

Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Web Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital

Muhammad Andrian, Nanda Factor Risa, Muhammad Rahmattullah

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, 1910113210004@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran berbasis teknologi di era digital semakin berkembang. Keberadaan media pembelajaran ini mendorong proses pembelajaran prakarya menjadi pelajaran yang disukai oleh peserta didik. Perlu adanya pembelajaran inovatif agar peserta didik tertarik dengan pelajaran prakarya. Dengan proses pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan, peserta didik dapat terkesan ketika belajar prakarya. Proses pembelajar prakarya perlu diukur dalam bentuk tes evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Salah satu teknologi mutakhir dalam evaluasi pembelajaran yaitu aplikasi Educandy. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis website educandy sebagai instrumen tes pembelajaran prakarya di era digital. Educandy merupakan aplikasi online berbasis website yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Penggunaan Educandy dengan tampilan menarik, berwarna, dan mudah digunakan menjadikan pengalaman evaluasi pembelajaran fisika yang mengesankan bagi peserta didik. Penggunaan Educandy yang mudah dilakukan pengaturan berdasarkan jenis pertanyaan serta pilihan-pilihan jawaban tertentu, menyebabkan guru cukup mudah dalam adaptasi pembuatan instrumen tes menggunakan Educandy. Peserta didik dapat menggunakan smartphone masing-masing dalam menggunakan aplikasi Educandy. Peserta didik perlu menjawab beberapa pertanyaan, pernyataan, atau penyelesaian suatu permasalahan pada soal yang ditampilkan Educandy dalam waktu tertentu. Skor yang diraih peserta didik pun ditampilkan secara transparan dan urut dengan poin bagi jawaban benar serta poin khusus bagi penjawab tercepat. Hal ini dapat memicu semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang muncul dari Educandy. Dengan adanya aplikasi Educandy, diharapkan tercipta pelajaran prakarya yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Educandy, Media Pembelajaran, Prakarya dan Kewirausahaan

Abstract

Technology-based learning media in the digital era is growing. Presence of media This learning encourages the craft learning process to become a subject that is liked by students. There needs to be innovative learning so that students interested in craft lessons. With a technology-based learning process that fun, students can be impressed when learning crafts. The process of learning crafts is necessary measured in the form of an evaluation test that utilizes technology. One of the latest technology in the evaluation of learning, namely the Educandy application. The purpose of this research is to knowing the application of educandy website-based learning media as a test instrument for craft learning in the digital era. Educandy is a website-based online application that can be used as a learning evaluation. The use of Educandy with an attractive, colorful, and easy-to-use appearance makes impressive physics learning evaluation experience for students. Use of Educandy easy to do settings based on the type of question and answer choices certain conditions, causing teachers to be quite easy to adapt the making of test instruments using Educandy. Students can use their respective smartphones in using Education application. Students need to answer several questions, statements, or solutions a problem in the questions that Educandy displayed at a certain time. Score achieved students are also displayed transparently and sequentially with points for correct answers and special points for the fastest answerer. This can trigger the enthusiasm of students in answering questions questions that arise from Educandy. With the Educandy application, it is hoped that fun and memorable craft lessons for students.

Keywords: Educandy, Learning Media, Prakarya and Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang mewabah di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, membuat pemerintah menutup sementara berbagai fasilitas umum termasuk sekolah atau madrasah. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus tersebut. Penutupan sekolah membuat pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Selanjutnya dibuat Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) dalam masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), didalamnya memuat tentang pelaksanaan BDR menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan pendekatan daring (dalam jaringan), luring (luar jaringan) atau kombinasi keduanya dan perlunya guru memastikan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, dilarang memaksakan penuntasan kurikulum dan fokus pada pendidikan kecakapan hidup.(Herliandry et al., 2020)

Pada keadaan seperti ini pengajar diharuskan mampu membuat inovasi untuk manajemen kelas dalam rangka meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Mengacu pada permasalahan di atas dan penelitian tentang penerapan media digital dalam pembelajaran, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar siswa dan menyediakan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based-Learning. Game mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Game dapat menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang berbeda dengan generasi yang tidak memainkannya karena game mampu menciptakan gaya belajar tersendiri. Mereka yang memainkan game memiliki cara berpikir

yang lebih kreatif(Fitriati, Hardiningsih, et al., 2021).

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Guru dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung dalam suatu ruangan tentu saja sangat berpengaruh pada respon peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran(Siagian, 2021).

