

Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Educandy* di Kelas V SD

Yunus Abidin, S. Nailul Muna Aljamaliah, Fully Rakhmayanti, Dinie Anggraeni

Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Email: fully10@upi.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi pada masa sekarang turut berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar pembelajaran berpusat pada siswa, para guru perlu meningkatkan kapasitasnya dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi dan dapat digunakan, yakni aplikasi *Educandy*. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjabarkan bagaimana penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilaksanakan dengan berfokus pada penggunaan media pembelajaran, berupa aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran tematik di kelas V SD, pada submata pelajaran Bahasa Indonesia. Observasi, wawancara, dan kuisioner dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan bagaimana strategi guru dalam menggunakan *Educandy* serta untuk melihat tanggapan guru dan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan aplikasi *Educandy*. Temuan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa guru kelas V telah menggunakan aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Kendati penggunaan masih terbatas pada bentuk pengevaluasian pemahaman siswa, media ini tetap dapat menarik perhatian dan meningkatkan jiwa kompetitif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Penguasaan aplikasi *Educandy* oleh guru, kreativitas, serta gaya atau cara mengajar guru juga memengaruhi bentuk penyajian media ini dalam pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan *Educandy* membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena ada poin-poin/nilai yang akan mereka dapatkan ketika berhasil menyelesaikan misi di dalam aplikasi *Educandy* ini. Selain itu, siswa menjadi bertambah pengalaman dan keterampilannya dalam literasi teknologi.

Kata kunci:

strategi, media pembelajaran, aplikasi, dan *Educandy*.

Abstract

Today's technological developments also contribute to the implementation of learning. In order for student-centered learning, teachers need to increase their capacity in the use and utilization of technology in the implementation of teaching and learning activities. One of the technology-based learning media that can be used is the *Educandy* application. Therefore, this study will describe how to use *Educandy* in learning. This research is included in qualitative research with case study method. The research was carried out by focusing on the use of learning media, in the form of the *Educandy* application in thematic learning in fifth grade elementary school, in the Indonesian language sub-subject. Observations, interviews, and questionnaires were conducted to collect research data. The results of the study were directed to describe how the teacher's strategy in using *Educandy* and to see the responses of teachers and students towards learning Indonesian by using the *Educandy* application. The findings in the study can be concluded that the fifth grade teacher has used the *Educandy* application as a medium for learning Indonesian. Although its use is still limited to evaluating student understanding, this media can still attract attention and increase students' competitive spirit so that learning becomes more active and interactive. Mastery of the *Educandy* application by the teacher, creativity, and the style or way of teaching the teacher also affects the form of presentation of this media in learning. For students, the use of *Educandy* makes students enthusiastic in participating in learning because there are points/values that they will get when they successfully complete the mission in this *Educandy* application. In addition, students gain experience and skills in technological literacy.

Keywords:

strategies, learning media, applications, and *Educandy*

A. Pendahuluan

Menjalani dan menghadapi kehidupan pada zaman ini tentu membuat manusia tidak dapat mengelak untuk tidak bersentuhan dengan teknologi. Mulai dari teknologi sederhana hingga teknologi termodern dan tercanggih menghisai berbagai sendi kehidupan. Berkembangnya teknologi juga mendorong dunia pendidikan terutama guru untuk senantiasa belajar dan berinovasi. Hal tersebut terutama untuk meningkatkan kapasitasnya dalam penggunaan IT (informasi dan teknologi) untuk meningkatkan dan menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meminimalkan kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran. guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tentu perlu *up to date* dengan perkembangan dan penggunaan teknologi maupun aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini agar mengetahui teknologi apa yang cocok dan tepat bagi peserta didik (Pamungkas, 2020). Beragam aplikasi, *website*, dan *software* telah dikembangkan. Beberapa di antaranya tentu dapat dimanfaatkan penggunaannya bagi dunia pendidikan.

Dunia Pendidikan dapat berkembang dan maju tentu karena pelaksanaan pembelajaran yang baik dan bermutu. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik baik dan bermutu bagi siswa, kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas sangat dibutuhkan. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan NCREL's (North Central Regional Educational Laboratory) (2005, hlm.11—12) bahwa guru perlu mengasah keahlian mereka supaya dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Guru yang memiliki keunggulan dapat berdampak besar dalam terciptanya pembelajaran yang baik dan siswa yang berprestasi. Setiap guru perlu berkualitas agar dapat

membawa keuntungan bagi siswa dan bagi kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam hal ini, keunggulan guru dalam penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu yang penting. Apabila semua guru dapat memiliki kesempatan untuk menjadi sangat berkualitas, setiap kelas nantinya akan memiliki keuntungan. Keuntungan yang diperoleh tersebut tentulah keuntungan yang diharapkan dan dibutuhkan untuk membawa prestasi siswa ke tingkat yang baru, yakni yang lebih baik.

