

MODUL

PEMBELAJARAN PENGUNAAAN EDUCADY



M. Arifin Rahmanto, M.Pd



Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA
Fakultas Pendidikan Agama Islam
Pendidikan Agama Islam

Modul

Pembelajaran Penggunaan Educandy

2022

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil'aalamiin, Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan modul ini yang bertujuan dalam pengetahuan dan wawasan kepada para pembaca dalam mengembangkan intelektual .

Ucapan terimakasih disampaikan kepada segenap tim yang telah menyelesaikan modul ini serta kepada lembaga pengabdian dan pemberdayaan masyarakat (LPPM) Uhamka karena dengan kesempatan ini kami bisa membuat modul pembelajaran penggunaan Educandy ini.

Jakarta, 15 Februari 2022

M. ARIFIN RAHMANTO, M.PD

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	3
DAFTAR ISI.....	4
PENDAHULUAN	5
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Media Pembelajaran.....	7
B. Game Educandy	8
C. Cara penggunaan game Educandy	9
DAFTAR PUSTAKA	23

PENDAHULUAN

Dalam Proses Pembelajaran, tentunya seorang guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas 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 dalam mengevaluasi harus memahami bahwa untuk mengevaluasi pembelajaran tidak selalu dengan menjawab latihan soal menggunakan kertas saja yang terkesan monoton dan membosankan, sehingga bentuk evaluasi yang digunakan kurang menarik para peserta didik. Dari permasalahan yang ada guru harus memaksimalkan kreatifitas dengan memberikan game yang menarik sehingga materi yang diberikan dapat diterima oleh peserta didik. Salah satu media dalam bentuk permainan yaitu Educandy games sebagai Game Edukasi di sekolah. 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. Game educandy ini dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengajarkan suatu materi terhadap peserta didik dan mengevaluasinya. Sehingga, pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan menjadikan guru lebih professional.

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 dilontarkan 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*.

Idealnya sebuah pembelajaran haruslah melalui sebuah perencanaan yang sistematis. Begitu juga halnya dengan media yang diterapkan dalam pembelajaran, harus lebih dipertimbangkan dan bukan asal pilih sesuai yang diinginkan. Evaluasi dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mengetahui tercapainya sebuah tujuan Pendidikan. Evaluasi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan dan pemahaman seseorang terhadap materi, sekaligus menilai apakah sebuah pembelajaran sesuai dalam perencanaan. Pelaksanaan evaluasi ini sering kali membuat peserta didik bosan dan merasa terbebani. Salah satu penyebabnya adalah model atau bentuk kuis yang digunakan pendidik terlalu monoton dan membosankan. Seorang pendidik seharusnya memahami media untuk melakukan evaluasi yang cocok dan menyenangkan bagi siswa. (Ulya, 2021)

Game yang edukatif dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis ini, merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar mengajar dan evaluasi (ujian) menjadi lebih menyenangkan, namun tetap sesuai dengan kompetensi dasar. Educandy games memiliki 3 fitur permainan inti, yaitu words, matching pairs, dan quiz questions. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice.

Dengan berbagai fitur dan diperkaya dengan beberapa kreasi, kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung monoton dan membosankan. Pendidik mampu memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, Educandy games ini bisa menjadi media evaluasi atau tes yang mengukur pencapaian hasil kompetensi belajar siswa yang diajarkan oleh pendidik.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi dan berguna untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Munadi juga mengartikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan secara terencana dari sumber sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka bisa diartikan media pembelajaran merupakan sesuatu perantara yang menghubungkan antara peserta didik dengan pendidik yaitu sumber yang memberikan informasi sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat mengakibatkan komunikasi peserta didik dengan pendidik pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran merupakan penunjang penting pada proses pembelajaran, apabila tidak ada media pembelajaran maka tidak terjadi proses pembelajaran dan akan mengakibatkan proses pembelajaran tidak optimal. Media pembelajaran menjadi umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik. (Balandin et al., 2010)

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap. Istilah media pembelajaran sering dikaitkan dengan *media for learning* dan *media education*. Proses belajar mengajar di sekolah tidak hanya sekedar penyampaian materi, seperti yang dilakukan seorang guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya juga dibutuhkan perancangan dan konsep yang jelas agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pada proses belajar mengajar peserta didik dituntut untuk belajar aktif. Sehingga dalam hal ini guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing. Berdasarkan tuntutan dan peran tersebut seorang guru harus bisa membuat inovasi pada proses pembelajaran

sehingga guru bisa menguasai kelas dan peserta didik juga bisa belajar aktif dan mandiri.(Chintiya Oktafiyana, 2021)

B. Game Educandy

Perkembangan teknologi semakin berkembang di era modern ini, perkembangan teknologi semakin dirasakan manfaatnya, dan seorang pendidik di era milenial dituntut untuk bisa lebih berinovasi, kreatif dan aktif. Salah satu yang dikembangkan oleh pendidik menggunakan media berupa permainan yang dimana metode pembelajaran diadaptasi oleh elemen yang terdapat dalam sebuah game.

