuk membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yaitu media *Oodlu* yang didukung dengan metode *game based learning*. *Game based learning* merupakan metode pembelajaran yang dijelaskan oleh Prensky (dalam Maulidina dkk, 2018, hlm. 114) dapat menciptakan kondisi lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan *Oodlu* digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang menunjang metode *game based learning* tersebut. Sehingga dengan ini diharapkan guru dan sekolah mampu untuk menggunakan metode dan media tersebut dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan abad 21 pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Selain itu peneliti akan memaparkan bagaimana penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran ini digunakan pada kelas V sekolah dasar, hal ini ditujukan sebagai mempersiapkan keterampilan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas V sebelum ke jenjang kelas tinggi berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk memaparkan permasalahan yang terjadi dengan judul “Penggunaan *Oodlu* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar”.

Metodologi

Pendekatan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu sebagaimana penjelasan oleh Sidiq dan Choiri (2019, hlm. 3) bahwa pendekatan kualitatif menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantitatif dengan analisis data kualitatif untuk memahami fenomena yang sedang terjadi secara holistik dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami fenomena yang sedang terjadi yang kemudian hasil data

yang telah ditemukan dalam penelitian dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang menggambarkan secara jelas dan objektif mengenai fenomena yang sedang terjadi tersebut tanpa melalui kegiatan menghitung data maupun prosedur statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Di mana metode analisis isi merupakan salah satu metode dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Sehingga hasil data yang ditemukan berupa teks yang menggambarkan mengenai fenomena yang terjadi dalam penelitian ini. Teks tersebut menjadi objek kajian yang akan dianalisis untuk menemukan makna dari hasil data penelitian yang telah ditemukan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis isi sebagai metode penelitian. Sehingga hasil penelitian ini akan lebih mengacu pada penggambaran, penjelasan, dan deskripsi mengenai fenomena yang sedang terjadi atau yang sedang diteliti dalam penelitian yang disajikan secara deskriptif dengan menggunakan kata-kata atau teks. Dan dalam penelitian ini menyajikan data berupa deskripsi tentang gambaran bagaimana penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran yang dalam penelitian ini terdapat implementasi penggunaannya pada siswa kelas V sekolah dasar. Sehingga dapat diketahui juga bahwa sumber data atau objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Oodlu*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi dokumen dengan peneliti sendiri yang menjadi instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 329) dokumen adalah catatan dari peristiwa yang sudah terjadi yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dan dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumen gambar yaitu foto-foto dari penggunaan media *Oodlu*. Selain itu, yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri karena dalam instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri. Mengikuti pemaparan oleh Sugiyono (2015, hlm. 306) bahwa peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis dan menafsirkan data, serta membuat kesimpulan dari data yang telah ditemukan untuk melengkapi data yang telah ditemukan melalui teknik pengumpulan data studi dokumen.

Setelah kegiatan pengumpulan data telah dilakukan dengan menggunakan teknik dan instrumen pengumpulan data, maka selanjutnya data yang telah ditemukan kemudiann dianalisis oleh peneliti. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tahapan-tahapan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang telah dianalisis merupakan keseluruhan hasil data dari penelitian

yang telah dilakukan di mana dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

1. Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya pada pendahuluan bahwa dalam kemajuan teknologi yang sedang terjadi pada abad 21 saat ini diperlukannya suatu inovasi dalam pendidikan, dalam hal ini yaitu inovasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan yang sedang terjadi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini salah satu kemajuan yang sedang terjadi yaitu kemajuan pada teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dibutuhkan peranan guru dan sekolah untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa mampu untuk memiliki keterampilan menggunakan media berbasis teknologi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yang disebabkan karena kurangnya ketersediaan fasilitas yang dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran berbasis teknologi, peneliti menawarkan suatu gagasan yaitu menggunakan *Oodlu* sebagai media pembelajaran yang mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain dengan menggunakan *Oodlu* sebagai media pembelajaran, dapat juga didukung dengan menggunakan metode pembelajaran *game based learning*.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning*, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan memasukkan suatu permasalahan ke dalam permainan dalam hal ini berbentuk teknologi yaitu *Oodlu* yang kemudian siswa dituntut untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengasah keterampilan otak dan bekerja sama dengan temannya.