Guru masa kini perlu memiliki keterampilan yang mumpuni dalam penguasaan teknologi. Keterbatasan pembelajaran, kemonotonan pembelajaran, serta kendala lain yang menghadang pelaksanaan pembelajaran nyatanya dapat disiasati dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Misalnya, dapat dilihat selama kondisi pandemi Covid-19 yang lalu dan sekarang masih berjalan. Betapa nyatanya pendidikan dan berbagai sektor lain lumpuh. Semetara, teknologi menjadi jalan lain yang kemudian menjadi tumpuan seluruh kegiatan manusia, termasuk pendidikan.

Dalam hal ini, teknologi juga memungkinkan adanya mengemas pembelajaran secara lebih menarik. Teknologi memungkinkan pembelajaran dikombinasikan dengan permainan dan dapat ditampilkan serta dimainkan secara digital. Teknologi yang berbentuk game dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai bagian dari *game* edukasi atau *edugame*. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak sekadar “menghafal” atau “latihan berulang”. Terlebih lingkungan pembelajaran yang dimaksud dapat berupa pemanfaatan permainan dan teknologi sehingga menghadirkan pengalaman baru. Pengalaman baru itu

tentu yang mengarah pada pandangan dunia baru, carapandang atau pola pikir baru dalam melihat suatu masalah, hingga cara baru dalam menyusun pemecahan masalah dalam lingkungan yang lebih kompleks (Squire, 2005, hlm. 8).

Salah satu permainan yang merupakan hasil perkembangan teknologi digital berupa yakni *Educandy*. *Educandy* dapat diakses melalui website atau aplikasi yang telah dikembangkan. *Educandy* sebagai media pembelajaran memungkinkan hadirnya kuis-kuis atau permainan. Seperti yang dijelaskan Ulya (2021), aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat kuis atau evaluasi dalam bentuk *game* atau permainan. Dari fungsi tersebut, *Educandy* dapat dikategorikan dalam aplikasi pembuat kuis agar kegiatan evaluasi menjadi menyenangkan, tetapi tetap mengedukasi. *Educandy* mempunyai tiga fitur utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiganya dapat dirinci dalam beberapa jenis atau menu permainan. Adapun menu-menu yang tersedia di *Educandy* di antaranya pilihan ganda (*multiple choise*), menjodohkan (*match-up*), *noughts dan crosses*, teka-teki silang (*crosswords*), mencari kata (*word search*), dan anagram (*anagrams*).

Menu *multiple choise* atau pilihan ganda yaitu bentuk penyajian permainan dengan pemberian beberapa pilihan atas persoalan yang dikemukakan. Jawaban akan tampil dalam kotak-kotak yang nantinya akan siswa pilih sebagai jawaban yang benar. Menu *match-up* atau menjodohkan antara soal dan jawaban. Menu ini dapat dioperasikan dengan dengan menggeser pilihan jawaban untuk kemudian dipasangkan pada posisi yang tepat. Selanjutnya, ada menu *noughts and crosses*, yakni memilih jawaban yang benar hingga pada posisi jawabannya lurus vertical atau horizontal ataupun melintang.

Menu lainnya, yakni *Crossword* yakni teka-teki silang atau *crosswords*. Dioperasikan dengan siswa memilih soal dan menjawabnya dengan memilih huruf-huruf yang disusun hingga membentuk satu jawaban yang tepat. Pada menu selanjutnya, siswa dapat mencari kata-kata yang telah ditentukan oleh guru dan dapat disesuaikan dengan konteks topik materi pembelajaran melalui fitur bernama *word search*. Berikutnya, menu anagram (*anagrams*). Menu ini meminta siswa secara aktif dan kritis menyusun atau membentuk sebuah kata dengan memilih huruf huruf yang diacak dan disediakan.