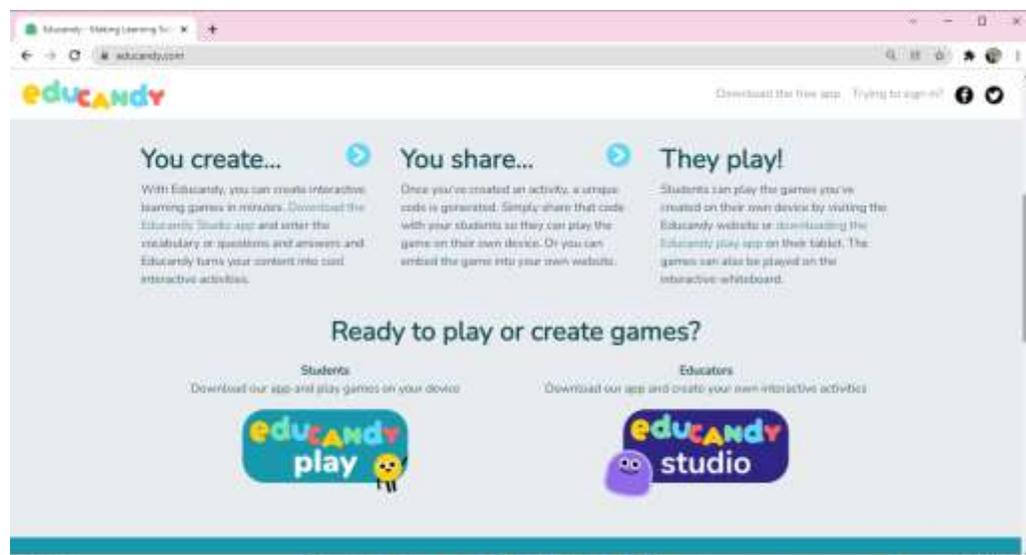
Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan seseorang. Media pembelajaran merupakan alat untuk mentransfer ilmu pengetahuan, media game merupakan salah satu media yang cocok digunakan pembelajaran di dalam kelas. Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah Educandy adalah suatu aplikasi game berbasis web yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Game educandy yang bersifat multiple choice atau mengisi soal, tugas utama dari permainan ini adalah menyelesaikan kuis pertanyaan, Pertanyaan dari setiap game akan mendapat skor jika menjawab dengan benar. Skor-skor dari setiap pertanyaan akan dihitung secara total pada tampilan akhir. Peserta akan mendapatkan skor tinggi jika menjawab semua pertanyaan dengan benar. Cara bermain game ini adalah dengan menggunakan alat elektronik seperti laptop, handphone serta komputer. Game pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, siswa juga akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Game Educandy ini adalah game kuis yang mampu mengasah logika untuk meningkatkan pengetahuan. Penggunaan kemampuan otak akan berdampak pada peningkatan motivasi bagi seseorang untuk lebih mempelajari banyak pengetahuan.

Penggunaan media game dalam edukasi memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan pengetahuan pada pelajar. Media ini akan lebih mudah diterima dikalangan anak-anak karena game merupakan hal yang sudah biasa dimainkan oleh para anak-anak. Penggunaan media game yang unik dan menarik membuat seseorang nyaman dalam menggunakannya sehingga pengetahuan akan tersampaikan dengan baik. Namun, kelemahan dari media game ini adalah penggunaannya yang memerlukan akses internet yang stabil.(Zakiya & Kurniasari, 2021)

C. Cara penggunaan game Educandy

Penggunaan educandy sebagai game edukatif merupakan salah satu media transfer yang membuat peserta didik belajar menjadi menyenangkan, permainan educandy ini membuat bermacam varian bentuk dalam penggunaannya. Ketika seorang pendidik menggunakan permainan educandy ini pertama yang harus pendidik dapat lakukan yaitu membuat akun educandy yang nantinya akan digunakan oleh pendidik dalam belajar di kelasnya. Sebelum educandy digunakan langkah pertama dalam pembuatan permainan atau sebagai kreator yaitu

1. Ketik www.educandy.com pada browser/google/crome dan sejenisnya pada internet anda



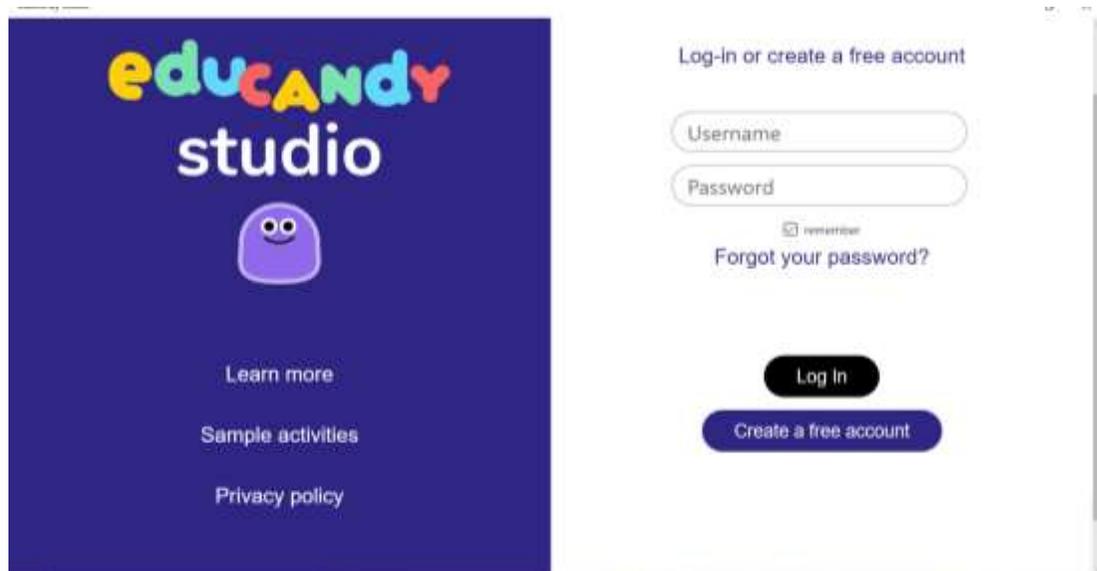
ambar diatas “Educandy Play” yang berwarna biru aplikasi educandy yang digunakan untuk peserta didik

Dan Gambar “ Educandy Studio” berwarna ungu digunakan pada creator atau pendidik dalam pembuatan soal atau permainan.

2. Mendownload Aplikasi Educandy jika sebagai creator atau pendidik yang membuat soal atau permainan, namun jika sebagai pemain seperti peserta didik tidak perlu mendownload aplikasi dikarenakan permainan bisa menggunakan web educandy maupun aplikasi educandy melalui internet.

