

EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes

Agustin Kharisma Dewi, Chika Setyorini, Fatimah Zahro, Wahyono

Universitas Sebelas Maret
fatimah.zahro1335@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

This study aims to analyze student learning outcomes by combining the use of digital technology. The method used in this research is a literature study. The research procedure used is the formulation of the problem, finding and choosing a theoretical basis, analyzing the data that has been obtained, and finally drawing conclusions. 21st century learning is heavily influenced by advances in information technology, for example in the use of instructional media. One of the 21st century learning media innovations is the Educandy application. Educandy is an educational game-based application with 3 main game features, namely words, matching pairs and quiz questions which can be used because they can reduce boredom when learning. The results of this study agree with the research findings which state that using the Educandy application in learning, student learning motivation is in the good category. The use of Educandy affects student learning outcomes because it can increase student interest and motivation to learn. Educandy is the right application to use in the 21st century learning process.

Keywords: *educandy, learning media, 21st century learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan mengkombinasikan penggunaan teknologi digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu perumusan masalah, mencari dan memilih landasan teori, menganalisis data-data yang telah didapatkan, terakhir menarik kesimpulan. Pembelajaran abad 21 banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi misalnya dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran abad 21 adalah aplikasi *Educandy*. *Educandy* adalah aplikasi berbasis *game* edukasi dengan 3 fitur permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs* dan *quiz questions* yang bisa digunakan karena dapat mengurangi rasa bosan ketika pembelajaran. Hasil penelitian ini sependapat dengan temuan penelitian yang menyatakan penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa berada dalam kategori baik. Penggunaan *Educandy* mempengaruhi hasil belajar siswa karena dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. *Educandy* adalah aplikasi yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran abad 21.

Kata kunci: *educandy, media pembelajaran, pembelajaran abad 21*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Sekarang ini teknologi adalah salah satu yang paling disorot keberadaannya bahkan dalam ranah pendidikan. Teknologi pendidikan adalah perkembangan alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan. (Nurmadiyah & Asmariani, 2019: 61). Keberadaannya diharapkan dapat memberikan dampak positif khususnya dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada abad 21 ini. Menurut *Commission on Instruction Technology* (1970) dalam Saepudin (2017: 20), teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis, bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya. Menurut Adjani (2017: 4), Tujuan keberadaan teknologi pembelajaran ialah semata-mata untuk membantu para peserta didik dalam mengatasi persoalan yang dialami ketika belajar.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik (Maasrukhin & Ratnasari, 2019: 101). Saat perkembangan teknologi belum sepesat sekarang, media yang digunakan hanya berpusat pada benda-benda di sekitar yang jumlah dan kegunaannya juga masih terbatas, sehingga guru masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa atau peserta didik mudah merasa bosan. Namun, pada abad 21 ini siswa atau peserta didik serta guru dituntut untuk dapat menggunakan media atau teknologi terbaru yang harapannya agar siswa atau peserta didik tidak tertinggal oleh globalisasi dan modernisasi. Penggunaan teknologi terbaru juga diharapkan agar pembelajaran tidak bersifat pasif atau satu arah (*teacher center*). Pembelajaran abad 21 ini mengkombinasikan keterampilan guru dan siswa dalam mengaplikasikan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran tidak terasa membosankan sehingga hasil belajar yang didapatkan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Mardhiyah (2021: 31), Pembelajaran abad ke-21 ini menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter.

Menurut Mahnun (2012) dalam Yusri dan Zaki (2020: 813), “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut Musfiqon (2012), Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk memudahkan dalam menjelaskan materi pelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Oktadiyana & Septiana, 2021: 166). Dengan kata lain, media pembelajaran adalah suatu pelengkap dalam proses pembelajaran. Kehadirannya diharapkan dapat menerjemahkan atau menjelaskan materi-materi pembelajaran yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran abad 21 adalah web atau aplikasi *Educandy*.

Menurut Rohmah & Ulya (2021), *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis *edugame* atau *game* edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Web atau Aplikasi *Educandy* adalah pengembangan media pembelajaran yang merupakan kombinasi antara edukasi dan *game*. Web atau Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media kuis oleh guru agar siswa tidak terlalu bosan dan juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Web atau aplikasi *Educandy* memiliki 3 fitur utama, yaitu *Words*, *matching pairs* dan *quiz questions*. Web atau Aplikasi ini dapat diakses di *Handphone* atau laptop sehingga penggunaannya lebih fleksibel. *Educandy* memiliki fitur-fitur yang menarik.

