

Pemanfaatan Media *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Pamekasan

Henny Motallip, Liana Rochmatul Wachidah

IAIN Madura
hennymotallip@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Educandy is a web-based digital platform product that is packaged in the form of an interesting educational game. *Educandy* media can be used as a tool to measure students' understanding of poetry elements such as structure and language style. This research aims to describe the use of educational media as an evaluation of Indonesian language learning. The method used is a qualitative-descriptive method. The research data is in the form of the final score of the evaluation using the *Educandy* game. The research data sources are Indonesian language students and teachers in class X SMA Negeri 1 Pamekasan. Data collection techniques use questionnaires and observation. Data analysis techniques are carried out through 1) observation, 2) interviews, and 3) documentation. The results of this research are the use of educational media in evaluating poetry text learning. The advantages of *Educandy* are 1) it has various types of word games; 2) make it easier for educators to create quizzes according to their needs; 3) flexible; 4) make practicing questions more fun. The disadvantages of this *educandy* are 1) internet dependence; 2) limitations of free features and; 3) the quiz maker (author) cannot know the final results.

Keywords: *Media Educandy, Learning Evaluation, Poetry Text.*

Abstrak

Educandy merupakan salah satu produk digital platform berbasis web yang dikemas dalam bentuk *game* edukatif yang menarik. Media *educandy* bisa dipergunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur puisi seperti struktur, serta gaya bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *educandy* sebagai evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif-deskriptif. Data penelitian yaitu berupa hasil nilai akhir evaluasi dengan *game educandy*. Sumber data penelitian yaitu siswa dan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Pamekasan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner dan observasi. Teknik analisis data dilakukan melalui 1) observasi, 2) wawancara, dan 3) dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu pemanfaatan media *educandy* dalam evaluasi pembelajaran teks puisi. Kelebihan *educandy* yaitu 1) memiliki beragam jenis permainan kata; 2) memudahkan pendidik dalam membuat kuis sesuai dengan kebutuhan; 3) fleksibel; 4) menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Kekurangan dari *educandy* ini adalah 1) ketergantungan internet; 2) keterbatasan fitur gratis dan; 3) pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil akhir.

Kata kunci: *Media Educandy, Evaluasi Pembelajaran, Teks Puisi.*



PENDAHULUAN

Di era digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin, 2019). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sebuah upaya guna mempermudah peserta didik supaya bisa belajar dengan maksimal tentunya di tengah gempuran globalisasi 5.0. Peran pendidik di era digitalisasi menjadi sangat penting. Peserta didik di masa kini sudah mahir menggunakan hasil dari kemajuan teknologi yang menjadikan seorang pendidik harus lebih bervariasi dan inovatif dalam memberikan sebuah pelajaran di dalam kelas. Pendidik sebagai perantara dalam pembelajaran tentunya perlu melakukan pembaharuan sesuai dengan perkembangan teknologi yang cocok dan tepat bagi peserta didik (Pamungkas, 2020). Dalam penerapan kurikulum merdeka saat ini, salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Media pembelajaran ialah suatu alat bantu yang dipergunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Sadiman, 2015). Berdasarkan sudut pandang pemikiran Tedjasaputro (2019), dengan pembelajaran berbasis bermain, anak bisa mengoptimalkan peluang untuk memanipulasi, berlatih, serta mendapatkan beragam konsep pembelajaran. Saat ini peserta didik cenderung menyukai konsep belajar dengan bermain *game* untuk menghindari rasa jenuh dan merasa lebih nyaman menikmati proses pembelajaran (Ariani dan Haryanto, 2016). Peserta didik akan lebih "memahami" materi pembelajaran dengan latihan berulang kali menggunakan teknologi dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional "menghafal".

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, didapatkan hasil informasi bahwa permasalahan yang kerap terjadi di lingkungan belajar yakni bagaimana pendidik dapat mengatasi rasa jenuh dan bosan yang terjadi pada peserta didik. Penggunaan media konvensional yang tidak inovatif dalam pembelajaran tentunya ikut mempengaruhi hasil evaluasi belajar peserta didik.

Evaluasi merupakan alat atau sistem yang dipergunakan guna mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Muryadi, 2017). Sedangkan evaluasi pembelajaran ialah suatu proses berkesinambungan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dirancang untuk membangun suatu sistem pembelajaran (Rina, 2019). Peneliti berinisiatif merancang evaluasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dengan menggunakan teknologi *educandy*. Hal ini terjadi karena melihat perangkat evaluasi yang kurang menarik menjadi salah satu faktor penyebab turunnya hasil evaluasi peserta didik.

Salah satu perangkat lunak berbasis *game* edukasi yang dapat dipergunakan pendidik pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu *educandy* (Ulya, 2021). *Educandy* mempunyai slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis). Kita dapat membuat permainan *online* yang menyenangkan dengan memanfaatkan media *educandy*. Permainan yang dibuat dengan menggunakan *educandy* masih dalam lingkup konteks belajar namun tidak membosankan (Lestari, 2020). *Educandy* memiliki 3 fitur permainan utama, yaitu *Words*, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, utamanya dalam materi Bahasa Indonesia, *educandy* dinilai sangat membantu (Widiastuti, Sayekti, dan Eryani, 2021). Beragam pilihan *game* pembelajaran dalam *educandy* dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Ulya, 2021). Pendidik dapat mendesain ketiga fitur permainan tersebut ke dalam beragam jenis permainan lainnya, sehingga pendidik dapat membuat bank soal yang berkenaan dengan materi yang dikemas dalam bentuk *game* yang menarik dan disukai oleh peserta didik.