Berikut merupakan cara membuat akun educandy untuk kreator atau pendidik:

1. Ketika sudah terdapat membuka Aplikasi educandy jika belum mempunyai akun klik “ Create a free account”



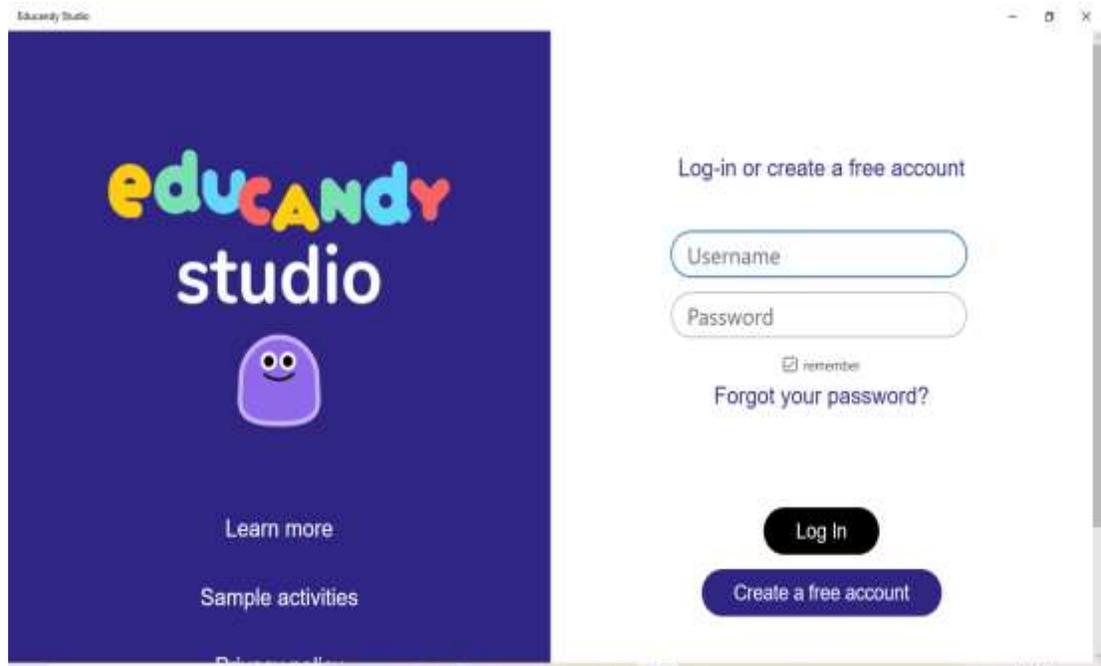
2. Setelah itu akan diarahkan, setelah itu buat user name boleh nama lengkap boleh nama panggilan, penamaan pada kolom ini bebas lalu masukan email aktif.



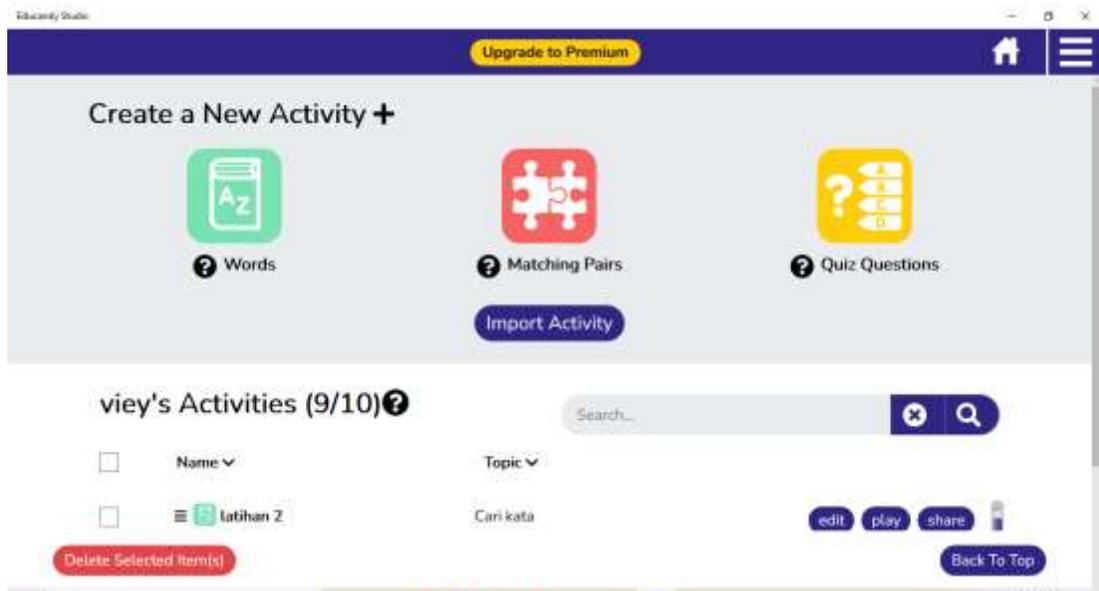
3. Lalu setelah memasukan email aktif akan muncul di email masing-masing yang nantinya akan di beri password lalu bisa menggantinya
4. Proses pembuatan akun selesai dan bisa di pakai untuk membuat permainan atau kuis.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan kuis atau soal pertanyaan yang bisa di gunakan di dalam kelas yaitu :

1. Masukan akun yang sudah di buat



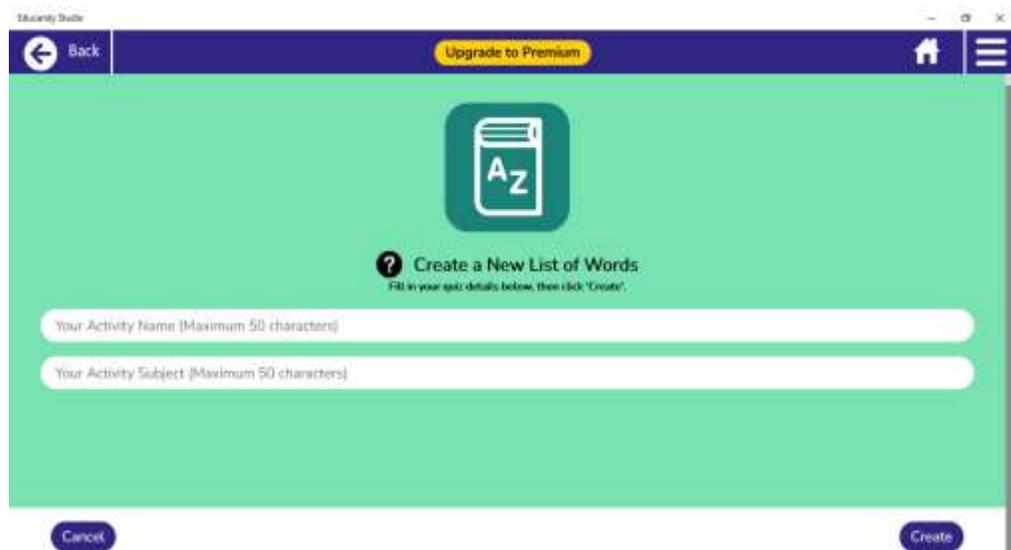
2. Lalu klik Log in pada aplikasi Educandy, maka akan ada tampilan sebagai berikut



