

Pemanfaatan Aplikasi *Educandy* sebagai Integrasi *Technology-Based Learning Strategies* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Nini Wahyuni ^{a,1}, Silvia Djonnaidy ^{a,2*}, Fithratul Miladiyenti ^{a,3}, Novi Fitria ^{a,4}, Astuti Pratiwi Ramadhani ^{a,5}

^a Politeknik Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹ ni2_wa@yahoo.com*; ² silviadjonnaidy83@gmail.com; ³ fithratul.miladiyenti@gmail.com; ⁴ novipeto@pnp.ac.id; ⁵ astutipratiwi09@gmail.com

* Penulis koresponding

INFO ARTIKEL

Tanggal terima :

Tanggal revisi :

Tanggal terbit :

Kata Kunci

Pengabdian kepada Masyarakat

Politeknik Negeri Padang

Bahasa Inggris

Educandy

Permainan Edukasi

DOI:

ABSTRAK

Technology based learning merupakan pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan teknologi elektronik seperti komputer, ponsel genggam, internet, dan lainnya. *Educandy* merupakan salah satu aplikasi online yang mendukung *technology based learning*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi online. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi serta pelatihan kepada guru-guru Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris SMK Kota Padang tentang aplikasi *Educandy* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran *technology based learning*. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode daring selama 32 jam atau 2 minggu. Pelaksanaan dimulai dengan melakukan pengenalan aplikasi *Educandy* dan melakukan pelatihan tentang langkah-langkah pembuatan permainan edukasi online *Educandy* dalam pengajaran. Hasil dari kegiatan ini adalah guru-guru MGMP Bahasa Inggris SMK Kota Padang mendapatkan pengetahuan baru dan mampu menghasilkan berbagai jenis permainan edukasi online dengan memanfaatkan aplikasi *Educandy* sehingga dapat menunjang pembelajaran *technology based learning* yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pengenalan

Sejak terjadinya pandemi Covid-19 di Indonesia pada awal tahun 2020 yang lalu, pembelajaran tatap muka di ruang kelas berubah menjadi pembelajaran online dengan menggunakan video atau *web conference*. Pembelajaran tatap muka di sekolah belum dilaksanakan secara normal, mengingat masih adanya resiko yang dapat mengancam kesehatan siswa dan guru. Di masa transisi ini, proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi/ internet masih menjadi pilihan alternatif. Bahkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim, mewacanakan agar pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini diterapkan secara permanen dan hybrid (Detiknews.com, 2020)[1]. Menurut penilaian Kemendikbud, kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi akan menjadi hal yang mendasar dan memberikan kesempatan kepada sekolah untuk melakukan berbagai

modeling kegiatan belajar. Selain itu, pembelajaran secara hybrid/ *blended learning* dengan memanfaatkan kekuatan pembelajaran secara online dan tatap muka dan menutupi kelemahan-kelemahan dalam masing-masing pembelajaran akan membuat tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik dan optimal.

Namun, tak dapat dipungkiri, penggunaan dan penerapan pembelajaran berbasis teknologi ini belum merata di setiap sekolah. Ada beberapa kendala yang ditemukan saat pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi/ internet diberlakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Peneliti Ahli Madya, Pusat Penelitian Kebijakan, Kemdikbud, Nur Berlian V. Ali, pada tahun 2020, kendala yang dihadapi dalam PJJ ini adalah (1) adanya keterbatasan guru dalam hal pemanfaatan gawai, (2) kemandirian siswa di rumah tidak dapat sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik, (3) tugas dan pekerjaan yang diberikan guru membebani siswa, (4) tidak semua siswa mempunyai gawai, dan (5) adanya kendala signal jaringan internet yang tidak stabil [2]. Senada dengan permasalahan diatas, Anugrahana (2020), melalui penelitiannya menyimpulkan bahwa salah satu kendala utama selama pembelajaran daring adalah siswa merasa bosan karena guru lebih sering memberikan latihan soal daripada memberikan penjelasan [3].

Menyikapi permasalahan tersebut, maka pemanfaatan aplikasi *Educandy* sebagai Integrasi *Technology-Based Learning Strategies* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dapat dijadikan sebagai sebuah solusi mengingat teknologi memiliki peranan penting dalam kehidupan saat ini. *Technology-Based Learning* (TBL) merupakan pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan teknologi elektronik seperti komputer, ponsel genggam, internet, dan lainnya. Koller, Harvey, dan Magnotta (2006) menjelaskan bahwa TBL memberikan perubahan substantial dalam cara pembelajaran karena banyak keuntungan yang didapatkan seperti mendorong aksesibilitas yang lebih besar untuk belajar dengan kemudahan yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. [4] Sedangkan *educandy* merupakan salah satu aplikasi online yang mendukung *technology-based learning*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi online yang memudahkan penggunaannya untuk dapat membuat permainan edukasi dalam waktu singkat. Selain itu, penerapan aplikasi ini pada pembelajaran membuat siswa lebih berpikir logis, lebih memahami konsep, dan menalar lebih cepat dan tepat (Astuti, Lestari, Erika, 2021).[5] Sehingga dengan adanya variasi pembelajaran daring yang menarik, motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar akan lebih meningkat.