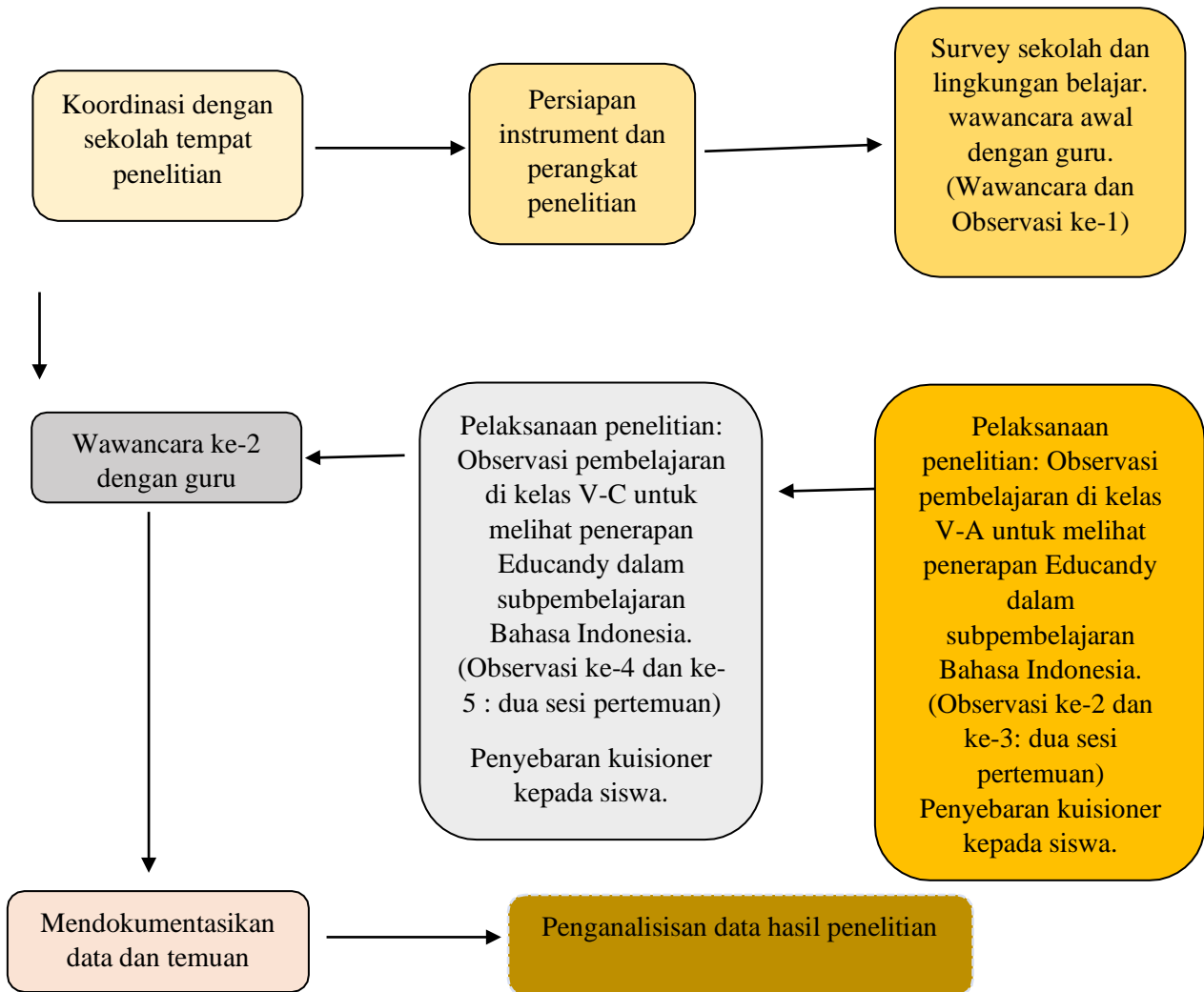
Berdasarkan variasi menu atau fitur di atas, *Educandy* ini cocok diterapkan dan dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelebihan *Educandy* di antaranya mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan (Ulya, 2021). *Educandy* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam muatan materi Bahasa Indonesia, seperti analisis kosakata (Widiastuti, Sayekti, dan Eryani, 2021). Di dalam Aplikasi *Educandy* ini dimungkinkan untuk membuat bentuk kuis atau aktivitas pengenalan ragam kata atau bahasa yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, serta dapat dijadikan latihan soal atau evaluasi dengan tampilan yang lebih menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif. Dilakukan dengan mengamati sebuah fenomena berupa penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran di SD kelas V. Tempat penelitian dilakukan di SD MI Roudotuta'lim, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia. Penelitian dilakukan dalam dua kelas yang menerapkan *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian dilakukan pada dua guru dan 62 siswa kelas V, yakni kelas V-A dan V-C.

Pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara kepada guru, dan penyebaran kuisisioner untuk peserta didik. Instrumen penelitian ini yaitu *human instrumen* yang dibantu daftar tabel wawancara dan kuisisioner bagi siswa. Data-data temuan dapat berupa kejadian yang teramati selama observasi, wawancara, dan data berdasarkan kuisisioner yang diisi oleh siswa. Selanjutnya, data-data yang didapat diolah dan dianalisis guna melihat strategi apa yang guru lakukan dalam pengaplikasian *Educandy* selama pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas V di SD MI Roudotuta'lim dan bagaimana guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.



