

PELATIHAN PENGGUNAAN *EDUCANDY* SEBAGAI GAME EDUKATIF DI SD MUHAMMADIYAH 08 PLUS JAKARTA TIMUR

Muhammad Arifin Rahmanto^{1*}, Bunyamin², Kiky Noviyanti³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

email: *m.arahmanto@uhamka.ac.id

Abstract: In the Learning Process, of course a teacher must prepare media so that students can easily understand material that can improve their learning outcomes and achieve goals in education. The challenge of a teacher is to create a learning atmosphere that is not boring so that during the learning process it is able to mitigate students who are less actively involved and tend to be passive. Likewise the teacher must understand that evaluating learning is not always by means of exams or answering practice questions that have a monotonous and boring impression. Generally, evaluation of students is in the form of Multiple Choice and Essay questions only, so that the form of evaluation used is less attractive to students. From the problems that occur, the solution offered is to provide training on using Educandy as an Educational Game at SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta. This application is an educational game that can make learning varied and fun. Thus, students do not feel bored and are motivated to study even harder. This training aims to improve the ability of teachers to teach a material to students and evaluate it. Thus, learning will run more effectively and make teachers more professional. This training activity will later take place offline more focused on a teacher with the panel discussion method and hands-on practice in using the Educandy Game.

Keyword : educandy; evaluation; media

Abstrak : Dalam Proses Pembelajaran, tentunya seorang guru harus mempersiapkan media agar para peserta didik mudah memahami materi yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan tercapainya tujuan dalam pendidikan. Tantangan seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan agar pada saat proses pembelajaran berlangsung mampu memitigasi peserta didik yang kurang melibatkan diri secara aktif dan cenderung pasif. Begitupun guru harus memahami bahwa untuk mengevaluasi pembelajaran tidak selalu dengan cara ujian atau menjawab latihan soal yang memiliki kesan monoton dan membosankan. Umumnya, pengevaluasian terhadap peserta didik berbentuk soal Pilihan Ganda dan Esai saja, sehingga bentuk evaluasi yang digunakan kurang menarik para peserta didik. Dari permasalahan yang terjadi, solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan Pelatihan penggunaan *Educandy* sebagai *Game* Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta. Aplikasi ini merupakan game edukasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengajarkan suatu materi terhadap peserta didik dan mengevaluasinya. Sehingga, pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan menjadikan guru lebih profesional. Kegiatan pelatihan ini, nantinya akan berlangsung secara Offline lebih difokuskan kepada seorang guru dengan metode diskusi panel dan praktek langsung dalam pemanfaatan *Game Educandy*.

Kata Kunci: educandy; evaluasi; media



PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan yang selama ini kita pelajari selalu mengalami perubahan dan perkembangan yang tidak mendadak (Zamroni, 2017). Ditambah dengan keadaan sekarang Covid-19 menimbulkan banyak perubahan bagi masyarakat salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Berbagai cara pemerintah di Indonesia mengurangi tingkat penyebaran Covid 19 dengan beberapa kebijakan, diantaranya *sosial distancing* hingga pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berkala Besar) pada beberapa daerah. (Putri & Citra, 2019) Melaksanakan kegiatan mengajar dan belajar di rumah dibuat kebingungan karena harus mengubah pola kebiasaan belajar di sekolah menjadi belajar di rumah, maka digunakanlah belajar secara daring dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti, *zoom*, *google classroom*, *google meet*, dan lain sebagainya (Agung Mahardini, 2020)

Bagi seluruh warga sekolah aktivitas dan juga pembelajaran tatap muka memang menjadi yang dinantikan, keterampilan serta penanaman nilai lebih mudah di berikan melalui pembelajaran tatap muka, kebijakan pemerintah yang sudah di jalankan membuahkan hasil penurunan angka positive Covid 19 menurun, namun belum ada perubahan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka, maka dari itu guru diuntut agar kreatif dalam proses pembelajaran daring. Pada saat yang sama, saat ini teknologi internet mengalami perkembangan yang sangat besar dalam semua bidang, yang dimana setiap prosesnya selalu dapat membantu pekerjaan dan kebutuhan manusia. Tak

dapat dihindari, Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi internet juga mengalami perubahan (Yenni & Hutabri, 2022). Menurut (Yanto, 2019) Media pembelajaran interaktif merupakan wujud media pembelajaran yang adaptif dengan perkembangan teknologi tuntutan belajar pada abad 21.