Penelitian terdahulu mengenai evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia bermanfaat media *educandy* dilakukan oleh Andrian dkk, (2022) dengan judul “Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web *Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya di Era Digital”. Hasil dari penelitian Andrian dkk berupa pembuatan instrumen tes dengan menggunakan *educandy*. Adapun letak persamaan kedua penelitian ini terdapat pada objek yang digunakan, yakni *educandy*. Dan perbedaan kedua penelitian ini yaitu pada materi pelajaran yang dibahas. Pada penelitian Andrian dkk mengkaji penerapan media berbasis web *educandy* sebagai tes pembelajaran prakarya di era digital, sedangkan di penelitian yang dilakukan peneliti mengkaji evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia bermanfaat media *educandy*.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Larasati dkk, (2023) dengan judul “Pemanfaatan Media *Wordwall.net* Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini berupa penggunaan media *wordwall.net* sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki kesamaan pada evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, perbedaannya berada pada objek yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Larasati dkk menggunakan media *wordwall.net* sebagai media evaluasi, pada penelitian ini menggunakan media *educandy* sebagai media evaluasi.

Proses evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yang tepat sangat dibutuhkan di dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Pamekasan”. Bermula dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pemanfaatan media *educandy* sebagai evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks puisi yang diterapkan di SMA Negeri 1 Pamekasan, (2) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari *educandy* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Pada sebuah penelitian terkait pemanfaatan media *educandy* sebagai media evaluasi pembelajaran, ditemukan bahwa salah satu kesulitannya adalah sulitnya menerapkan atau mengoperasikan media *educandy* sebagai evaluasi pembelajaran teks puisi. Akan tetapi, hal lain yang ditemukan bahwasanya kesulitan peserta didik dalam memahami sebuah materi pelajaran bukan hanya dengan metode konvensional. Tentunya hal ini mengakibatkan adanya perbedaan antara penelitian yang sudah dilaksanakan dengan fakta yang terjadi di lapangan. Jadi, kekhasan penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang pemanfaatan media *educandy* sebagai evaluasi pembelajaran teks puisi dengan metode online memanfaatkan media *educandy*. Sehingga kesenjangan ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya guna menjawab pertanyaan apakah kesulitan memahami materi pembelajaran teks puisi disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan (*online learning*) atau adakah faktor-faktor lain yang harus diteliti.

METODE

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menjadikan kehadiran peneliti sebagai instrumen kunci, dimana peneliti bertindak sebagai instrumen pembuat, penggali data, penelaah, penafsir sekaligus pengumpul data. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Atas di kota Pamekasan, yakni SMA Negeri 1 Pamekasan. Penelitian dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Data penelitian berupa hasil skor akhir pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *educandy*. Sumber data penelitian yakni siswa/i kelas X (sepuluh) dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam

penelitian ini adalah 1) Observasi, 2) Wawancara dan 3) Dokumentasi. Teknis analisis data berdasarkan observasi yakni mencermati objek penelitian, yaitu instrumen evaluasi dengan media *educandy*, memadukan kesesuaian instrumen evaluasi dengan kompetensi dasar kurikulum merdeka. Dan juga dilakukan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik untuk kemudian membahas atau menginterpretasikan hasil penelitian yang berupa dokumentasi hasil skor akhir evaluasi pembelajaran teks puisi bermanfaat media *educandy*. Tujuan dilakukannya penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *educandy* sebagai media evaluasi pembelajaran teks puisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang akan disajikan dalam pembahasan ini merupakan akumulasi skor akhir dari evaluasi pembelajaran teks puisi dengan memanfaatkan media *educandy*. Selain itu juga, terdapat hasil dari survey yang peneliti sebariskan melalui *Google form* terkait tanggapan peserta didik terhadap media *educandy*. Penelitian ini memiliki 2 subbab, diantaranya :

(1) Pemanfaatan Media *Educandy*

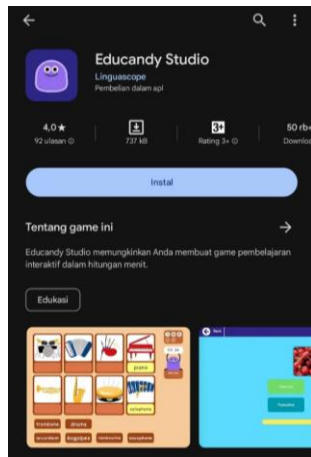
a. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Educandy*

Media pembelajaran mengandung seluruh komponen yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Hal tersebut dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak (Sumiharsono dan Hasanah, 2017). Media pembelajaran tentunya mempunyai kriteria pilihan. Salah satu media pembelajaran yang dirasa sesuai untuk diterapkan berdasarkan dengan kriteria media pembelajaran, salah satunya yaitu *educandy*. *Educandy* dapat dipergunakan saat pembelajaran, baik pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh sehingga dengan sifatnya yang fleksibel memberikan kesan yang tidak mudah membosankan bagi peserta didik.

Salah satu produk digital platform berbasis website yang diluncurkan oleh *Linguascope (software developer di London)* bernama *educandy*. Aplikasi *educandy* ini dapat dipergunakan dimana saja dan kapan saja, menggunakan *gadget* maupun *PC*. Melalui *educandy*, kita dapat menghasilkan permainan yang interaktif dalam hitungan menit, didukung *educandy* ini memiliki tampilan yang sangat mudah dipahami bagi pengguna awam.