Gambar 1.
Alur Pelaksanaan Penelitian

Gambar 1 merupakan alur pelaksanaan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang dilakukan oleh dua guru kelas V di SD MI Roudotuta'lim dengan menggunakan media *Educandy*. Kegiatan observasi dilakukan dengan lima kali pengamatan. Satu kali sesi observasi umum dan empat kali sesi observasi pembelajaran dalam pertemuan tatap muka terbatas di kelas. Observasi umum dilakukan bersamaan dengan wawancara awal dengan guru sekolah terkait pembelajaran di kelas dan situasi pembelajaran di sekolah secara umum yang dilakukan selama ini. Sesi wawancara juga dilakukan setelah guru

melakukan pembelajaran di kelas melalui berbagai pertanyaan yang diajukan dan dalam bentuk komunikasi secara lisan langsung atau melalui wawancara tertulis melalui *chat/pesan WhatsApp*. Selanjutnya, observasi ke-2 dan ke-3 dilakukan di kelas V-A pada dua sesi PTM terbatas. Setelah pembelajaran, kuisisioner disebar. Siswa diminta mengisi kuisisioner tersebut. Pada hari selanjutnya, dilakukan observasi ke-4 dan ke-5 di kelas V-C. Observasi dilakukan selama dua sesi PTM terbatas. Setelah pembelajaran, siswa diminta mengisi kuisisioner.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk penelitian ini berupa

daftar tabelwawancara dan kuisisioner. dalam penelitian.
Berikut ini instrumen yang digunakan

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara bagi Guru dalam Penerapan *Educandy*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode atau strategi seperti apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran?	
2	Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media/aplikasi <i>Educandy</i> ?	
3	Bagaimana tanggapan atau semangat siswa selama mengikuti proses pembelajaran?	
4	Apa yang menyebabkan siswa antusias/tidak antusias dalam proses pembelajaran?	
5	Bagaimana hasil pembelajaran siswa selama ini dan setelah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi <i>Educandy</i> ?	
6	Apakah ada perubahan yang signifikan, baik dalam proses pembelajaran maupun semangat siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i> ?	

Pertanyaan-pertanyaan, seperti pada tabel 1 di atas, ditanyakan selama sesi wawancara dan kelengkapan jawaban terus dugali selama komunikasi dengan guru berlangsung. Wawancara ini dilakukan kepada dua guru kelas V terkait strategi, pandangan, tanggapan, kesan, pesan, dan cara guru dalam menggunakan *Educandy* di kelas untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada tahap selanjutnya, instrumen berupa kuisisioner diberikan kepada siswa. Kuisisioner ini untuk mengetahui pandangan dan tanggapan siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Educandy* yang telah dilaksanakan guru selama pembelajaran. Berikut ini kuisisioner yang dihadirkan kepada siswa.

Tabel 2. Kuisisioner Penelitian Penerapan *Educandy* dalam Pembelajaran di Kelas V

No.	Pernyataan kuisisioner	Respons siswa				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Penggunaan <i>Educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat					
2	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>Educandy</i>					
3	Saya dapat menggunakan <i>Educandy</i> dengan sangat baik.					
4	Pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i> memberikan banyak manfaat bagi saya.					
5	Aplikasi <i>Educandy</i> menarik digunakan dalam pembelajaran					
6	Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode biasa membuat saya tidak semangat belajar.					

No.	Pernyataan kuisisioner	Respons siswa				
		SS	S	CS	KS	TS
7	Saya berani bertanya apabila ada kesulitan dalam penggunaan <i>Educandy</i>					
8	Saya senang belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari guru					
9	Saya bersemangat belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari teman.					
10	Saya semangat belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari orang tua.					

Keterangan: SS = Sangat setuju
 S = Setuju
 CS = Cukup Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju.

Kuisisioner disebarakan melalui link dari *Google form* agar terdigitalisasi dengan baik. Semua siswa mengisi kuisisioner tersebut setelah pembelajaran dengan *Educandy* berlangsung. Melalui kuisisioner ini, siswa dapat memberikan tanggapan terkait pembelajaran dengan menggunakan *Educandy* sebagaimana yang telah berlangsung dan telah mereka rasakan. Hasil observasi, wawancara, dan kuisisioner yang didapatkan selama penelitian menjadi data temuan. Data-data tersebut kemudian akan dianalisis untuk menjabarkan bagaimana strategi penerapan *Educandy* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, terutama di kelas V SD MI Roudodutta'lim, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

C. Hasil Dan Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD MI Roudodutta'lim telah dilaksanakan dalam PTM (pertemuan tatap muka) terbatas. Pembelajaran pascapandemi Covid-19 dilaksanakan dengan tetap mengupayakan penggunaan media pembelajaran yang relevan dalam strategi pembelajarannya. Guru kelas V-A dan V-C mengupayakan

strategi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang juga berbasis *website* berupa *Educandy*. Berikut rincian hasil temuan dan pembahasan berdasarkan observasi, wawancara, dan kuisisioner untuk studi kasus yang dilaksanakan.

A. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Educandy*

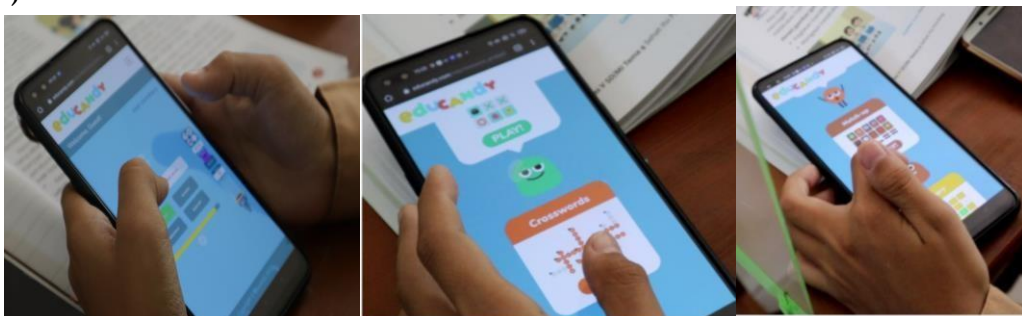
Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan strategi *student center* selama subpembelajaran Bahasa Indonesia. Pembukaan pembelajaran, inti pembelajaran, dan penutup pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelas berjalan dengan baik dan lancar. Tahapan kegiatan pembelajaran secara umum juga berjalan cukup optimal. Sebagian besar siswa mampu mencapai hasil sesuai target. Hal ini dilihat dari capaian nilai evaluasi yang jauh lebih baik. Fokus kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yakni pada membaca pemahaman. Strategi pembelajaran yang digunakan yakni dengan mengaktifkan siswa melalui kegiatan pra-membaca, inti membaca, pasca-membaca yang kemudian dilanjutkan dengan evaluasi membaca pemahaman.

Kegiatan diawali dengan siswa mengamati terlebih dahulu teks yang akan dibacanya. Melihat dan menangkap makna dari judul dan topik bacaan dengan distimulasi oleh guru. Siswa diminta berpendapat terkait judul teks dan topik berupa *hak dan kewajiban* yang akan dibahas. Selanjutnya, siswa membaca teks dengan seksama di dalam hati masing-masing (membaca senyap). Saat membaca, guru berkeliling memantau pembacaan siswa.

Pada inti kegiatan membaca ini, siswa bersama dengan guru membahas isi teks secara keseluruhan. Hal yang dibahas tentunya seputar capaian pembelajaran membaca pemahaman, mulai dari pokok-pokok isi bacaan, hingga hal-hal terkait contoh hak dan kewajiban yang sesuai dengan teks dan konteks kehidupan siswa. Selanjutnya, setelah siswa berdiskusi, guru mengarahkan siswa pada *link Educandy* yang akan digunakan. Guru mengawali dengan menjelaskan aturan penggunaan *Educandy* secara singkat, padat, dan informatif. Hal ini dilakukan agar siswa tetap memahami aturan dan mendalami penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan *Educandy* ini, guru sudah mempersiapkan alur pembelajaran yang mungkin dilakukan di kelasnya. Persiapan guru mulai dari materi, dan persiapan penggunaan aplikasi *Educandy*, mempertimbangkan kesiapan siswa dan ketersediaan perangkat siswa, hingga alur pelaksanaan pembelajarannya. Pembelajaran di kelas V SD MI Roudodutta'lim ini dapat menggunakan gawai siswa-siswi. Artinya, ketersediaan perangkat pembelajaran siswa cukup baik. Kegiatan pembelajaran yang terlaksana tampak menggunakan teknik ceramah, diskusi (tanya-jawab), dan demonstrasi.

Selama penggunaan *Educandy*, siswa cukup antusias dan bersemangat. Keceriaan dan keaktifan siswa cukup terlihat ketika mereka mulai membuka aplikasi *Educandy*. Hal-hal yang tercantum dalam aplikasi *Educandy* masih seputar teks hak dan kewajiban yang ada pada muatan pembelajaran tematik. Persoalan-persoalan yang ditampilkan sekaligus memberikan evaluasi atas pemahaman terhadap teks bacaan yang telah dibaca siswa selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. Bentuk tampilan *Educandy* yang digunakan guru

Beberapa bentuk tampilan *Educandy* yang digunakan guru ialah *multiple choice*, *match-up*, *Noughts and Crosses*, dan *Crossword*. Pada tampilan bentuk *multiple choice* atau pilihan ganda, siswa memilih salah satu jawaban yang ada dalam kotak. Untuk tampilan *match-up* atau menjodohkan, siswa

mencoba menjodohkan antara soal dan jawaban. Pada bentuk ini, siswa dimungkinkan caranya jawaban digeser untuk dijodohkan pada posisi soal yang tepat. Dengan bentuk *noughts dan crosses*, siswa dapat memilih jawaban yang benar hingga pada posisi jawabannya lurus vertical atau horizontal ataupun melintang.