Adapun kelebihan dari *game based learning* yaitu dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, serta siswa dapat ikut serta berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari *game based learning* yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, membutuhkan fasilitas yang cukup untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan membutuhkan kemampuan keterampilan pengondisian suasana kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Oodlu merupakan salah satu pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dengan mudah digunakan, tersedia secara berbayar maupun gratis sehingga hanya beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis namun beberapa fitur gratis ini tetap

mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti pemberian materi dan untuk siswa mengerjakan soal melalui *Oodlu*. *Oodlu* sangat mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa karena cukup dengan menggunakan *handphone* yang dapat diakses melalui *website* dan diunduh melalui *Google Playstore*. *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan oleh guru melalui *website* untuk membuat soal, menyampaikan materi, membuat grup kelas, memberikan hadiah untuk siswa, dan mengetahui hasil performa belajar siswa. Sedangkan untuk siswa dapat mengakses *Oodlu* melalui *website* maupun aplikasi yang dapat diunduh secara gratis, siswa dapat menggunakan *Oodlu* untuk mengerjakan tes dan mengetahui hasil performa belajar. Berikut fitur-fitur yang tersedia dalam *Oodlu* :



Gambar 1. Fitur-fitur yang Tersedia Dalam *Oodlu* (<https://oodlu.org>)

Dapat dilihat pada gambar 1, tersedia beberapa fitur *Oodlu* yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajara. Antara lain yaitu fitur konten dan *game*, fitur kelola grup, fitur *analytics*, fitur hadiah (*rewards*). Berikut uraian mengenai beberapa fitur yang dimiliki *Oodlu* :

A. Konten dan *Game*

Dalam fitur ini menyediakan beberapa bentuk-bentuk soal dan *game* yang tersedia secara gratis maupun berbayar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, membuat soal, dan menentukan *game* yang akan dikerjakan dan dimainkan oleh siswa. Beberapa bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara gratis yaitu pernyataan kartu flash, pilihan ganda, dan benar salah. Untuk bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara berbayar yaitu pasangan yang cocok, klik kata yang hilang, gambar pilihan ganda, dengarkan kata, pengurutan, ketik kata yang hilang, klik huruf untuk mengeja kata, dengarkan kata lalu eja, klik huruf (grafik) untuk mengeja, seret huruf untuk membuat kata, pilih fonem, dan blok. Sedangkan untuk pilihan *game* yang tersedia secara gratis yaitu *quick play*, *ballon drop*, *space defender*, *mushroom jump*, dan *pixel art attack*. Serta beberapa pilihan *game* yang tersedia secara berbayar yaitu *memory melon*, *bat flap*, *air puck*, *critter catcher*, *archery*, *pothole slalem*, *chichken run*, *slow strike*, *pip click*, *plop*, *hoop spark*, *fruit punch*, *droppa*, dan *feed the sheep*.

B. Kelola Grup

Dalam fitur ini guru dapat membuat grup kelas yang berisikan siswa kelas setelah memberikan kode khusus kepada siswa. Selain itu fitur ini juga dapat digunakan untuk mengatur agar soal atau materi yang akan disampaikan dapat dibagikan kepada grup-grup kelas tertentu, dan dalam fitur ini juga guru dapat memberikan hadiah (*rewards*) berupa *badges* kepada siswa.

C. *Analytics*

Dalam fitur ini menyediakan bagaimana hasil performa belajar dan kegiatan dari setiap siswa saat menggunakan *Oodlu*, baik dalam mengerjakan soal, mempelajari materi, dan memainkan *game* yang tersedia. Dengan fitur ini, guru dapat lebih mudah untuk melihat dan mengetahui kemajuan dari setiap siswa.

D. Hadiah (*Rewards*)

Dalam fitur ini menyediakan berbagai pilihan hadiah (*rewards*) berupa *badges* yang dapat diberikan kepada siswa setelah siswa menggunakan *Oodlu* melalui fitur kelola grup. Dengan pemberian hadiah (*rewards*) ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain fitur-fitur yang tersedia dalam *Oodlu*, adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *Oodlu* dibandingkan dengan beberapa pilihan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi selain *Oodlu*.