Media pembelajaran merupakan suatu elemen penting dari proses belajar mengajar, penggunaan media sudah menjadi tuntutan bagi setiap guru. Namun saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang melibatkan diri secara aktif dan cenderung pasif ketika mendengarkan penjelasan materi dari seorang guru, sebagian terkesan mengantuk. Ketika menanggapi pertanyaan yang ditanyakan guru, para peserta didik cenderung pasif dan tidak responsif. Hal itu terindikasi dari sedikitnya peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bahkan guru harus menunjuk salah satu peserta didik terlebih dahulu agar pertanyaannya terjawab, Kejadian seperti itu mengakibatkan pembelajaran berjalan hanya satu arah, Guru seolah hanya memiliki peran sebagai sumber pemberi informasi atau sering disebut *teacher centered learning*. Maka dari itu dibutuhkan media, dengan adanya media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas yang ingin dicapai. (Dr.Nurdyansyah, 2019)

Menjadi permasalahan juga adalah seringnya peserta didik merasa sungkan untuk mengungkapkan pendapatnya dalam suatu diskusi. Sehingga, guru harus sedikit memaksa dengan cara menunjuk peserta didik tertentu agar mau mengemukakan pendapat. Selain itu, aktivitas mencatat

hasil pembelajaran dan mencatat hal-hal penting dari suatu materi yang diajarkan kerap kali tidak diindahkan oleh peserta didik, mereka cenderung lebih suka menuliskan yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Maka dari itu, Pentingnya membuat suatu media yang mampu mendorong siswa dalam kegiatan belajar agar mempertinggi daya serap mereka dan pembelajaran berjalan lebih menyenangkan.

Salah satu media yang mendorong peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar yaitu dengan permainan, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga memberikan rasa nyaman secara psikologis begitupun suasana aktif dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya yang luas dan bebas mengekspresikan gagasannya untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. (Ardini & Lestarinigrum, 2018) menyatakan Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Citra & Rosy, 2020). *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Zakiya & Kurniasari, 2021). *Game educandy* ini sangat cocok untuk perkembangan belajar anak karena di dalamnya banyak bentuk permainan yang variatif sehingga belajar menjadi menyenangkan serta,

warna warni dan karakter yang lucu dan manis membuat setiap bermain dan belajar menjadi bentuk proses tumbuh kembang anak. Dengan memanfaatkan teknologi pemanfaatan aplikasi *educandy game* sebagai media pembelajaran dan pengevaluasian peserta didik sangat cocok digunakan karena dengan menggunakan aplikasi ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Dengan Pelaksanaan Pelatihan *Game Educandy* memanfaatkan aplikasi yang gratis yang mudah di akses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Kami harap, semua guru lebih terampil dan handal dalam menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Karena penggunaan *platform game* ini, mampu membantu proses pembelajaran, khususnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dalam upaya menyambut pembelajaran tatap muka dengan model *blended learning* atau *full* tatap muka secara langsung, penggunaan media satu ini akan sangat membantu.

Adapun Rumusan Masalah pada kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana memperkenalkan teknologi kepada guru-guru SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta? Bagaimana cara memperkaya materi yang menarik menggunakan media edukatif? Dan adapun tujuan kegiatan pengabdian masyarakat dosen dengan Mitra SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta Timur merupakan kegiatan tentang media teknologi yang pertama kalinya, semoga dengan diadakannya pelatihan ini dapat bermanfaat dan dirasakan oleh keluarga besar SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta dalam mempersiapkan pembelajaran di masa pandemi. Dan Agar pengajaran konvensional yang sudah berjalan dapat terbantu (Pratama & Haryanto, 2018).