Adapun langkah-langkah penggunaan *educandy* sebagai media evaluasi pembelajaran yakni :

1. Pendidik mengharuskan peserta didik untuk mengunduh aplikasi *educandy* yang terdapat pada *Google Play, Play Store, App Store*, maupun *Microsoft*. Selain itu, peserta didik juga dapat mengakses aplikasi *educandy* melalui tautan yang disebariskan oleh pendidik.



Gambar 1. Tampilan unduh *Educandy* pada *Play Store*



Gambar 2. Tampilan *Educandy* melalui tautan website

2. Lalu peserta didik menginput 6 digit kode yang sudah disebar oleh pendidik untuk dapat menggunakan *game* pada *educandy*. Setelah kode ter-input tekan tombol *play*.

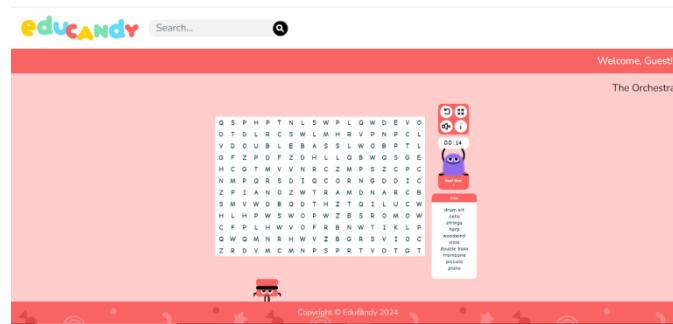


Gambar 3. Tampilan kode *educandy* melalui website

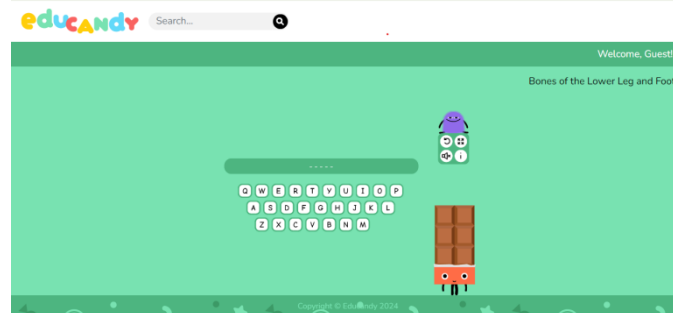
3. Setelah menekan tombol *play*, peserta didik dapat menentukan beragam jenis permainan yang terdapat pada setiap fitur dan peserta didik dapat memainkannya secara berulang kali tergantung keinginan peserta didik.

3.1 Fitur *Words*

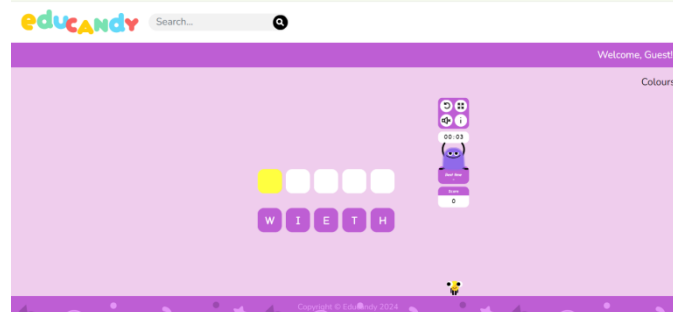
Terdapat 3 macam bentuk permainan dalam fitur *words*, antara lain : *Word Search* (mencari kata diantara susunan huruf-huruf yang acak), *Spell It!* (mencari kata), dan *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu memiliki arti lain).



Gambar 4. Tampilan permainan bentuk *word search* dalam fitur *words*



Gambar 5. Tampilan permainan bentuk *spell it!* dalam fitur *words*



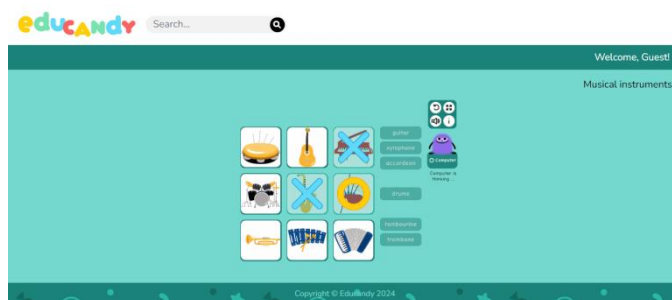
Gambar 6. Tampilan permainan bentuk *anagrams* dalam fitur *words*

3.2 Fitur *Matching Pairs*

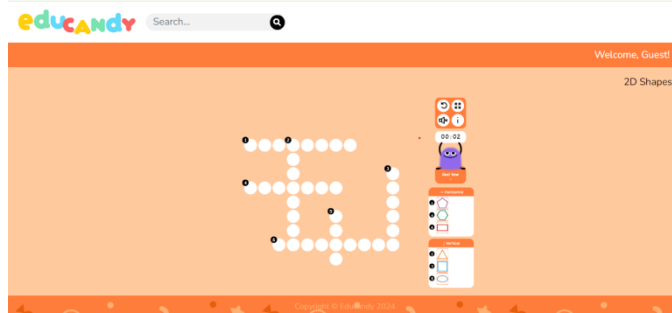
Terdapat 5 jenis permainan dalam fitur *matching pairs* diantaranya : *Multiple Choice* (pilihan ganda), *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar sampai pada posisi melintang), *Crosswords* (teka-teki silang), *Match-Up* (menjodohkan), dan *Memory* (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).