Kelebihan *Oodlu* yaitu mudah untuk diakses baik oleh guru maupun siswa di mana dapat diakses melalui *website* dan aplikasi, tersedia dalam beberapa bahasa termasuk bahasa Indonesia sehingga guru maupun siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana penggunaan *Oodlu*, tersedia beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar tiap siswa, serta tersedia fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan hadiah kepada siswa agar siswa menjadi termotivasi dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk kekurangan *Oodlu* yaitu terdapat beberapa fitur berbayar sehingga tidak semua fitur yang tersedia dapat digunakan secara gratis.

2. Implementasi Penggunaan *Oodlu* Dalam Kegiatan Pembelajaran

Berikut implementasi dari penggunaan beberapa fitur *Oodlu* yang tersedia secara gratis dalam kegiatan pembelajaran, di mana peneliti menggunakan *Oodlu* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran iklan pada kelas V sekolah dasar, digunakan sebagai media penyampaian materi dan mengerjakan tes untuk siswa.

A. Penggunaan Fitur Konten dan *Game*



Gambar 2. *Oodlu* Sebagai Media Penyampaian Materi



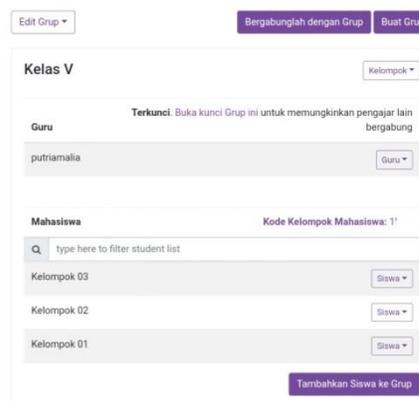
Gambar 3. *Oodlu* Sebagai Media Untuk Siswa Mengerjakan Soal Dalam Bentuk Pilihan Ganda



Gambar 4. *Oodlu* Sebagai Media Untuk Siswa Mengerjakan Soal Dalam Bentuk Benar Salah

Tampilan media *Oodlu* baik sebagai media penyampaian materi maupun untuk mengerjakan soal akan berbeda-beda sesuai dengan *game* yang dipilih. Untuk penggunaan *Oodlu* sebagai media pengerjaan soal siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk soal yang tersedia secara gratis, yaitu pilihan ganda dan benar salah. Sedangkan untuk penggunaan *Oodlu* sebagai media penyampaian materi dapat digunakan dengan menggunakan bentuk konten *flashcard*.

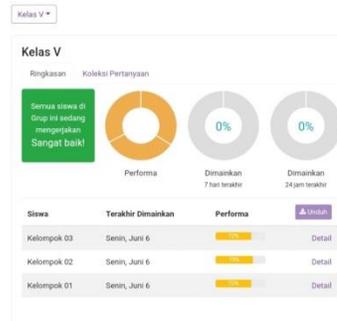
B. Penggunaan Fitur Kelola Grup



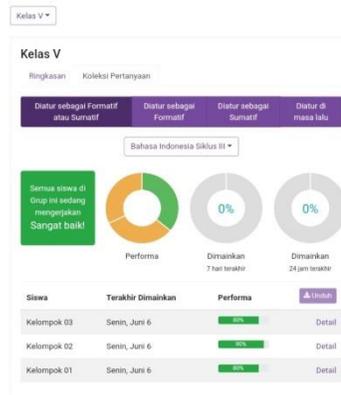
Gambar 5. Penggunaan Fitur Kelola Grup

Dari gambar 5 yaitu penggunaan fitur kelola grup di atas dapat terlihat bahwa dalam kelas V terdapat kelompok 1, kelompok 2, dan kelompok 3. Sehingga dengan hal ini memudahkan bagi guru untuk menyampaikan materi, memberikan soal untuk siswa kerjakan melalui *Oodlu*, maupun untuk memberikan hadiah.