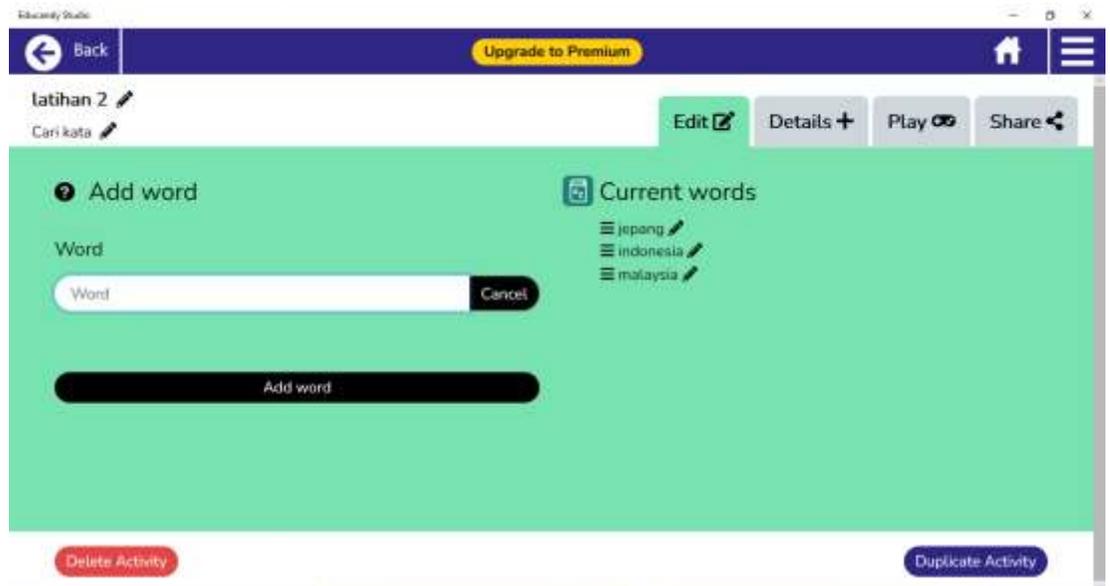
3. Setelah tampilan seperti itu maka “create a new Activity” pilihlah soal atau kuis pertanyaan yang cocok pada permainan yang ingin di mainkan “ Words, Matching Pair, dan Quiz Questions”

Untuk permainan words maka cara membuatnya sebagai berikut.

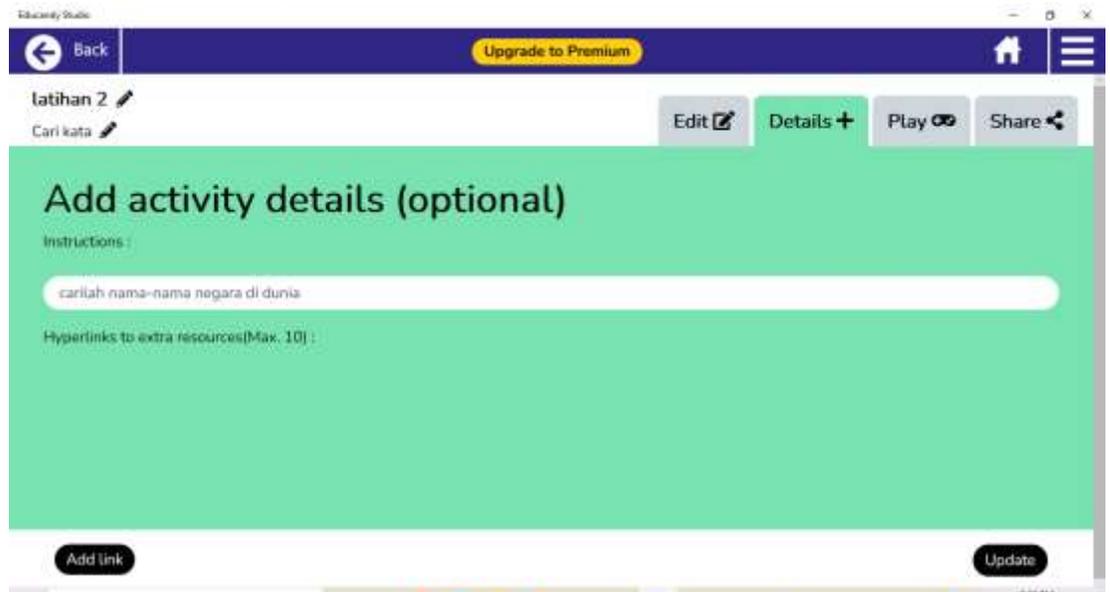
1. Tekan words pada “ create a new Activity” lalu masukan tema soal atau pertemuan sesuai kompetensi dasar pada perencanaan pendidik