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan, metode yang dilakukan adalah pendidikan masyarakat dan pelatihan. Metode ini digunakan dalam bentuk pelatihan dan penyuluhan yang disertai dengan praktik bersama dalam penggunaan aplikasi *Educandy* sebagai *game* edukasi. Adapun tahapan yang digunakan sebagai berikut:

Suvei Kebutuhan: Pada tahap ini dilakukan analisis kompetensi apa yang dibutuhkan bagi peserta dan mendapatkan solusi yaitu dengan diadakannya pelatihan penggunaan *Educandy* sebagai *game* edukasi.

Persiapan: yang dilakukan untuk mempersiapkan pengabdian adalah 1) persiapan administrasi yang dibutuhkan sebagai syarat pelaksanaan pelatihan 2) Pembuatan materi pelatihan 3) Persiapan kuesioner yang disebarkan kepada peserta pelatihan pra dan pasca pelatihan.

Pelaksanaan: Pelatihan penggunaan *educandy* sebagai *game* edukasi dilaksanakan di sekolah SD Muhammadiyah 08 plus Jakarta pada tanggal 10 Januari 2022 berjumlah 23 peserta seminar, sebelum pelatihan terlebih dahulu disebarkan kuesioner yang bertujuan untuk melihat kesiapan dan pengetahuan peserta terkait dengan materi pelatihan, lalu lanjut pemaparan materi hingga pelatihan penggunaan *educandy* berlangsung,

Evaluasi: Melakukan tanya jawab sebagai bentuk dari pemahaman materi yang diajarkan dilakukan setelah pelatihan yang bertujuan untuk mengevaluasi pelatihan yang diadakan disekolah guna melihat sejauhmana pemahaman peserta dalam penggunaan *educandy*.

PEMBAHASAN

Pelatihan yang diadakan di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang edukatif ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan antusias yang tinggi dari para guru-guru.



Gambar 1 Suasana Kegiatan pelatihan

Pada gambar 1 ketua pengusul pengabdian masyarakat memberikan penjelasan secara umum mengenai media pembelajaran khususnya *educandy games*.



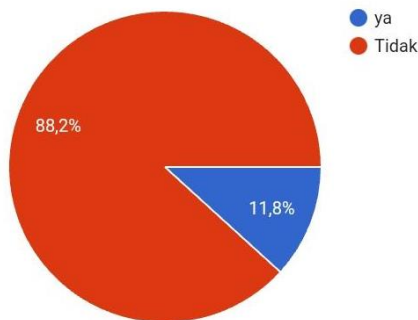
Gambar 2 Pelaksanaan Pelatihan

Ketua pengusul memberikan petunjuk dan arahan secara langsung kepada para guru yang kurang faham mengenai penggunaan *Educandy Games*.



Gambar 3 Foto bersama pengabdi dan Peserta Pelatihan

Sebelum pelatihan dimulai peserta terlebih dahulu diminta untuk mengisi pretest sebelum pelatihan dilaksanakan. Terdapat 17 guru yang menjadi responden Kuesioner. Adapun hasil kuesioner pra pelatihan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Hasil kuesioner pra pelatihan

Berdasarkan hasil kuesioner pra pelatihan pada **Gambar 4** diketahui bahwa jumlah peserta yang mengetahui aplikasi *Educandy* hanya 11,8 %. Hal itu menunjukkan bahwa guru di SD Muhammadiyah Puls 8 masih banyak belum mengetahui aplikasi *educandy* untuk pelaksanaan pembelajaran. Dan setelah pelatihan dilaksanakan peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner pasca pelatihan yang bertujuan untuk mengevaluasi pelatihan yang telah dilaksanakan dan mengetahui

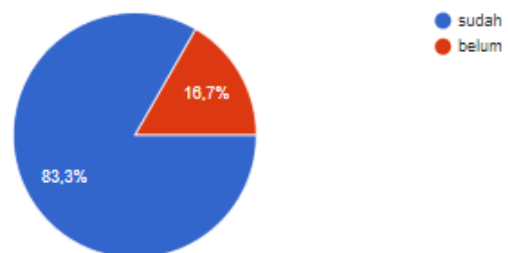
sejauhmana peserta dapat memahami pelatihan yang dilaksanakan.

Pertanyaan pada pelatihan yang diberikan kuesioner pra pelatihan adalah 1) Apakah anda mengetahui Aplikasi *Educandy*?