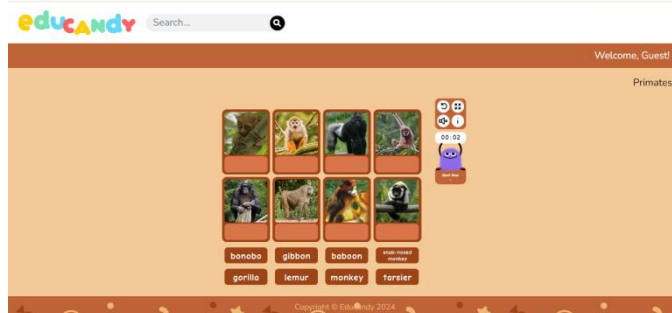
Gambar 7. Tampilan permainan bentuk *multiple choice* dalam fitur *matching pairs*



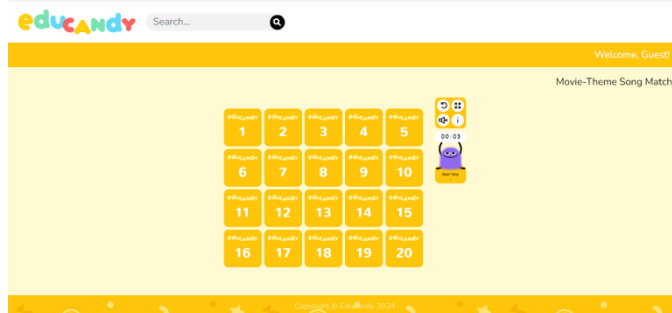
Gambar 8. Tampilan permainan bentuk *anagrams* dalam fitur *matching pairs*



Gambar 9. Tampilan permainan bentuk *crosswords* dalam fitur *matching pairs*



Gambar 10. Tampilan permainan bentuk *match-up* dalam fitur *matching pairs*



Gambar 11. Tampilan permainan bentuk *memory* dalam fitur *matching pairs*

3.3 Fitur Quiz Questions

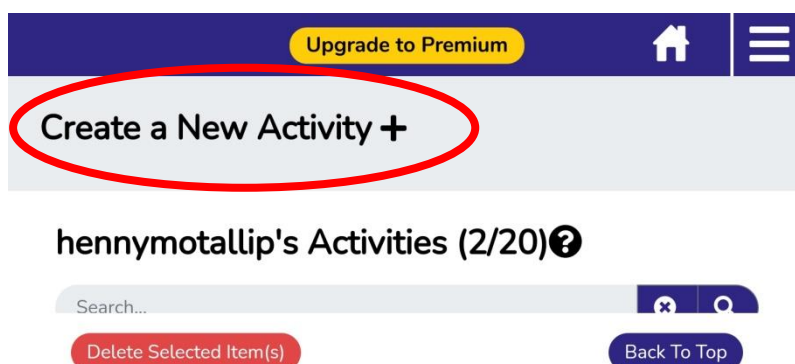
Pada fitur *quiz questions* hanya terdapat 1 bentuk permainan yaitu *multiple choice* (pilihan ganda).

4. Selesai menekan tombol *play* peserta didik dapat memulai permainan pada setiap fitur.
5. Setelah peserta didik memainkan permainan pada aplikasi maupun melalui *website educandy*, peserta didik dapat memahami materi teks puisi dengan memainkannya secara berulang kali.
6. Kemudian pendidik dapat mengulas materi bersama peserta didik mengenai materi yang dijadikan kuis.

- Setelah itu, pendidik meminta peserta didik untuk menangkap layar dari tampilan skor akhir yang didapat oleh masing-masing peserta didik.

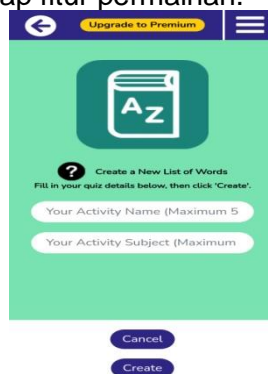
Adapun pengembangan materi yang telah dibuat oleh pendidik, dapat di input ke dalam media *educandy* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menentukan materi “teks puisi” yang akan dikombinasikan ke dalam media pembelajaran *educandy*.
- Setelah menentukan materi “teks puisi” yang akan dikombinasikan, pendidik mengunduh aplikasi *Educandy Studio* untuk membuat akun *educandy* dengan mengisi *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam aplikasi *educandy*.
- Kemudian klik *Create a New Activity* untuk memilih aktivitas yang sesuai dengan fitur yang telah disediakan pada aplikasi.



Gambar 12. Tampilan *create a new activity* pada aplikasi *Educandy Studio*

- Isi *activity name* dan *activity subject* untuk memberikan judul dan topik pelajaran di setiap fitur permainan.



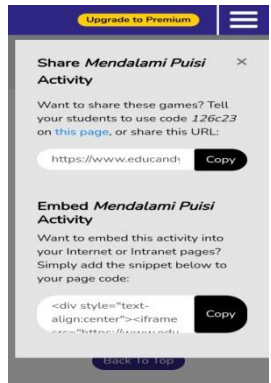
Gambar 13. Tampilan detail judul materi pembelajaran pada aplikasi *Educandy Studio*

- Langkah selanjutnya tambahkan konten berupa pertanyaan dan jawaban dari materi yang dikombinasikan dengan *educandy*.