Metode belajar sendiri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya bagi guru sebagai tenaga pendidik karena guru harus bisa mengatur keadaan kelas agar dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif(Chalimi & Firmansyah, 2021).

Media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar (Sadiman, 2011:23). Media yang digunakan harus mengangkat motivasi belajar, mengefektifkan belajar, melatih peserta didik belajar secara mandiri, serta dapat menyeimbangkan dengan pesatnya teknologi yang berkembang (Arsyad, 2013). Saat ini banyak teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti komputer, laptop, LCD dan *handphone*. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik(Nurhabibah et al., 2021).

Educandy adalah aplikasi bebrbasis web yang memiliki slogan ‘making learning sweeter’ (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. (Lestari, 2020). Dengan Educandy, kita dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungan menit, educandy memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam. Ada delapan model

game belajar yang bisa dibuat, diantaranya : Crosswords (teka teki silang), Multiple Choise (pilihan ganda), Word Search (mencari kata diantara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang), spell It (menberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram

(pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan) (Fitriati, Purnamasari, et al., 2021).

Dengan terkoneksi internet semua model game diatas bisa digunakan sehinggaNpengajar bisa membuat game yang menarik dan disukai oleh mahasiswa. Maka salah satu cara pengajar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu menggunakan akses internet dan memanfaatkan teknologi (Agustinasari et al., 2020).

Dengan aplikasi Educandy pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat perkuliahan, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu mahasiswa dalam menumbuhkan minat dan semangat mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal (Sudaryanto et al., 2020).

Prakarya dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan, melatih kreativitas, keterampilan dan mengembangkan jiwa berwirausaha. Dalam buku prakarya dan kewirausahaan (Kemdikbud, 2014:1) prakarya dan kewirausahaan merupakan pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, melatih keterampilan dalam berbisnis seni, teknologi dan ekonomi. Selain itu, mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi dan ekonomis, melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, artistik, ekosistem dan teknologis, melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan metakognitif, dan menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun berifat wawasan dan landasan pengembangan *apropriatif* terhadap teknologi terbarukan dan teknologi kearifan local (Novitri Angraini, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Data dikumpulkan dengan metode dokumentasi terhadap literatur-literatur yang relevan. Selanjutnya, data disajikan, diambil yang relevan, dan ditarik suatu kesimpulan.

HASIL PEMBAHASAN

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat dan sekarang kita sudah mulai masuk ke dalam Revolusi Industri 4.0, dimana pada zaman ini semua serba digital atau secara umum semua aspek kehidupan terhubung ke internet. Mulai dari sosial, budaya bahkan hingga ke dunia pendidikan. Salah satu hal yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa (Tora et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai instrument tes modern di era digital sekarang adalah dengan menggunakan Educandy. *Educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Website pembelajaran yang memiliki banyak sekali fitur dan keunggulan, salah satu yang akan kita bahas adalah fitur untuk membuat instrument tes berbasis Crosswords (teka teki silang), Multiple Choise (pilihan ganda), Word Search (mencari kata diantara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang), spell It (menberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan) yang dapat terhubung langsung dengan *smartphone* para peserta didik, sehingga siswa dapat langsung menjawab pertanyaan melalui *smartphone* mereka dan secara langsung jawaban peserta didik akan masuk kedalam Educandy yang dibuat oleh guru.

Tentu saja penggunaan Media Educandy ini akan membuat proses pengambilan nilai akan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan pengambilan nilai secara tradisional menggunakan kertas dan pena. Penggunaannya pun sangat mudah dan sederhana.

Langkah pertama yang harus dilakukan guru adalah membuka website Educandy yaitu <https://www.educandy.com/> dan untuk siswa dapat mengunduh aplikasi Educandy di *smartphone* mereka melalui *play store* atau *app store*. Setelah itu guru membuat akun dengan memasukkan e-mail dan kata sandi.



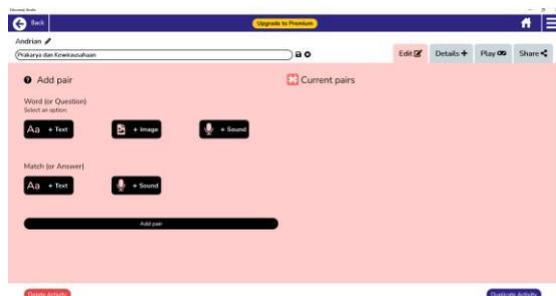
Gambar 1. Halaman awal website Educandy

1. Masuk ke web <https://www.educandy.com/> kemudian klik tiga garis yang ada di pojok kanan atas, maka akan muncul tulisan *create your first activity, apps* dan *sign in*.