Sementara untuk bentuk *crossword* yakni teka-teki silang, siswa memilih soal dan menjawabnya dengan memilih huruf yang disusun hingga membentuk satu kalimat menjadi jawaban yang tepat. Pembelajaran dengan aplikasi yang juga berbasis *website* ini memungkinkan guru mengaplikasikan pembelajaran yang berwawasan IT kepada siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad XXI yang juga diupayakan pemerintah. Artinya, penggunaan IT dan pemanfaatannya terintegrasi selama pembelajaran.

Hasil pembelajaran melalui *Educandy* ini kemudian direfleksikan kembali bersama dengan siswa untuk melihat skor penilaian yang dapat digunakan guru untuk menilai kognitif terhadap pemahaman siswa. Secara garis besar, penggunaan *Educandy* digunakan pada saat pelaksanaan evaluasi untuk melihat perkembangan belajar siswa. Dalam hal ini, aplikasi *Educandy* digunakan secara optimal untuk evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan guru kelas V di SD MI Roudotuta'lim dalam fokus kegiatan membacapemahaman. Hasil observasi ini sejalan dengan hasil penelitian dari Nurhabibah, fikriyah, dan Dewi (2021, hlm. 264) yang menyatakan bahwa adanya pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* memang cocok sebagai salah satu *platform* atau aplikasi untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran, guru dapat langsung memberikan umpan balik dan apresiasi kepada siswa. Guru tidak lagi kesulitan dalam penilaian karena dapat diambil dari skor yang ditampilkan dalam hasil penggunaan *Educandy*. Siswa juga langsung dapat memperoleh hasil penilaian dan umpan balik secara langsung. Dalam pembelajaran, guru sudah tampak memberikan apresiasi yang baik kepada siswa yang memperoleh skor evaluasi baik. Selama penelitian, guru juga serta

memberikan motivasi bagi semua siswa agar berusaha lebih baik.

Selain beberapa poin observasi di atas, ditemukan juga bahwa faktor guru menjadi faktor penentu keberhasilan, kelancaran, dan kemaksimalan penggunaan *Educandy* di kelas. Dari kedua guru yang diobservasi, keduanya memiliki semangat yang sama dalam pembelajaran, tetapi kekuranglancaran dalam perbedaan gaya mengajar menjadikan penyajian pembelajaran cukup berbeda. Guru yang lebih mempersiapkan dengan penuh kreativitas dan penuh ide dalam pengoperasian *Educandy* akan memiliki penyajian variasi soal yang lebih baik. Oleh karena itu, keterampilan dan kebiasaan guru dalam menggunakan media *Educandy* mempengaruhi kelancaran penggunaannya pula di kelas. Adapun faktor kendala lain yang meliputi pembelajaran yakni seputar masalah teknis. Hal ini seperti kuat lemahnya sinyal seluler siswa dalam menjangkau aplikasi *Educandy*. Kapabilitas *smartphone/handphone* siswa yang berbeda-beda dan memungkinkan adanya kendala saat membuka dan mengoperasikan *Educandy*.

B. Pandangan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran dengan *Educandy*

Untuk melengkapi hasil studi kasus penggunaan *Educandy* di kelas V di SD MI Roudotuta'lim, wawancara dilakukan kepada guru dalam kondisi rileks agar data yang didapatkan dapat berupa keterangan jujur dan lebih detail. Selain itu, kuisisioner juga disebarkan kepada siswa untuk melihat gambaran tanggapan siswa selama penggunaan *Educandy* dalam pembelajarannya. Berikut ini hasil wawancara dan kuisisioner penelitian.

a) Pandangan Guru Terkait Pembelajaran

Pembelajaran berlangsung cukup lancar. Metode yang diterapkan berbasis pada keaktifan siswa. Dengan teknik ceramah, diskusi (tanya-jawab), serta demonstrasi. Selama wawancara guru memperlhatikan pandangannya yang terbuka terhadap pembelajaran. Kedua guru kelas V sama-sama meyakini bahwa pembelajaran sekarang memang perlu inovasi dan kebaruan dalam penyelenggaraannya. Hal ini dipandang sekaligus untuk menunjang pembelajaran pada situasi pascapandemi Covid-19 yang senantiasa dapat diakses kapan saja dan di mana saja. *Educandy* membantu guru dalam pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran secara digital dan berwawasan teknologi. Selain itu, kedua guru kelas V cukup antusias dalam pembicaraan terkait variasi media dan sumber belajar kekinian yang berwawasan teknologi. Dalam pembelajaran membaca pemahaman dengan pemanfaatan *Educandy*, guru menggunakannya pada tahapan evaluasi atas pemahaman teks yang telah siswa baca.