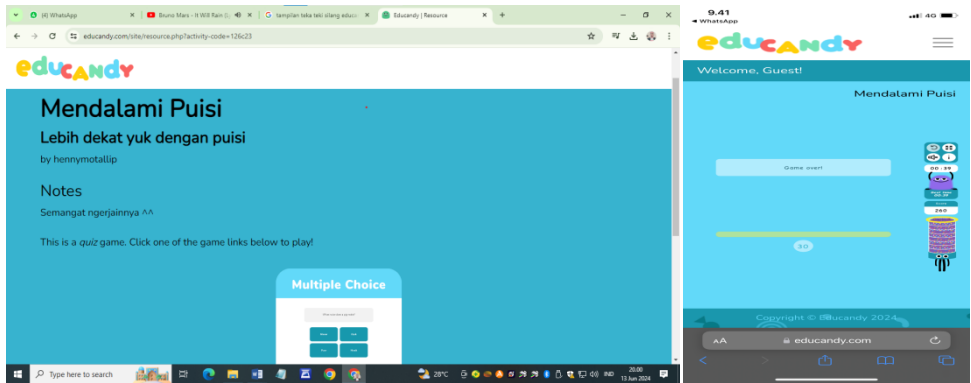
Gambar 14. Tampilan penambahan soal pada aplikasi *Educandy Studio*

6. Terus ulangi langkah ke-lima untuk memasukkan semua materi.
7. Kemudian pilih jenis permainan yang ingin dibagikan kodenya kepada peserta didik.
8. Bagikan kode kepada peserta didik sesuai jenis permainan yang ingin dimainkan.



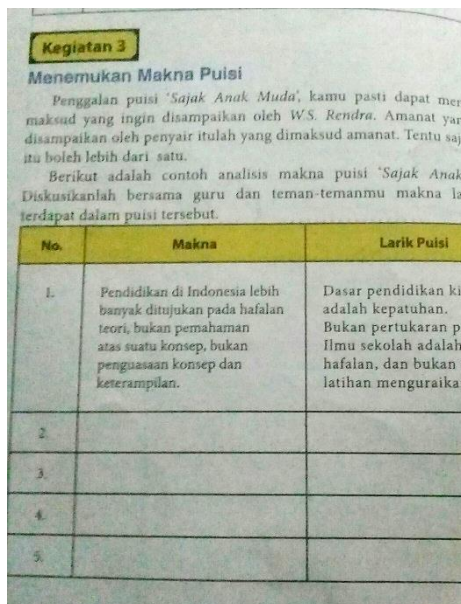
Gambar 15. Tampilan bagian soal pada aplikasi *Educandy Studio*

Berikut tampilan media *educandy* ketika diakses sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang lebih modern untuk memperdalam pemahaman terkait materi “teks puisi”.



Gambar 16. Tampilan media *educandy*

Sedangkan media pembelajaran dengan metode konvensional atau umum digunakan untuk menguasai materi “teks puisi” menggunakan LKS (lembar kerja siswa) seperti gambar dibawah ini.



Gambar 17. Media Lembar Kerja Siswa

b. Pemanfaatan Media *Educandy*

Untuk melengkapi hasil penelitian penggunaan media *educandy* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pamekasan, wawancara dilakukan kepada pendidik. Selain itu juga, kuesioner juga disebarakan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik selama menggunakan media *educandy* dalam pembelajarannya. Berikut hasil wawancara dan kuesioner penelitian.

- Tanggapan Pendidik terhadap Pembelajaran

Pembelajaran berjalan dengan lancar. Metode yang diterapkan adalah metode dengan basis lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Pada era saat ini, pembelajaran memang perlu inovasi dalam penyelenggaraannya. Dalam pembelajaran materi terkait “teks puisi”, pendidik dapat menggunakan media *educandy* sebagai tahapan evaluasi atas pemahaman materi “teks puisi”.

Evaluasi bermanfaat *educandy* juga meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tampak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bermanfaat media *educandy*. Dikarenakan peserta didik mengetahui pengaplikasian media ini memberikan kesan bermain yang lebih menyenangkan dibandingkan menulis di buku atau menjawab soal di LKS (lembar kerja siswa). Perubahan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran bermanfaat media *educandy* dapat dikatakan cukup tinggi karena dapat menguji kecepatan berpikir.

Hasil evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media *educandy* dinilai bagus karena aplikasi ini memiliki beragam jenis permainan kata yang dapat dimainkan, memudahkan pendidik untuk merancang kuis yang bervariasi, dan menjadikan latihan soal lebih

menyenangkan. Dengan memanfaatkan media *educandy* ini, peserta didik dapat mengetahui perolehan skor akhir yang didapatkan setelah menjawab seluruh pertanyaan. Maka karena itu, peserta didik kemudian akan terpacu untuk lebih berupaya keras dalam proses pembelajaran maupun pada tahap evaluasinya.

- **Tanggapan Peserta Didik terhadap Pembelajaran**
Selanjutnya, instrumen berupa kuesioner disebarakan kepada peserta didik. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pandangan dan tanggapan peserta didik terkait pembelajaran dengan menggunakan media *educandy* yang telah dilaksanakan pendidik selama pembelajaran. Berikut kuesioner yang disebarakan kepada pendidik.

Tabel 1. Kuesioner Penelitian Pemanfaatan *Educandy* di Kelas X

No.	Pernyataan Kuesioner	Respon Peserta Didik		
		Sering / Puas	Jarang / Biasa Saja	Tidak Pernah / Tidak Puas
1.	Seberapa sering guru memberikan latihan soal	80%	20%	0
2.	Seberapa sering guru memberikan kuis semacam <i>educandy</i>	37%	62%	1%
3.	Tingkat kepuasan <i>educandy</i>	87%	13%	0

Kuesioner disebarakan melalui tautan *Google form* agar terdigitalisasi dengan baik. Seluruh peserta didik mengisi kuesioner tersebut tepat di saat pembelajaran dengan *educandy* usai. Melalui kuesioner ini, peserta didik dapat memberikan tanggapannya mengenai materi pembelajaran bermanfaat media *educandy* sesuai apa yang mereka rasakan.