Selain fitur menarik, *Educandy* juga dikemas dalam warna serta tampilan yang berwarna-warni sehingga dapat memikat siswa. Siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar, sangat tertarik dengan warna-warna yang beragam. Web atau aplikasi ini dapat menumbuhkan rasa penasaran siswa sehingga mereka akan lebih tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan. Siswa akan lebih mudah memahami suatu materi Apabila mereka sudah tertarik. Selain itu siswa akan lebih mengingat materi atau materi akan lebih tersimpan pada memori jangka panjang karena materi pembelajaran yang disampaikan dikemas melalui suatu permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai seorang anak yaitu bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Educandy* terhadap minat serta motivasi siswa atau peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

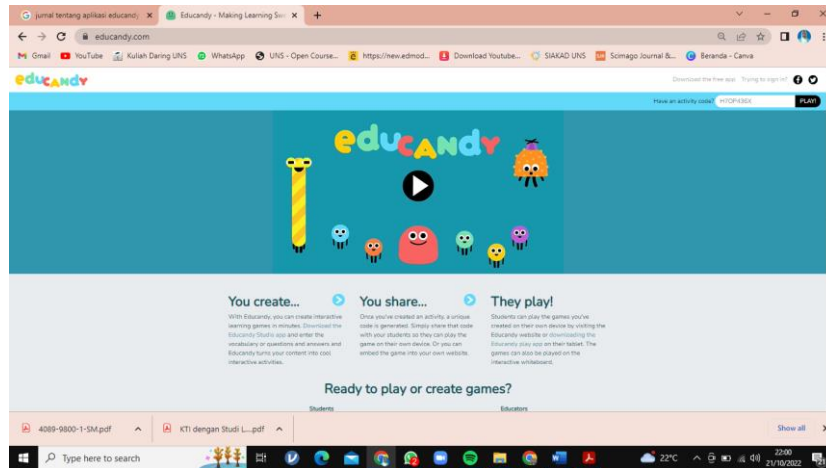
METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Metode studi literatur dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal dan artikel yang terkait dengan topik dalam penelitian. Jurnal dan artikel ini akan dianalisis dan dibandingkan hasilnya untuk menguatkan hasil dan pembahasan dalam penelitian. Adapun rangkaian kegiatan penelitian dengan metode studi literatur, yaitu perumusan masalah, mencari dan memilih landasan teori yang sesuai dengan permasalahan, kemudian menganalisis data-data yang telah didapatkan dari berbagai jurnal dan artikel, terakhir menarik kesimpulan berdasarkan hasil dan pembahasan. Dikarenakan hasil dan pembahasan dalam artikel ini merujuk pada kajian literatur dan analisis beberapa jurnal yang relevan, maka dari itu sampel diambil dari hasil penelitian beberapa jurnal terkait. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive Sampling*. Teknik ini didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dianggap dapat mewakili suatu populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Observasi Non Partisipasi yaitu teknik dimana observer tidak ikut berpartisipasi pada aktivitas yang dikerjakan kelompok yang diteliti dengan kata lain observer hanya mengamati. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh *Educandy* terhadap minat serta motivasi siswa atau peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