Dalam pandangan guru, tanggapan dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan *Educandy* yakni semangat belajar siswa lebih meningkat. Hal ini tampak pada ekspresi antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran dan ketika siswa tahu akan ada penggunaan *hanphone* dan aplikasi *Educandy*. Secara umum siswa sudah memahami penggunaan gawai, terutama *handphone/smartphone*, tetapi tetap perlu diawasi dan dikontrol agar digunakan sesuai fungsinya dalam pembelajaran di kelas. Evaluasi dengan *Educandy* juga meningkatkan jiwa kompetitif siswa dalam pembelajaran.

Siswa antusias menggunakan *smartphone* mereka. Sebelumnya, selama pembelajaran masa pandemi siswa cenderung menurun semangat belajarnya karena selama pembelajaran daring seringkali banyak kendala dan ketika ada pembelajaran tatap muka di sekolah motivasi siswa untuk belajar mengalami peningkatan. Ditambah dengan adanya penerapan aplikasi *Educandy*, oleh guru, siswa pun semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran

Guru berpandangan bahwa peningkatan semangat belajar dengan *Educandy* ini karena siswa mengetahui penggunaan aplikasi ini memberikan kesan bermain yang lebih menyenangkan dibandingkan menulis di buku atau menjawab soal di LKPD (lembar kerja peserta didik). Perubahan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Educandy* cukup tinggi karena bisa menguji kecepatan berpikir. Hasil evaluasi pembelajaran dengan *Educandy* cukup bagus karena aplikasi ini mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, dan menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Guru juga menjelaskan bahwa siswa bersemangat untuk mengetahui skor yang didapat karena *Educandy* memungkinkan mereka dapat melihat langsung hasil pekerjaan mereka. Oleh karena itu, siswa kemudian menjadi terpacu untuk lebih berusaha dalam proses pembelajaran maupun dalam tahap evaluasinya.

b) Pandangan Siswa Terkait Pembelajaran

Berdasarkan kuisisioner yang disebar dan telah diisi siswa, didapatkan data-data sebagaimana tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kuisisioner Tanggapan Siswa terhadap Penerapan *Educandy* dalam Pembelajaran di Kelas V

No.	Pernyataan kuisisioner	Respons siswa				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Penggunaan <i>Educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat	52,9%	36,8%	10,3%	0	0
2	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>Educandy</i>	44,7%	36,8%	13,2%	5,3%	0
3	Saya dapat menggunakan <i>Educandy</i> dengan sangat baik.	39,5%	50%	5,3%	2,6%	2,6%
4	Pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i> memberikan banyak manfaat bagi saya.	39,5%	42,1%	15,8%	2,6%	0
5	Aplikasi <i>Educandy</i> menarik digunakan dalam pembelajaran	28,9%	44,7%	21,1%	5,3%	0
6	Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode biasa membuat saya tidak semangat belajar.	55,3%	5,3%	10,5%	28,9%	0
7	Saya berani bertanya apabila ada kesulitan dalam penggunaan <i>Educandy</i>	42,1%	42,1%	10,5%	5,3%	0
8	Saya senang belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari guru	6,5%	6,5%	4,8%	21%	61,3%
9	Saya bersemangat belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari teman.	3,2%	8,1%	9,7%	17,7%	61,3%
10	Saya semangat belajar dengan <i>Educandy</i> karena ingin mendapatkan pujian dari orang tua.	3,2%	8,1%	10,4%	17%	61,3%

Respons siswa terhadap penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran di SD kelas V secara umum tergambar dalam Tabel 3 di atas. Pertama, penggunaan *Educandy* membuat belajar siswa menjadi lebih bersemangat. Hal tersebut tergambar melalui pernyataan pertama dan kedua dalam kuisisioner. Dengan hasil kuisisioner yang cukup tinggi pada opsi sangat setuju dan setuju, artinya, siswa menganggap bahwa penggunaan aplikasi ini meningkatkan semangat belajar. Siswa secara dominan sangat setuju dan

menyetujui bahwa semangat mereka meningkat karena guru menggunakan *Educandy* dalam pembelajaran. Hal tersebut tampak pada tingginya respons pada poin kelima kuisisioner, yakni *Educandy* menarik digunakan dalam pembelajaran.