Berdasarkan data yang didapatkan dari 25 responden siswa/i dari kelas X SMA Negeri 1 Pamekasan, didapat data bahwa para pendidik sering memberikan latihan soal. Seperti yang tergambar pada diagram berikut :

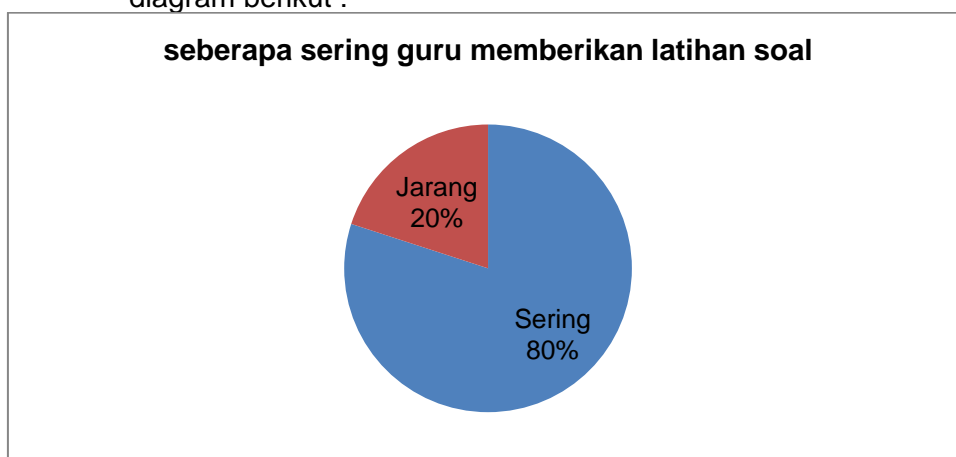


Diagram 1. Persentase Pemberian Latihan Soal

Persentase di atas menunjukkan bahwa pendidik, terlebih khusus dalam muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia sering memberikan latihan soal kepada peserta didik.

Data ini membuktikan bahwa intensitas pemberian latihan soal yang sudah dilakukan pendidik belum diimbangi secara sempurna dengan latihan soal yang lebih beragam. Kebanyakan, pendidik hanya membagikan latihan soal berupa bentuk esai atau pilihan ganda yang terdapat dalam buku pelajaran saja. Intensitas latihan soal tanpa diimbangi dengan bentuk latihan soal yang lebih beragam lambat laun akan membuat peserta didik cepat merasa bosan atau jenuh. Hingga pada akhirnya peserta didik hanya mengerjakan latihan sebagai sebuah bentuk kewajiban.

Pemanfaatan media *educandy* sebagai bentuk latihan soal dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebuah variasi yang baru. Dikarenakan penggunaan kuis seperti *educandy* ini masih sangat jarang dipergunakan oleh pendidik dalam pemberian latihan soal.

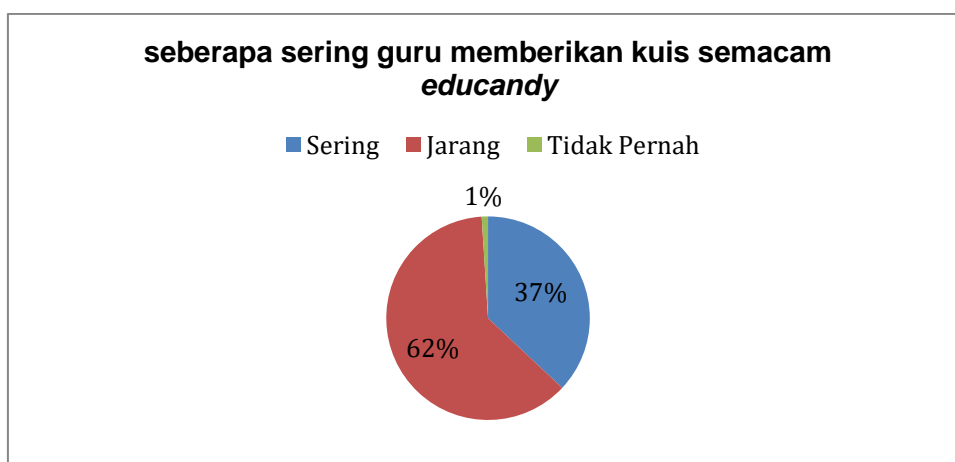


Diagram 2. Persentase Penggunaan Kuis semacam *Educandy*

Persentase di atas menyatakan bahwa hanya sebesar 37% dari responden pernah diberikan latihan soal berupa kuis semacam *educandy* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase ini menjadi data tambahan dari pernyataan sebelumnya bahwa rata-rata pendidik belum maksimal memberikan bentuk latihan soal, khususnya berupa kuis.

Berdasarkan persentase di atas, maka pemanfaatan *educandy* sebagai sebuah kuis menjadi angin baru yang segar dalam dunia pendidikan. Karena penggunaan kuis semacam ini jarang dilakukan oleh pendidik, keantusiasan peserta didik menjadi ransangan untuk menjadi aktif dalam pembelajaran. Alasan lainnya yang menjadikan pemanfaatan media *educandy* ini dirasa perlu diterapkan ke dalam pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia adalah karena selain memberikan warna baru, *educandy* juga menyenangkan.