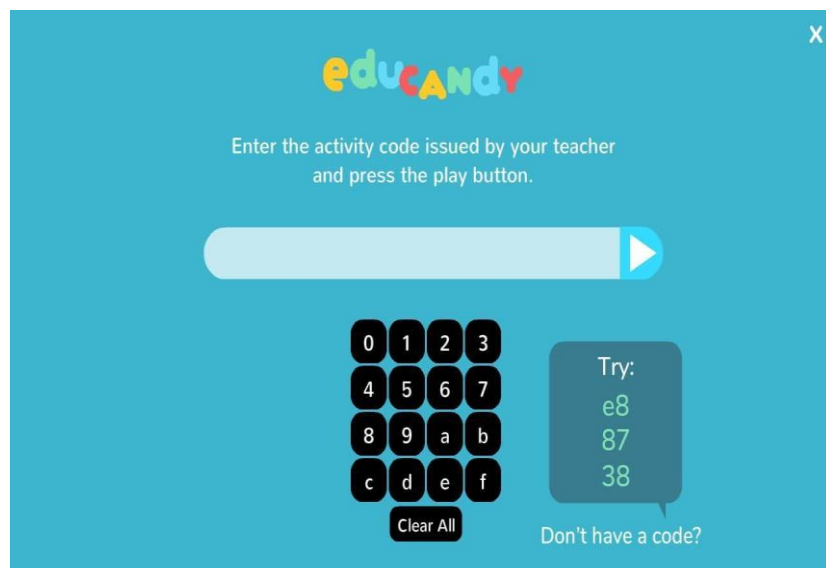
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah studi literatur sehingga sumber data berasal dari kajian beberapa jurnal dan artikel. Data-data tersebut kemudian dikumpulkan dan dianalisis sehingga hasil akhirnya sesuai dengan tujuan penelitian kami. Data-data hasil kajian jurnal dan artikel tersebut kemudian disajikan secara deskriptif. Penyajian data secara deskriptif adalah penyajian data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil analisisnya sebagaimana adanya. Pembelajaran abad 21 menekankan pada penggunaan teknologi yang dapat membantu rangkaian proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Rangkaian proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan hasil yang memuaskan dengan kata lain, siswa atau peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Untuk itu perlu adanya penggunaan media yang menarik dan juga unik sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar hal-hal baru. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan dapat maksimal adalah *Educandy. Game* edukasi ini dikemas dengan tampilan serta fitur yang menarik sehingga siswa atau peserta didik menjadi lebih tertarik dan juga termotivasi untuk belajar lebih. Berikut ini, akan kami sampaikan langkah-langkah penggunaan *Educandy* dalam penggunaan beberapa fitur menarik sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.

Langkah pertama, masuk ke dalam *website* dengan menggunakan *link* <https://www.educandy.com/> atau dapat juga masuk melalui aplikasi yang tersedia pada *Playstore* atau *Appstore*. Ketika sudah masuk atau sudah mengklik aplikasi, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:

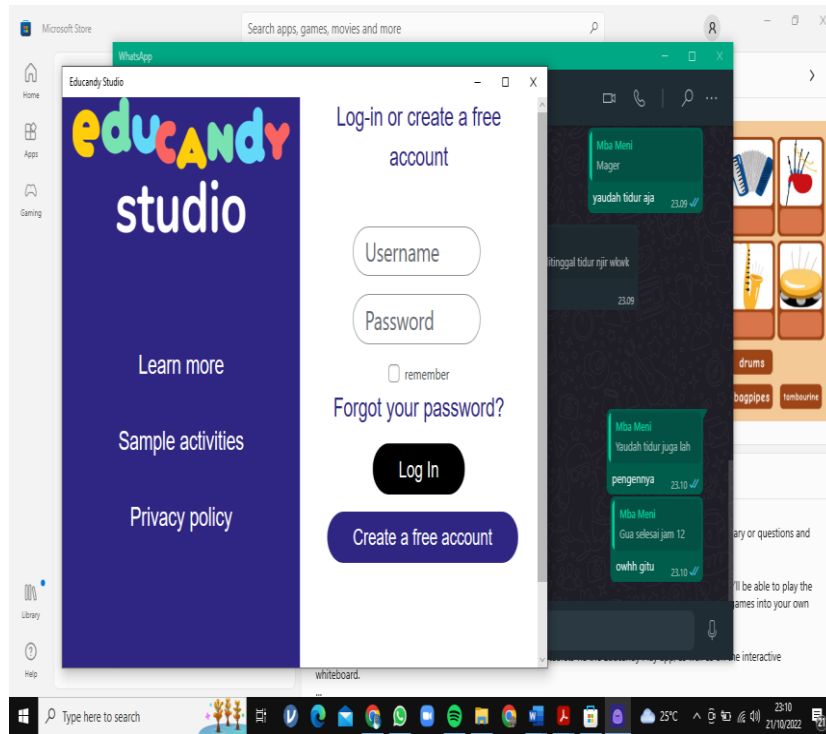


Gambar 1. Tampilan web

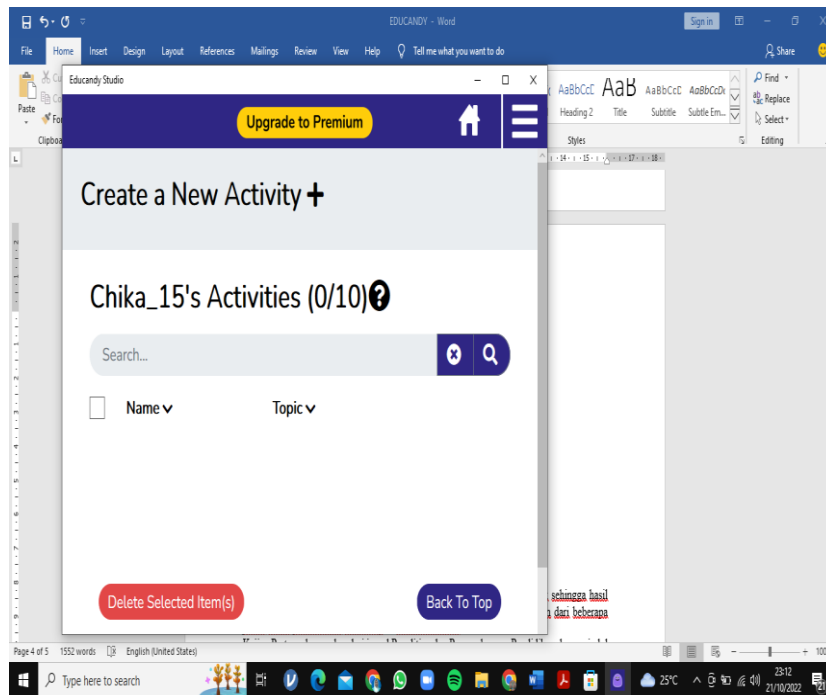


Gambar 2. Tampilan Aplikasi

Langkah kedua, setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi. *Login* menggunakan *email/username* dan juga *password*.

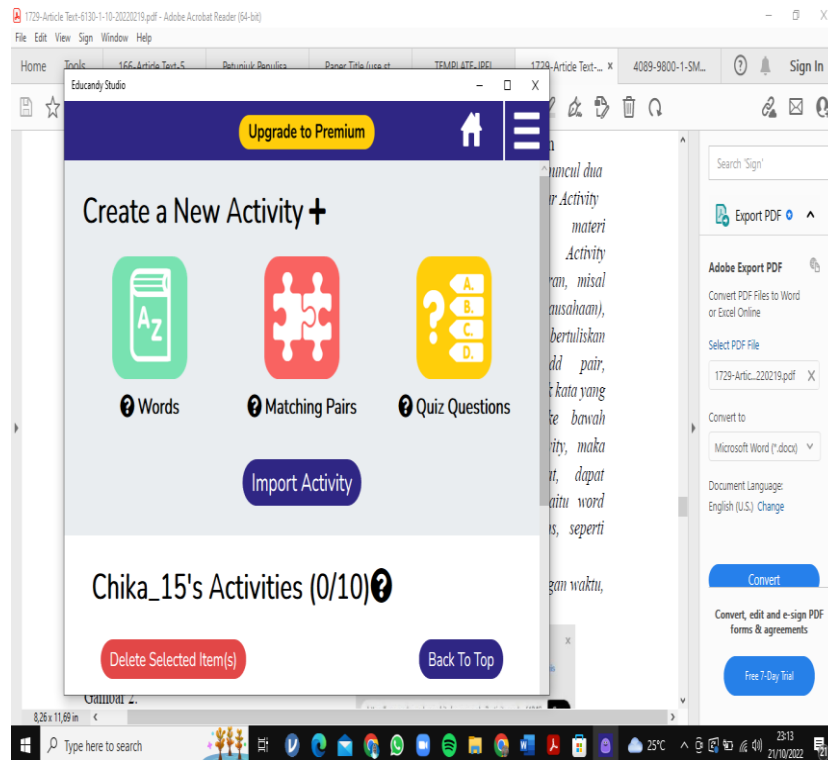


Gambar 3. Tampilan Aplikasi Sebelum Login



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Setelah Login

Langkah ketiga, mulai buat kuis berbasis *game* untuk menarik perhatian siswa atau peserta didik.



Gambar 5. Tampilan Berbagai Fitur *Game*

Ada banyak *game* yang dapat dibuat seperti *Words* (Permainan Kata), *Matching Pairs* (Mencocokkan) dan *Quiz Questions* (Pertanyaan Kuis).

Penggunaan aplikasi *Educandy* dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau peserta didik dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dapat mengemas setiap kuis atau kegiatan lain dengan menarik melalui *Educandy*. Pengemasan yang menarik pada aplikasi *Educandy* seperti susun kata, mencocokkan kata, kuis pengetahuan, mencocokkan gambar dan lainnya. Kemudian siswa atau peserta didik dapat memanfaatkan *game* yang telah dibuat oleh guru untuk melatih serta mengasah kemampuannya akan materi-materi baru. *Educandy* dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa atau peserta didik sehingga hasil belajar yang didapatkan baik. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil kajian dari beberapa jurnal terkait pemanfaatan *Educandy* di sekolah-sekolah.