Pada poin kuisisioner keenam diperoleh gambaran pandangan siswa terkait metode pembelajaran biasa yang konvensional atau tidak menggunakan media tidak membuat siswa bersemangat belajar. Oleh karenanya, penggunaan

Educandy sebagai media pembelajaran yang bersifat *edugame* atau permainan pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan tertantang sehingga antusiasme siswa meningkat dalam pembelajaran dengan memanfaatkan *Educandy* ini. Selain itu, siswa cukup menyadari bahwa aplikasi *Educandy* yang digunakan guru tidak semata untuk bermain, tetapi dapat menghadirkan atau memberikan banyak manfaat bagi siswa khususnya selama pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak pada poin keempat. Manfaat tersebut salah satunya, memberikan atmosfer pembelajaran yang positif, meningkatkan jiwakompetisi, serta mendorong motivasi belajar dalam diri siswa. Pada poin ketiga dan ketujuh kuisisioner, tampak bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* oleh siswa dalam tahap evaluasi membaca pemahaman tidak mengalami kesulitan dalam hal pengoperasiannya.

Guna mengantisipasi faktor eksternal yang mempengaruhi siswa selama penelitian, siswa diajukan pernyataan yang berfokus pada motif dan motivasi siswa selama pembelajaran. Hasil yang diperoleh tampak pada poin kuisisioner kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh. Siswa menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan semangat dalam pembelajaran dengan hasil atau skor pembelajaran yang cukup baik karena faktor positif dari dalam diri siswa sendiri. Bukan karena motif ingin mendapatkan pujian dari guru, teman, orang tua maupun orang lain di sekelilingnya. Kesadaran siswa dalam hal ini sudah cukup tinggi, yakni bahwa pembelajaran meraka jalani dengan sebaik mungkin untuk kepentingan peningkatan diri dan pengetahuan mereka pribadi.

D. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran oleh guru kelas V di

SD MI Roudotuta'lim telah tampak serta dapat dilaksanakan dengan cukup baik dan lancar. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dilaksanakan selama tahap pramembaca, membaca, dan pascamembaca. Guru menggunakan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tahapan pascamembaca dengan bentuk evaluasi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran submata pelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan *Educandy* untuk mengevaluasi pemahaman siswa terkait teks bacaan yang berkaitan dengan topik "hak dan kewajiban". Bentuk evaluasi yang ditampilkan memanfaatkan fitur permainan yang cukup beragam dari aplikasi *Educandy*, yakni ditampilkan dalam bentuk *multiple choise*, *match-up*, *Noughts and Crosses*, dan *Crossword*. Kendati penggunaan media ini oleh guru kelas V di SD MI Roudotuta'lim masih terfokus pada tahap evaluasi, media ini tetap dapat menarik perhatian, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan jiwa kompetitif siswa. Penguasaan aplikasi *Educandy* oleh guru, kreativitas, serta gaya atau cara mengajar guru juga memengaruhi bentuk penyajian media ini dalam pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan *Educandy* turut berkontribusi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif daninteraktif. Kendala teknis seperti kuat lemahnya sinyal dan kababilitas perangkat dapat terjadi dalam penggunaan *Educandy*. Selain itu, siswa pun menjadi bertambah pengalaman dan keterampilannya dalam literasi teknologi. Interaksi guru dan siswa serta siswa dengan muatan pembelajaran semakin intens, terutama dalam membaca pemahaman. Siswa tidak sekedar membaca teks dan selesai. Namun, kembali menyelami teks melalui bentuk permainan yang dihadirkan guru dalam tahap pascamembaca dengan

memanfaatkan fitur-fitur di *Educandy*. Kehadiran poin atau skor setelah siswa berhasil menyelesaikan misi evaluasi juga menjadi pemicu semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

E. Referensi

- NCREL's. (2005). Learning Point Magazine Vol. 7, No. 1, from <http://www.ncrel.org/info/nlp/lp05.pdf>.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, dan Dewi, K. (2021). Pengembangan *Website Educandy* Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 17, No.2, 255—264. DOI: <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>.
- 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). DOI: <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.
- Squire, Kurt. (2005). *Game Based Learning: Present and future state of the field; An x-Learn Perspective Paper*. Madison: The Masie Center E-Learning Consortium. URL: https://www.academia.edu/1317099/Game_based_learning_Present_and_future_state_of_the_field?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page.
- Ulya, Maziyatul. 2021. Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1). (55–63). URL: [10.13116.137/index.php/lgrm/article/view/4089/2306](https://doi.org/10.13116.137/index.php/lgrm/article/view/4089/2306).
- Widiastuti, Ratna; Sayekti, Ika Candra; dan Eryani, Rita. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. Vol. 5, No. 4. (2082 – 2089). DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.