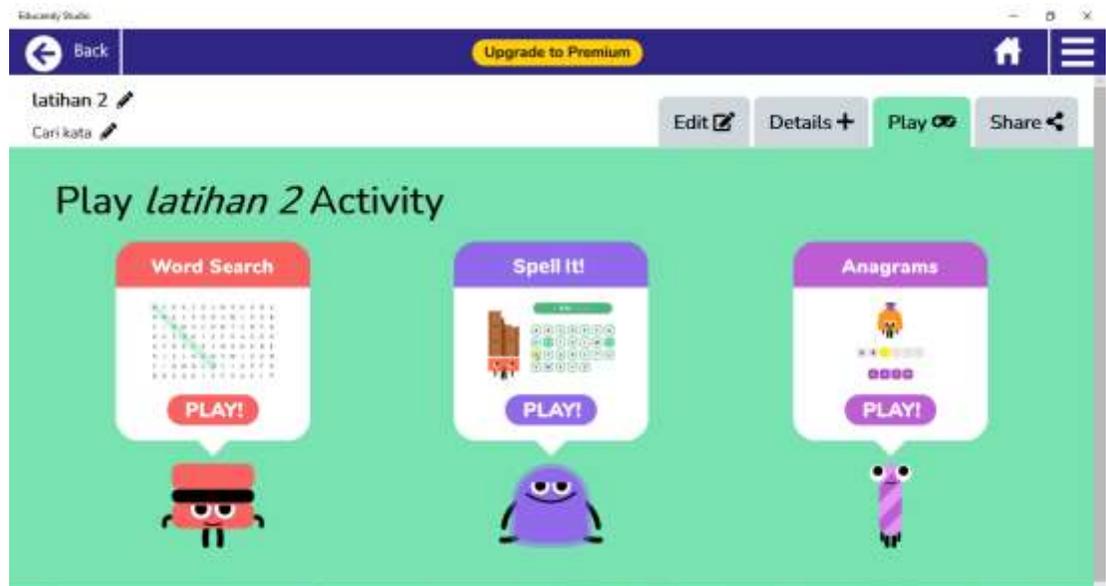
2. Setelah itu masukan word yang ingin di jadikan soal atau kuis permainan, current Word merupakan soal yang ditampilkan pada permainan educandy



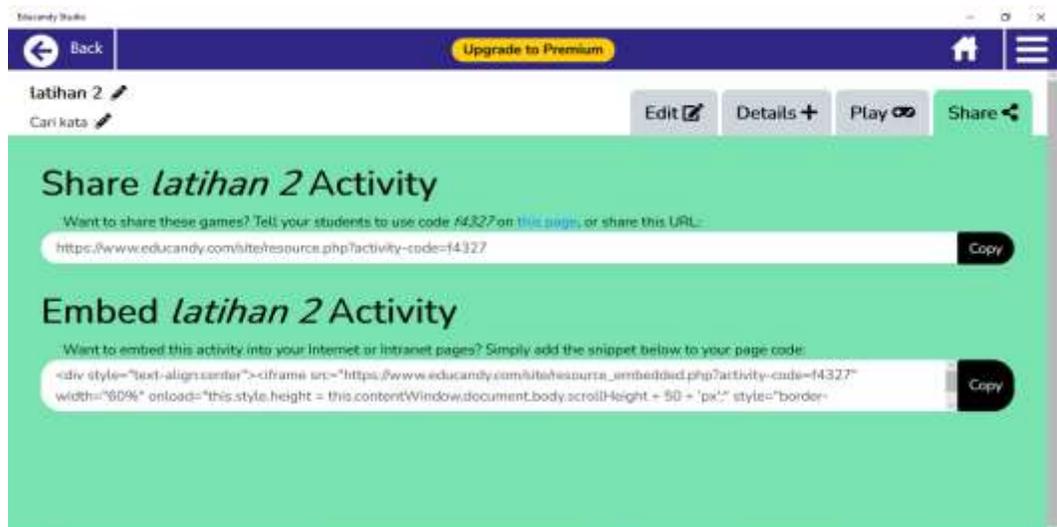
3. Untuk memberikan deskripsi dan penjelasan bisa di klik details



4. Dan klik play untuk melihat tampilan permainan apa yang ingin dipilih, disini banyak bentuk permainan yang di pilih dengan soal yang sudah dibuat.

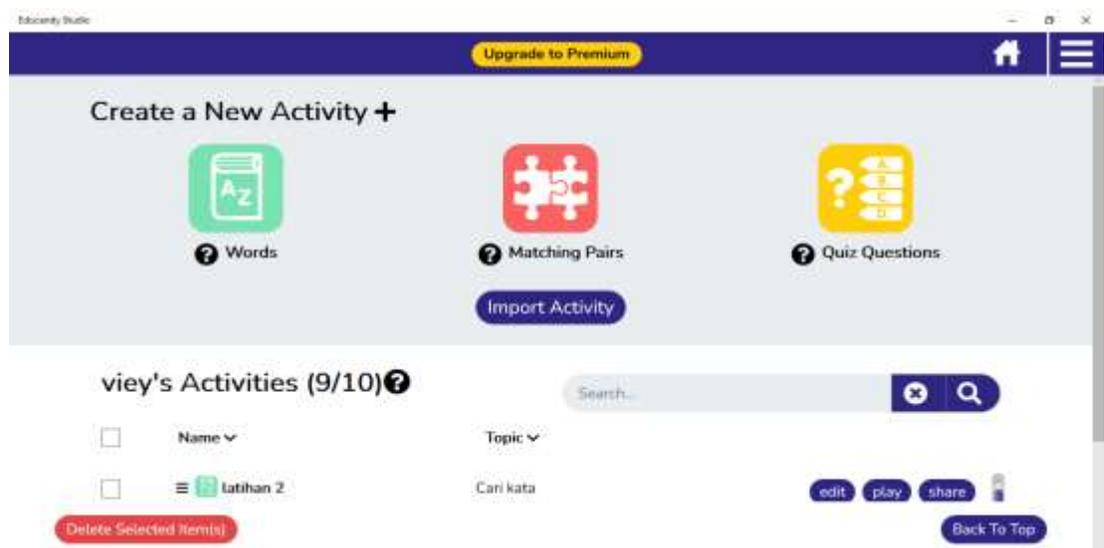


5. Untuk mengirim permainan atau soal eduvandy bisa menklik share dan di dalamnya terdapat link dan kode di tengah-tengah link



Berikutnya untuk membuat permainan atau soal dengan menggunakan matching pair yaitu:

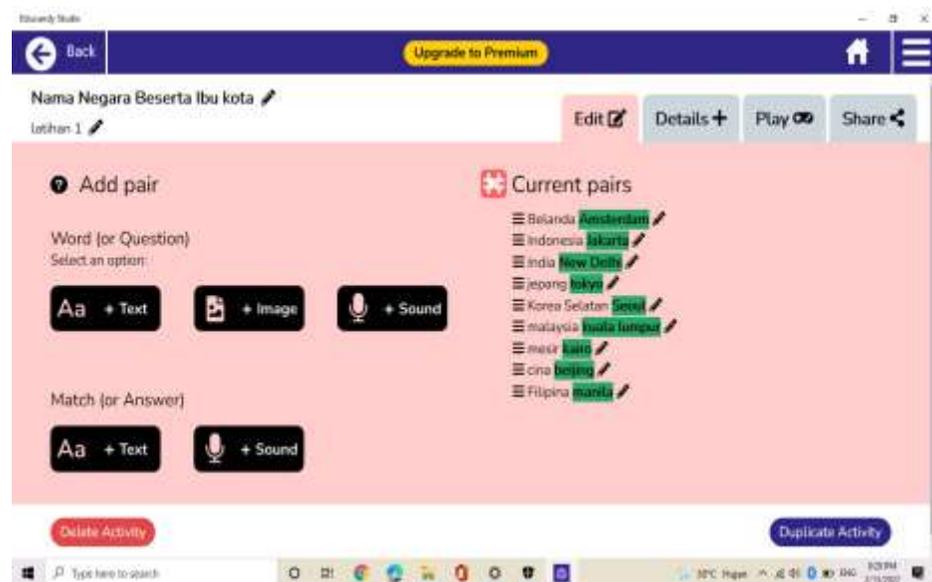
1. Setelah tampilan seperti itu maka “create a new Activity” pilihlah soal atau kuis pertanyaan pada permainan yang di mainkan “Matching Pair”



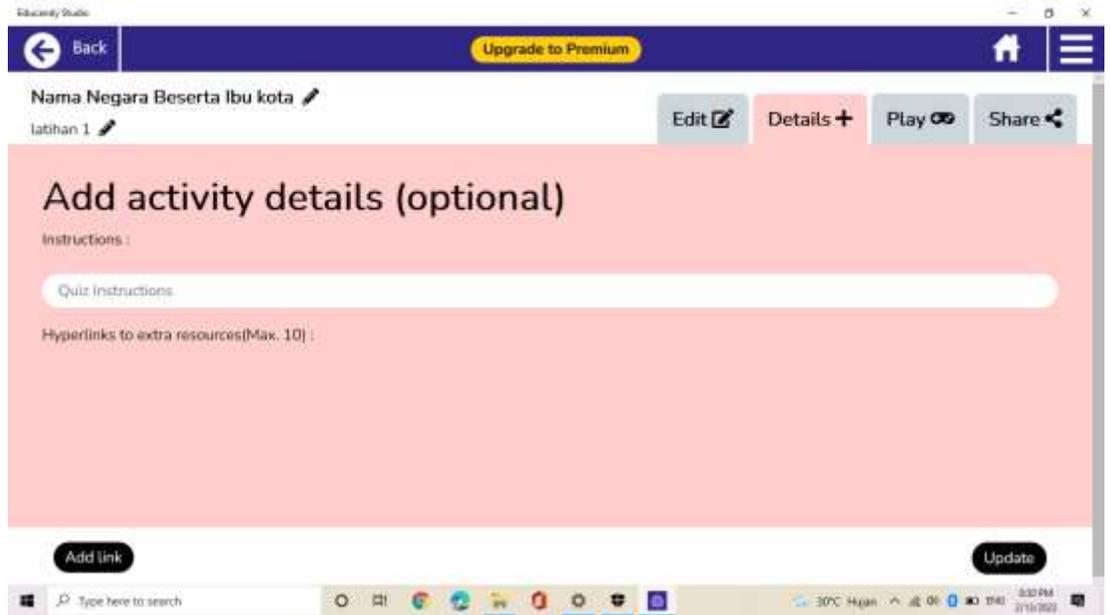
2. Tekan words pada “ create a new Activity” lalu masukan tema soal atau pertemuan sesuai kompetensi dasar pada perencanaan pendidi



- Setelah itu masukan pertanyaan “add pair” “word for Question bisa dimasukan pertanyaan, gambar, dan audio, lalu “match (for Answer) adalah untuk menjodohkan atau mencocokkan dari pertanyaan yang sudah dibuat. Soal yang sudah dibuat akan ditampilkan di sisi kanan “Current pair”



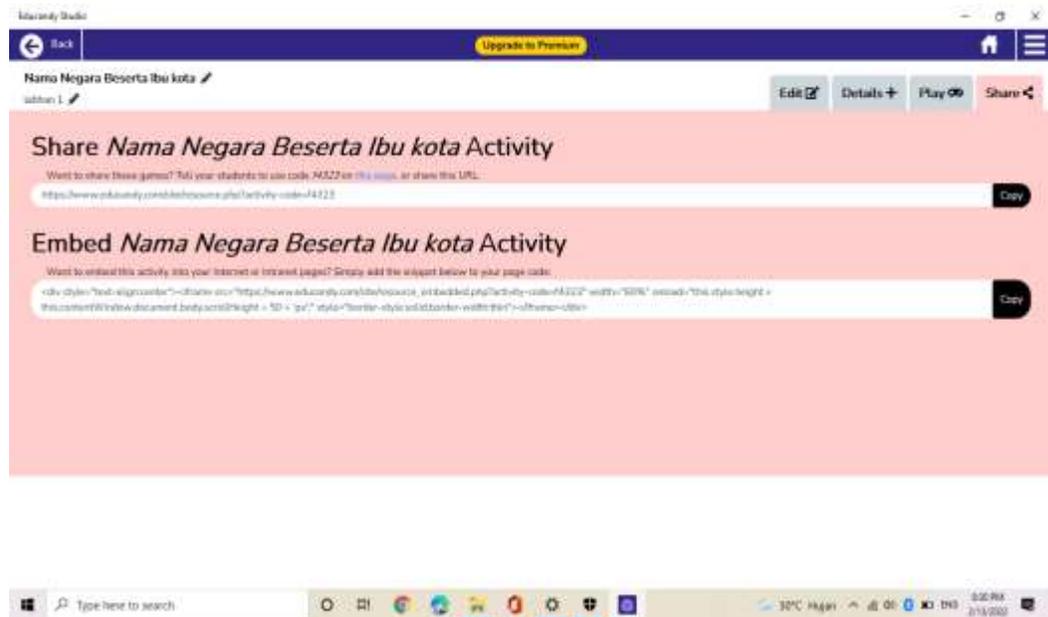
- Untuk memberikan deskripsi dan penjelasan bisa di klik details



5. Dan klik play untuk melihat tampilan permainan apa yang ingin dipilih, disini banyak bentuk permainan yang di pilih dengan soal yang sudah dibuat.