Kajian Pertama bersumber dari jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dengan judul "Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar" karya Kholfadina & Maryani (2022), menyatakan hasil bahwa "Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa dengan digunakannya aplikasi *Educandy* ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy* lebih tinggi dari motivasi belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy*. Hasil penelitian ini juga sependapat dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Educandy* dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori baik (Amelia et al., 2021; Ulya, 2021)". "Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar IPA pada kelompok peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy* dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi *Educandy*. Kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi *Educandy* mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini

menandakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy* lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy*".

Kajian Kedua bersumber dari jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Judul "Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia" karya Maziyatul Ulya (2021) menyatakan hasil bahwa, "Permainan (*game*) jika hanya melihat dari sisi menyenangkan atau menghiburnya, maka semua permainan (*game*) itu menyenangkan. Karena memang sejatinya tujuan dari permainan (*game*) adalah untuk menghibur atau menyenangkan penggunaannya. Memanfaatkan permainan (*game*) sebagai sebuah media pembelajaran, harus memperhatikan pula sumbangsih apa yang bisa diberikan oleh permainan ini. Oleh karena itu *educandy* ini selain menyenangkan, juga membantu untuk mengulas pemahaman peserta didik terhadap suatu materi". Hasil berdasarkan kajian-kajian jurnal tersebut membuktikan bahwa aplikasi *Educandy* membantu siswa atau peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang baik. Hal ini dikarenakan penampilan serta fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa atau peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar materi baru dengan mencoba berbagai fitur di dalam *Educandy*.

Aplikasi *Educandy* juga dapat membuat siswa lebih aktif di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran tidak menjadi pasif karena hanya guru yang berperan. Seperti pengertian pembelajaran sendiri yang mengarah pada hubungan timbal balik antara guru dengan siswa atau peserta didik yang berarti bukan hanya peran guru yang diperlukan tetapi juga peran siswa atau peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan *Educandy* adalah bukti nyata bahwa adanya inovasi media pembelajaran dapat membantu siswa atau peserta didik dalam mencapai hasil yang baik karena muncul rasa ketertarikan dan termotivasi ingin mencoba hal baru yang menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Aplikasi atau platform *Educandy* sangat cocok digunakan oleh pendidik sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan beberapa sumber jurnal seperti yang telah disebutkan pada bagian hasil dan pembahasan. Pertama jurnal berjudul "Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar" karya Kholfadina & Maryani (2022) didapatkan hasil peserta didik yang menggunakan aplikasi *Educandy* mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi. Kedua jurnal berjudul "Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia" karya Maziyatul Ulya (2021) didapatkan hasil melalui *game* yang menyenangkan dalam aplikasi peserta didik dapat lebih memahami materi. Oleh karena itu, aplikasi atau platform ini disimpulkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil kajian tersebut, diharapkan artikel penelitian ini dapat membantu pendidik untuk mulai mengembangkan aplikasi atau platform *Educandy* sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, Muhammad. Dkk. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web *Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital. Seminar Nasional (PROKES I). Hal. 80 – 86.
- Adjani, Titsa, Raky. (2017). Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 1(2). Hal. 1-14.

- Kholfadina, Khorin & Maryani. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). Hal. 259 – 265.
- Maasrukhin, Ahmad, Rudi & Ratnasari, Khurin'In. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa Mi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*, 01 (02). Hal. 100 – 109.
- Mardhiyah, Rifa, Hanifa,. dkk. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1). Hal. 29-40
- Nurmadiyah & Asmariyani. (2019). Teknologi Pendidikan. *Jurnal Al-Afkar*, 7 (1). Hal. 61 – 90.
- Oktafiyana, Chintiya & Septiana, Yolanda, Amalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Game Educandy* Dan Video Animasi *Kine Master* Dan *Animaker* Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). Hal. 166 – 174
- Ulya, Maziyatul. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10 (1). Hal. 55 - 63
- Saepudin, Asep, Deta. (2017). Teknologi Pembelajaran (Demonstrasional) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hakikat Demokrasi Pancasila pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas X-4 SMA NEGERI 1 PADALARANG TAHUN PELAJARAN 2011-2012. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1). Hal. 16-30.
- Yusri, Diyan & Zaki Ahmad. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2). Hal. 809-820.