Gambar 5 Hasil Kuesioner pasca pelatihan

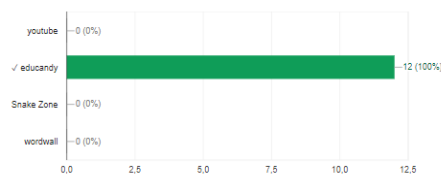
Hasil kuesioner pasca pelatihan tersebut dapat dilihat pada **Gambar 5** dan hasil yang diberikan dalam pengenalan aplikasi *educandy* dapat dilihat 100% direspon Sangat baik, pelatihan ini memberikan Pengetahuan dan keterampilan baru sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan memberikan motivasi dalam belajar peserta didik serta memberikan pengenalan media *educandy* pada umumnya. Dan dilanjutkan dengan pertanyaan kesesuaian anatar materi dalam pelatihan yang disampaikan dengan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta



Gambar 6 hasil kuesioner sudah mempunyai aplikasi *Educandy*

Berdasarkan informasi yang didapat dari gambar 6, setelah pelaksanaan pelatihan 83,3% sudah mempunyai Aplikasi *Educandy*, dan 16,7% belum mempunyai Aplikasi *Educandy* dikarenakan terdapat hambatan dalam mendownload Aplikasi yaitu hambatan pada Internet di masing-masing laptop peserta pelatihan.

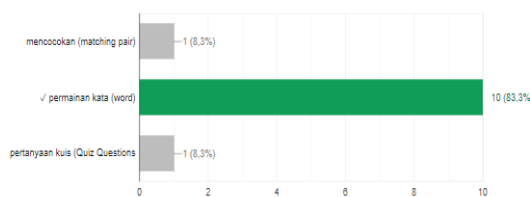
3. Gambar berikut adalah icon aplikasi...
12 / 12 jawaban yang benar



Gambar 7 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 3

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa semua responden (100%) telah mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut tentang apa yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan *game educandy*, setelah diselenggarakan pelatihan.

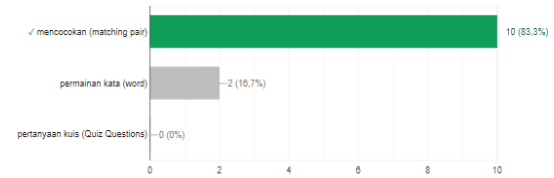
5. Di dalam game educandy terdapat 3 bentuk permainan, berikut merupakan jenis permainan...
10 / 12 jawaban yang benar



Gambar 8 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 5

Pada diagram tersebut menunjukkan bahwa setelah pelatihan, masih ada 1 (8,3%) responden yang belum mengetahui mengenai bentuk permainan yang ada dalam *game educandy*.

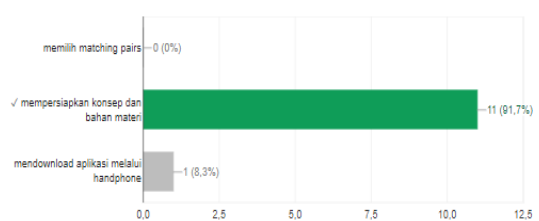
6. Berikut ini merupakan jenis-jenis permainan di dalam bentuk educandy....
10 / 12 jawaban yang benar



Gambar 9 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 6

Mengenai jenis permainan, pada diagram tersebut menunjukkan bahwa 10 (83,3%) responden sudah memahaminya.

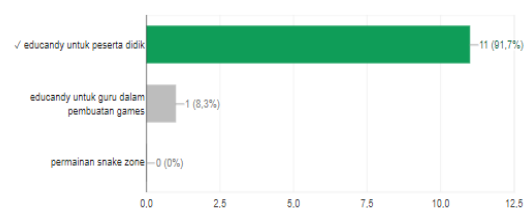
7. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan sebelum membuat game educandy...
11 / 12 jawaban yang benar



Gambar 10 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 7

Diagram tersebut menunjukkan bahwa 11 (91,7%) peserta pelatihan telah mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan sebelum membuat *game educandy*.