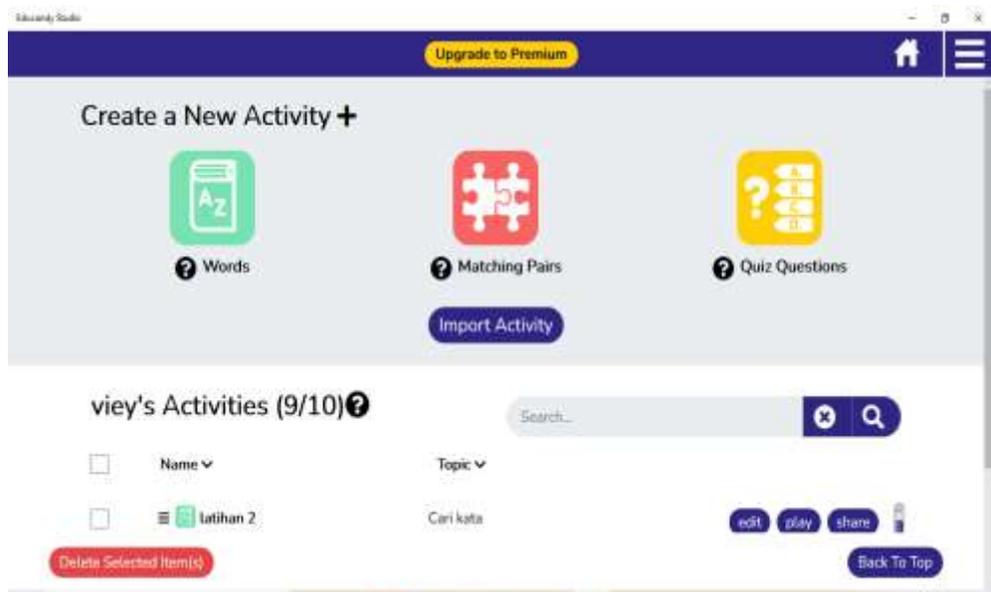


6. Untuk mengirim permainan atau soal educandy bisa menklik share dan di dalamnya terdapat link dan kode di tengah-tengah link

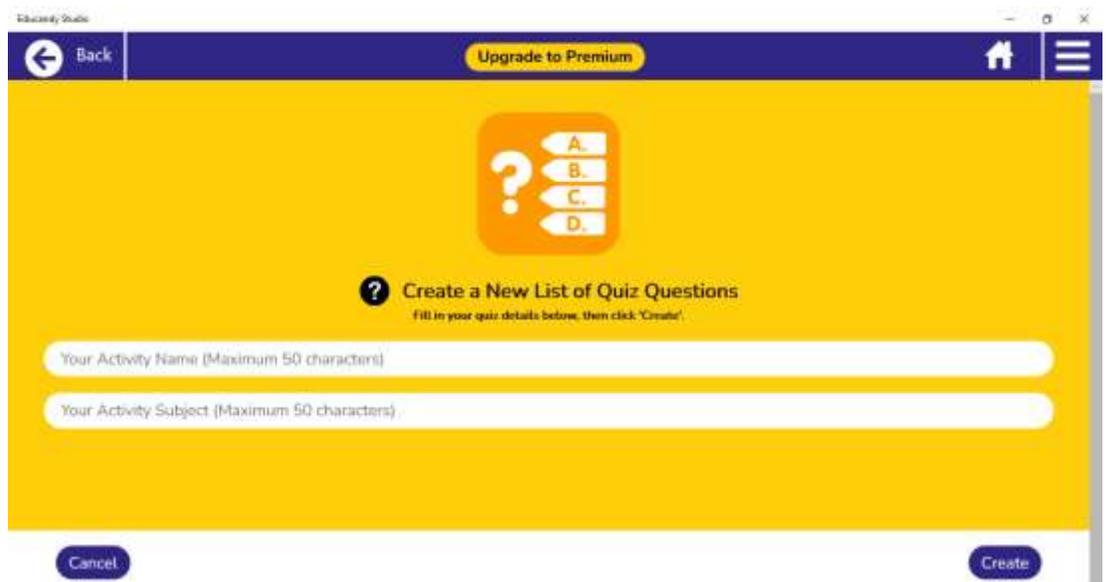


Berikut merupakan cara menggunakan permainan educandy “Quiz Question”

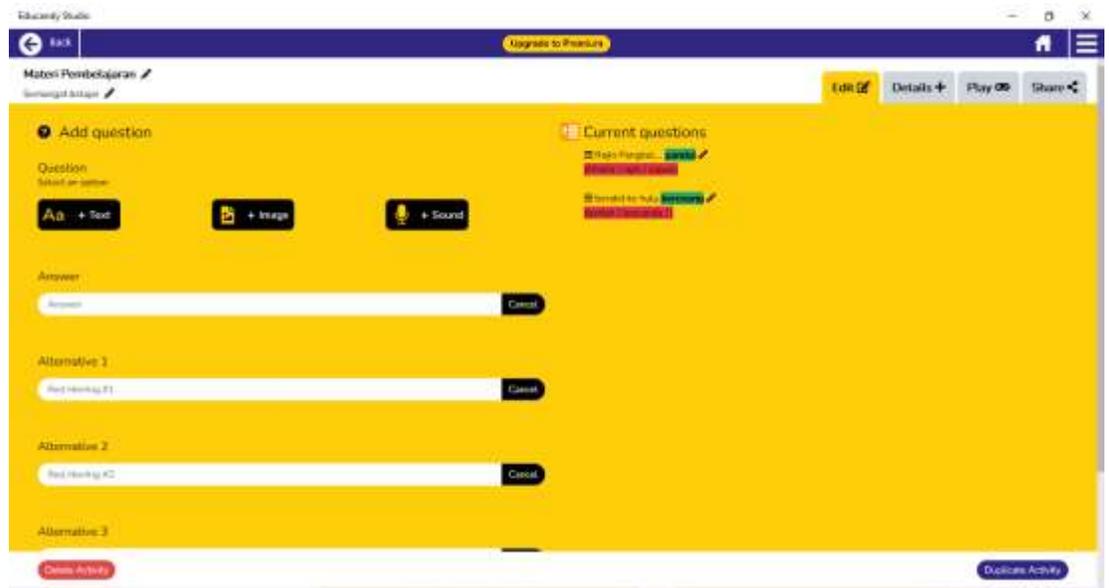
1. Setelah tampilan seperti itu maka “create a new Activity” pilihlah soal atau kuis pertanyaan pada permainan yang di mainkan “Matching Pair”