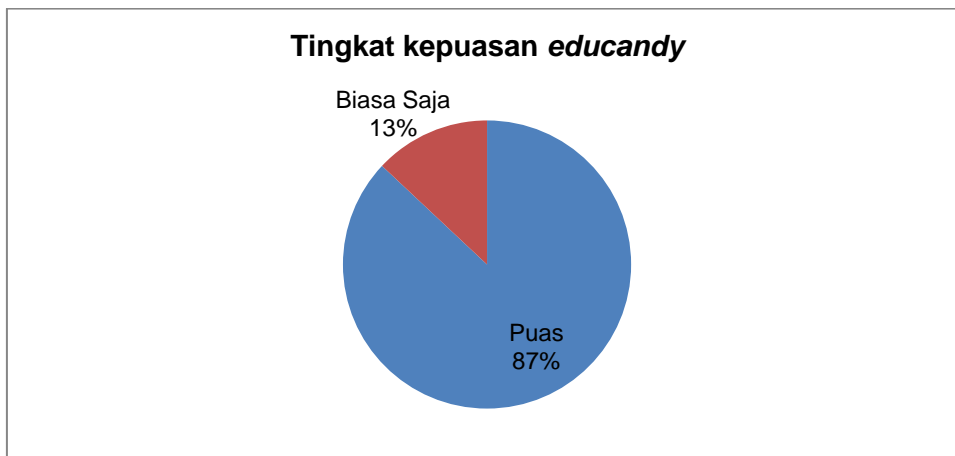


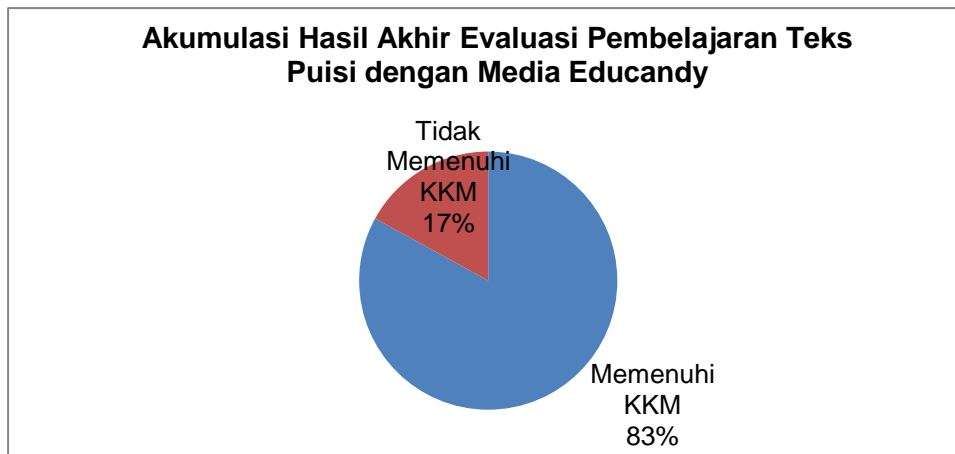
Diagram 3. Persentase Kepuasan *Educandy*

Persentase di atas menunjukkan bahwa dari 25 responden, 87% orang menganggap *educandy* ini memuaskan. Karena kebanyakan dari responden ini menyatakan bahwa *educandy* menyenangkan maka *educandy* ini sangat cocok untuk diaplikasikan dalam pelajaran. Ditambah materi pembelajaran Bahasa Indonesia banyak yang bisa dijadikan kuis dalam *educandy* ini seperti materi-materi puisi, pantun dan lainnya.

c. Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi Memanfaatkan Media *Educandy*

Evaluasi merupakan bagian sentral dari proses pelaksanaan pembelajaran. Menurut *Essentials of Educational Evaluation*, evaluasi dapat diartikan sebagai "tindakan atau proses menentukan nilai dari sesuatu". Sudut pandang ini menyatakan bahwa evaluasi adalah langkah yang diperlukan dalam menetapkan nilai dari segala sesuatu yang terlibat atau relevan dengan bidang pendidikan (Dimiyati dan Mudjiono, 2014).

Penggunaan media *educandy* dalam evaluasi pembelajaran teks puisi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan media *educandy* lebih efektif dibandingkan evaluasi pembelajaran tanpa media *educandy* atau dengan media konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media *educandy* dalam proses pembelajaran menghasilkan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berada dalam kategori baik, sebagaimana ditunjukkan oleh diagram berikut :



Kuis dalam *educandy* ini lebih fokus pada permainan kata-kata, karena itu cocok diaplikasikan dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia. Meskipun berbasis kata-kata, *Educandy* menawarkan berbagai bentuk kuis, membuat permainan ini menyenangkan dan tidak cepat membosankan. Hal ini seharusnya menjadi tantangan bagi pendidik untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Pemanfaatan media pembelajaran *Educandy* ini dapat mempermudah proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Terlebih lagi, *Educandy* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai media evaluasi.

(2) Kelebihan dan Kekurangan dari Media *Educandy*

Memanfaatkan permainan (game) sebagai media pembelajaran harus memperhatikan kontribusi yang dapat diberikan oleh permainan tersebut. Oleh karena itu, *Educandy* tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu mengulas kembali pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

a. Kelebihan Media *Educandy*

Beberapa kelebihan dari *educandy* berdasarkan data-data di atas antara lain adalah :

1. Memiliki beragam jenis permainan kata

Media *Educandy* memiliki setidaknya tiga fitur utama yang dapat dikreasikan menjadi delapan jenis model permainan. Fitur-fitur atau jenis permainan ini dapat dipergunakan untuk membantu siswa berpikir kritis dan tidak sembarangan dalam mengerjakan kuis. Pendidik dapat memilih permainan yang dirasa cocok bagi peserta didik serta mengatur pembuatan kuis sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik.