C. Penggunaan Fitur *Analytics*



Gambar 6. Penggunaan Fitur *Analytics*



Gambar 7. Penggunaan Fitur *Analytics*

Dalam gambar 6 dan 7 yaitu dengan penggunaan fitur *analytics*, guru dapat melihat hasil performa siswa secara keseluruhan maupun secara terpisah setiap mata pelajaran. Seperti pada gambar 6 dapat dilihat bahwa gambar tersebut merupakan hasil performa belajar siswa kelas V secara keseluruhan, sedangkan pada gambar 7 merupakan hasil performa siswa kelas V yang dibedakan dalam setiap mata pelajaran, dalam gambar 7 salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia.

D. Penggunaan Fitur Hadiah (*Rewards*)



Gambar 8. Fitur Hadiah (*Rewards*)



Gambar 9. Fitur Hadiah (*Rewards*)



Gambar 10. *Badges* Untuk Hadiah Siswa



Gambar 11. *Badges* Untuk Hadiah Siswa



Gambar 12. *Badges* Untuk Hadiah Siswa

Dapat dilihat berdasarkan gambar di atas bahwa pada gambar 8 dan gambar 9 merupakan fitur yang dapat digunakan oleh siswa untuk melihat hadiah (*rewards*) yang diberikan oleh guru, selain melihat hadiah yang diberikan oleh guru, siswa juga dapat melihat koin yang telah diperoleh dari mengerjakan soal dengan menggunakan media *Oodlu* yang hanya dapat diakses oleh siswa melalui aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dan pada gambar 10, gambar 11, dan gambar 12 merupakan beberapa pilihan *badges* yang terdiri dari 35 pilihan *badges* yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan hadiah (*rewards*) kepada siswa melalui *website Oodlu*. Dengan pemberian hadiah berupa *badges* ini diharapkan mampu memotivasi dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Implementasi dari penggunaan *Oodlu* yang telah dipaparkan diambil dari hasil data penelitian skripsi yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas V SDN Pasirhuni yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selama penggunaannya dalam penelitian skripsi peneliti, *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran dapat dikatakan mampu untuk membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada tiap siklusnya. Karena penelitian skripsi tersebut dilakukan dengan

menggunakan desain penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga dapat terlihat dengan jelas bahwa pada tiap siklusnya keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah meningkat sampai siklus penelitian dianggap berhasil dan selesai untuk berhenti dilaksanakan. Selain terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa, adapun peningkatan lainnya yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Oodlu* seperti meningkatnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif dan mau ikut serta selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa juga menjadi lebih fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga hasil dari penelitian tersebut, di mana menggunakan *Oodlu* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas V sekolah dasar, dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian setelah melakukan tiga siklus.

Berdasarkan hasil temuan dan implementasi penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, dapat diketahui bahwa *Oodlu* dapat digunakan menjadi salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kemajuan teknologi pada saat ini untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dan dalam penggunaannya, *Oodlu* dapat dikatakan mudah untuk digunakan dengan fasilitas yang ada di mana cukup dengan menggunakan *handphone* melalui *webstie* dan aplikasi yang dapat diunduh secara gratis, *Oodlu* sudah dapat digunakan. Walaupun ada beberapa fitur yang tersedia secara berbayar, tetapi masih dapat digunakan dengan beberapa fitur yang tersedia secara gratis dan beberapa fitur gratis tersebut tidak kalah dari beberapa fitur yang tersedia secara berbayar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bagaimana penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Dalam hal ini *Oodlu* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang mudah untuk digunakan, baik oleh guru maupun siswa yang dapat diakses melalui aplikasi dan *website* secara gratis maupun berbayar dengan fasilitas yang tersedia dan dengan penggunaan *Oodlu* sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, mampu membuat siswa mengetahui dan memiliki keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi, sehingga siswa mampu untuk menghadapi dan tidak tertinggal mengikuti kemajuan teknologi yang terjadi pada abad 21 saat ini. Dengan hal ini, guru dan sekolah dapat menggunakan *Oodlu* sebagai inovasi dari media pembelajaran untuk penyampaian

materi dan mengerjakan soal untuk siswa. Selain itu dapat diketahui juga bahwa dengan penggunaan *Oodlu* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mampu untuk membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi.

Bibliografu

- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Nurfadhillah, S., & 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.