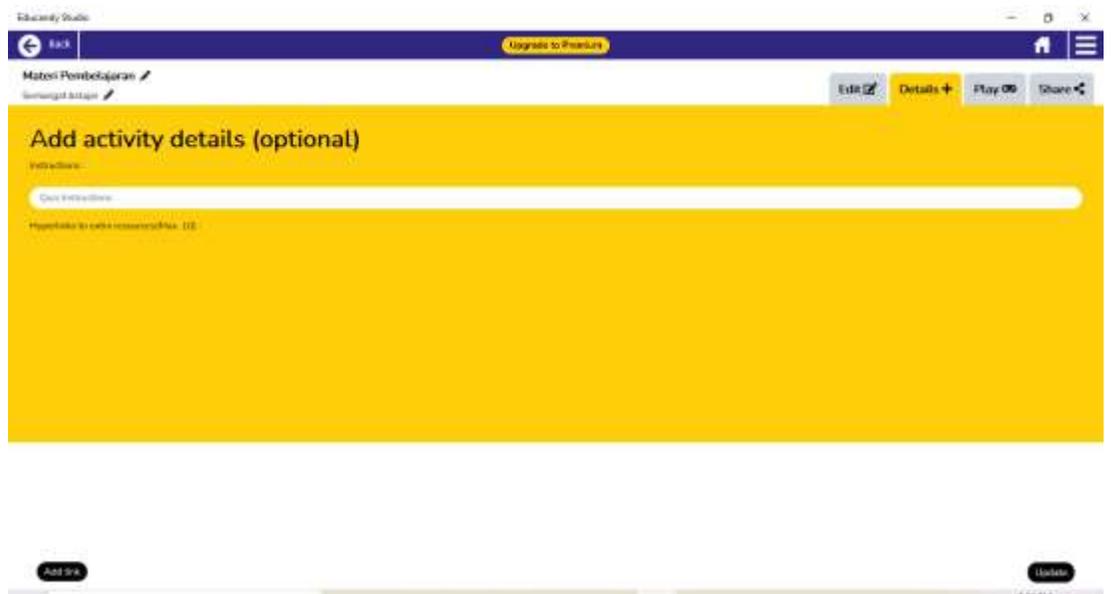
2. Tekan words pada “ create a new Activity” lalu masukan tema soal atau pertemuan sesuai kompetensi dasar pada perencanaan pendidik



3. Setelah itu masukan pertanyaan yang ingin di jadikan soal atau kuis permainan, current Word merupakan soal yang ditampilkan pada permainan educandy



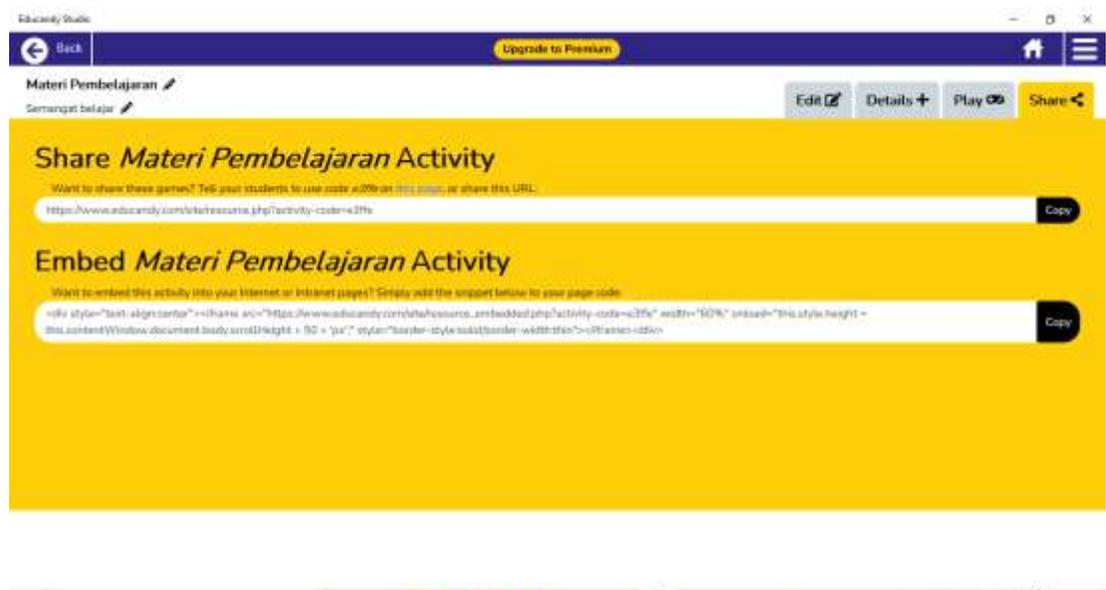
4. Untuk memberikan deskripsi dan penjelasan bisa di klik details



5. Dan klik untuk melihat tampilan dalam permainan dengan soal yang sudah dibuat.



6. Untuk mengirim permainan atau soal educandy bisa menklik share dan di dalamnya terdapat link dan kode di tengah-tengah link



DAFTAR PUSTAKA

- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010, 13(2)*, 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Chintiya Oktafiyana, Y. A. S. (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 PERWATANNYA. *Chintiya O, Yolanda A S, Vol. 5 No.*(November).
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 10(1)*, 55–63.
- 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. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/gizi/article/view/5932%0Ahttps://journal.unsika.ac.id/index.php/gizi/article/download/5932/3076>