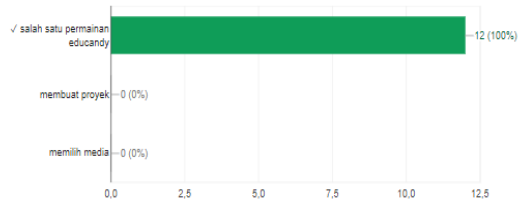
8. Gambar berikut ini merupakan icon aplikasi...
11 / 12 jawaban yang benar



Gambar 11 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 8

Diagram ini menunjukkan bahwa sejumlah 91,7% peserta pelatihan telah mengetahui mengenai lambang dari game educandy itu sendiri.

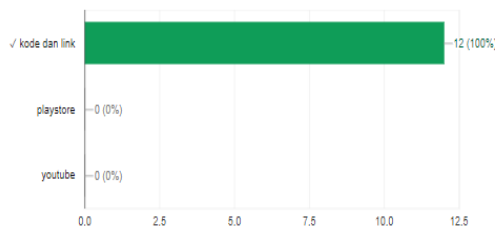
10. Gambar berikut ini adalah tampilan....
12 / 12 jawaban yang benar



Gambar 12 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 10

100% Peserta pelatihan menunjukkan bahwa mereka semua telah mengetahui mengenai tampilan dari game educandy.

9. Dalam permainan educandy peserta didik memerlukan...
12 / 12 jawaban yang benar

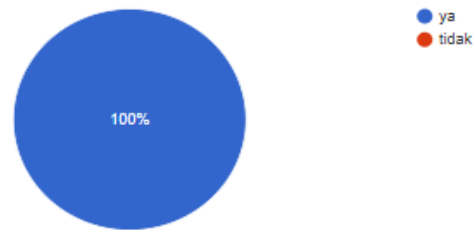


Gambar 13 Hasil Kuesioner pasca pelatihan pada materi pertanyaan 9

Pada diagram ini menunjukkan bahwa 100% peserta pelatihan telah mengetahui cara main dalam game educandy.

Berdasarkan **Gambar 7,8,9,10,11,12** dan **13** diketahui setelah pelatihan, mayoritas peserta mengetahui terkait dengan aplikasi *Educandy* dan materi yang diajarkan yang telah diuraikan sesuai dengan kesesuaian antara materi pelatihan yang disampaikan sehingga hasil pada kuesioner menghasilkan responden sangat baik dengan adanya pelatihan ini peserta dapat memahami

dan mengetahui penggunaan Aplikasi *Educandy*.



Gambar 14 Hasil Kuesioner solusi media yang digunakan

Pertanyaan selanjutnya yang diberikan pada kuesioner adalah Apakah Aplikasi *Educandy* merupakan salah satu solusi media yang dapat digunakan saat pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner pasca pelatihan Penggunaan Aplikasi *Educandy* sebagai game Edukatif menunjukkan bahwa 100% responden menyetujui bahwa aplikasi *Educandy* merupakan solusi media interaktif yang dijadikan alat untuk proses pembelajaran.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan Aplikasi *Educandy* sebagai game edukatif bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi guru-guru SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta. Peserta antusias dan tertarik terhadap penggunaan Aplikasi *Educandy* karena bentuk dan permainananya mengasyikan, peserta pelatihan dapat menggunakan aplikasi educandy untuk pembelajaran kelas dilihat dari beberapa guru membuat soal untuk pembelajaran di kelas. Pelatihan

ini memberikan respon yang sangat baik berdasarkan isi kuesioner yang telah di rangkum oleh tim pengabdian, pengetahuan dan wawasan peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru Sekolah dasar menjadi meningkat, terlihat dari peserta sudah mampu membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Educandy.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Mahardini, M. M. (2020). Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3102>
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Permainan Anak Usia Dini (sebuah kajian Teori dan Pratik)* (pp. 1-undefined).
- Dr.Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/49-54>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yenni, Y., & Hutabri, E. (2022). *Sosialisasi Pemanfaatan Internet Sehat Dan Aman Pendahuluan*. 5(1), 93–98.
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, 1–7.
- Zamroni, M. (2017). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211. *knologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.