2. Memudahkan pendidik untuk membuat kuis sesuai kebutuhan

Banyaknya tawaran fitur dalam permainan *educandy* mempermudah pendidik dalam merancang kuis dengan kurun waktu hitungan menit namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan tes peserta didik.

3. Fleksibel

Untuk dapat mengakses media *educandy* sangatlah mudah. Peserta didik dapat menggunakan dimana saja dan kapan saja hanya melalui *gadget* atau *PC*. Selain itu, media *educandy* ini tidak mengharuskan pengguna untuk mendownload aplikasi ini. Seringkali peserta didik mengeluh karena malas mengunduh aplikasi belajar akibat memori penyimpanan penuh. Dengan menggunakan media *Educandy*, peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasinya.

4. Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan

Dengan tampilan warna yang berwarna-warni tentunya menumbuhkan semangat dan memotivasi belajar peserta didik. *Lay Out* dari *educandy* ini sangat menggemaskan namun mudah dipahami sekalipun oleh orang awam. Maka dari itu, dengan memanfaatkan media *educandy* ini peserta didik tidak merasakan yang namanya ketegangan ketika mengerjakan kuis atau soal yang selama ini dirasakan.

a. Kekurangan Media *Educandy*

Terdapat kelebihan tentunya juga terdapat kekurangan. Adapun kekurangan dari media *educandy* ini adalah :

1. Ketergantungan internet

Educandy merupakan media berbasis *software*, maka dari itu diperlukannya akses internet ketika kita hendak membukanya. Mungkin ini menjadi salah satu sedikit revisi kedepannya. Selain itu, kestabilan jaringan menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan pula.

2. Keterbatasan fitur gratis

Penggunaan media *educandy* ini memang memudahkan pendidik dalam membuat kuis yang beragam dengan fitur yang ditawarkan. Akan tetapi, dari banyaknya fitur yang ditawarkan terdapat beberapa fitur yang terkunci dan harus melakukan *upgrade* terhadap aplikasi tersebut.

3. Pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil akhir

Pembuat kuis (*author*) di *Educandy* tidak dapat mengetahui nilai yang diperoleh pengakses kuisnya. Meskipun hal ini bisa diatasi dengan tangkapan layar sebagai bukti, cara tersebut tetap dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa *Educandy* dirasa lebih cocok digunakan sebagai game atau latihan soal biasa daripada sebagai media untuk Ujian Akhir Semester (UAS).

Meskipun memiliki beberapa kekurangan, *Educandy* tetap menjadi salah satu platform pembuat kuis yang sangat cocok bagi pendidik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat permainan yang mendidik. Melalui game edukasi, pendidik dapat memberikan ransangan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan *Educandy* sebagai game edukasi juga merupakan salah satu upaya pendidik untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan membosankan, terutama dalam latihan soal.

SIMPULAN

Berdasarkan beberapa hal yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa akumulasi nilai akhir evaluasi pembelajaran teks puisi dengan memanfaatkan media *educandy* ini yaitu 83% peserta didik mendapatkan nilai di atas rata-rata, tingkat keseringan memberikan latihan soal yaitu 80%, tingkat keseringan menggunakan permainan semacam *educandy* yaitu 37%, dan tingkat kepuasan penggunaan *educandy* sebesar 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media *educandy* ini bermanfaat dalam evaluasi pembelajaran teks puisi. Kelebihan *educandy* sebagai *game* edukasi yaitu 1) memiliki beragam jenis permainan kata, 2) memudahkan pendidik dalam membuat kuis sesuai kebutuhan, 3) fleksibel, dan 4) menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Adapun kekurangan dari media *educandy* ini yaitu 1) ketergantungan internet, 2) keterbatasan fitur gratis, dan 3) pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil akhir.

Besar harapan peneliti bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengulas secara lebih mendalam tentang pemanfaatan media *educandy* sebagai evaluasi pembelajaran guna lebih banyak menarik minat pendidik untuk menggunakan media ini. Dengan menggunakan dan berkembangnya media *educandy* ini atau semacamnya dapat memajukan pendidikan di Indonesia dengan terselenggaranya tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus, Aljamaliah, S.N.M, Rakhmayanti, F., Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Educandy* di Kelas V SD. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (2).

- Albiana, Ulil, Suwarno Imam Samsul. (2022). Penggunaan *Educandy* untuk Pembelajaran Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII. *E-Journal Laterne*, 11(2).
- Andrian, M., Risa, N.F., Rahmatullah, M. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Web Educandy* sebagai Tes Pembelajaran Prakarya di Era Digital. Seminar Nasional (PROSPEK I), Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka : Strategi dan Inovasi Pembelajaran.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrul, Rusyrdi Ananda, Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Citapustaka Media.
- Dimiyati, M. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center, 13.
- Febriana, Rina. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 158.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., Irawati, I. (2021). Implementasi Digital *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima *Prosiding Penelitian dan Pengabdian*.
- Larasati, Putti, Putrayasa I.B, Martha, I.N. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall.net* sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3).
- Noermanzah, H. Friantary. (2019). *Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools*. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4).
- North Central Regional Educational Laboratory. (2005). *Constructivist Teaching and Learning Models, Pathways to School Improvement*. Naperville, IL : Author : 11-12.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, Dewi, K. (2021). Pengembangan *Website Educandy* sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (2).
- Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi *Quizizz*. *Majalah Lontar*, 32(2), 57-68.
- Sumiharsono, Rudy. & Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran : Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember : Pustaka Abadi, 10.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima, 70.
- Tedjasaputra, M.S. (2014). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Ulya, Mazyatul. (2021). Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10 (1), 61-62.
- Widiastuti R., Sayekti, Candra I., Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4).