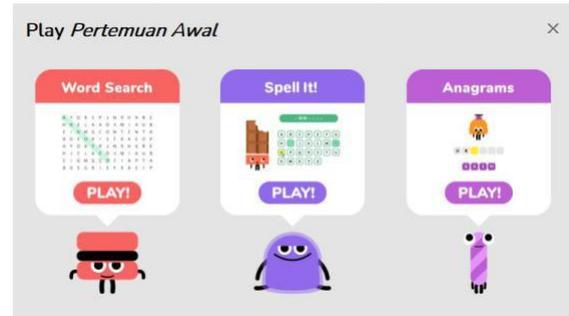
Gambar 2. Jendela setelah menekan tombol “create”

2. Ada tiga jenis permainan yang bisa dibuat yaitu *words* (permainan kata), *matching pairs* (mencocokkan), dan *quiz question* (pertanyaan quiz). Setelah membuat akun dan masuk ke halaman awal website atau aplikasi Educandy langkah selanjutnya adalah dengan menekan tombol “create” lalu akan muncul jendela pilihan apa yang akan guru buat dalam website tersebut seperti Gambar 2.



Gambar 3. Jendela kerja untuk membuat instrumen tes.

3. Langkah selanjutnya adalah memilih “Educandy for Matching Pairs” maka akan muncul jendela kerja dimana kita bisa menuliskan soal beserta gambar, memberikan pilihan jawaban, suara, mengatur waktu pengerjaan tiap soal serta memilih jawaban mana yang benar.



Gambar 4. Jendela kerja untuk memilih permainan yang diinginkan

4. Setelah klik *matching pairs* akan muncul dua buah kotak kosong bertuliskan *Your Activity Name* (isi sesuai dengan materi pembelajaran,) kemudian *Your Activity Subject* (isi sesuai mata pelajaran, misal *Prakarya* dan *Kewirausahaan*), klik *create*. Isi kotak putih bertuliskan *Current Pairs*, klik *add pair*, lakukan berulang kali sebanyak kata yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan *play activity*, maka kata-kata yang sudah dibuat, dapat dimainkan dengan tiga cara yaitu *word search*, *hangman* dan *anagrams*, seperti berikut ini:

Di setiap permainan ada perhitungan waktu, musik, dan score (nilai).



Gambar 5. Jendela kerja Share Activity/Code

5. Untuk membagikan permainan *words* ini ke peserta didik silahkan *scroll* ke bawah sampai ada tulisan *Share Activity* lalu *copy url* yang ada di kotak *url* atau *code* yang ada.

Gambar 6. Jendela kerja Permainan Sesuai



Keinginan

6. Pada permainan *words* dan *matching pairs*, peserta didik diberi kebebasan memilih permainan sesuai keinginannya.

SIMPULAN

Educandy sebagai sarana pembuatan instrumen tes sangat sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital ini, dimana proses pengambilan nilai atau tes yang dilakukan menggunakan website dan aplikasi yang selalu terhubung dengan internet sehingga hasil dari tes tersebut dapat langsung diketahui, peserta didik pun juga lebih semangat dalam mengerjakan soal-soal yang di tampilkan karena menggunakan media yang berbeda dari media kertas dan pena yang biasa digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM : Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 273–280.
- Chalimi, I. R., & Firmansyah, H. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). *WORKSHOP IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MENGGUNAKAN EDUCANDY DAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN MASA COVID-19 BAGI GURU SMK BIMA*. 5(6), 5–12.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriainingsih, N., &

- Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
<https://doi.org/10.21009/JTP.V22I1.15286>
- Novitri Angraini, D. S. A. M. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BANDICAM BERBASIS POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X SMA PEMBANGUNAN. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(3).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/112311>
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264.
<https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>
- Siagian, G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Sudaryanto, A., Maruta, I. A., Ariansyah, I., & Achmad, R. P. (2020). <http://ejournal.uniramalang.ac.id/attamkin/> Volume 3 No. 2 Oktober 2020. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 28–34.
- Tora, T., Novita, S., Fitri, S. A., Safitri, W., & Evanita, S. (2021). *Implementasi Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Ampek Angkek*. 5, 2687–2693.