2. Masyarakat Target kegiatan

Mitra yang terlibat dari kegiatan pengabdian ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris SMK kota Padang. Saat ini, ada sekitar 70 orang guru dari berbagai Sekolah Menengah Kejuruan yang menjadi anggota MGMP. Namun, untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, hanya ada 21 orang guru yang terlibat aktif sebagai peserta pengabdian dari 12 sekolah yang berbeda di kota Padang.

Adapun salah satu permasalahan yang timbul saat pembelajaran jarak jauh/ online yang ditemukan pada mitra pengabdian adalah kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang bentuk variasi aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Oleh sebab itu, salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi *educandy* kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris SMK Kota Padang. Guru akan diberikan pelatihan tentang bagaimana menggunakan *educandy* mulai dari membuat akun, memilih fitur-fitur yang ada pada aplikasi *educandy*, membuat materi pelajaran dan latihan, dan lain-lain sebagainya.

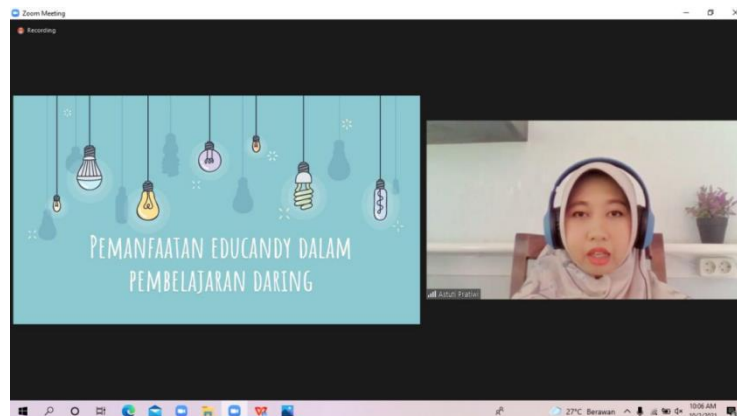
3. Metode Kegiatan Pengabdian

Pada awalnya, kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan secara *offline* di kantor mitra pengabdian yaitu di SMKN 5 Padang, Jl. Beringin Raya No. 4 Lolong Belanti, Kec. Padang Utara, Kotamadya Padang, Sumatera Barat. Namun, karena kondisi kota Padang masih dalam masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Level 4, maka pelaksanaan kegiatan akhirnya dilaksanakan secara online dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting*, *google classroom* dan *whatsapp group*. Untuk tutorial, presentasi, simulasi dan diskusi dilakukan dengan menggunakan *zoom meeting*. Sedangkan untuk praktek dan penugasan dilakukan melalui *google classroom*. Selain itu, untuk memudahkan dalam berkomunikasi dan berinteraksi antara peserta kegiatan dan pelaksana pengabdian, maka digunakan *whatsapp group*.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 6 hari berturut-turut dari tanggal 8 hingga 13 Oktober 2021, dengan durasi 32 jam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

3.1. Pengenalan Aplikasi Educandy (8 Oktober 2021)

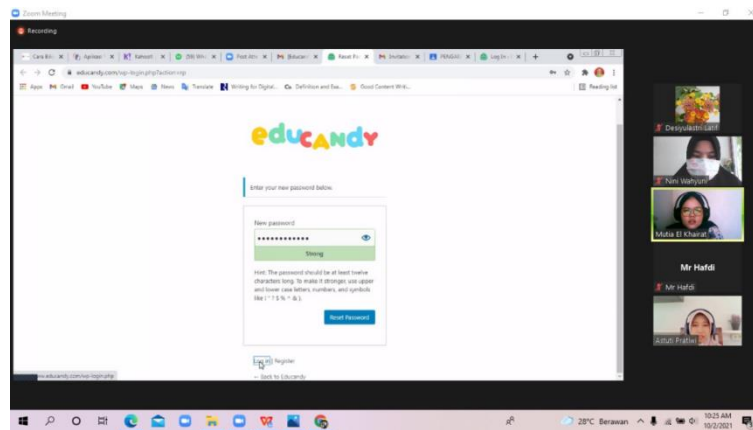
Tahap pertama yang dilakukan oleh tim PkM adalah melakukan perkenalan agar terjalin suasana yang santai, akrab dan nyaman antara tim dan peserta kegiatan. Setelah itu, tim juga menyampaikan tujuan dari pelaksanaan PKM agar tim pelaksana dan guru dapat melakukan kerjasama yang baik selama kegiatan PkM berlangsung. Kegiatan juga dibuka oleh Ketua MGMP SMK Kota Padang, Bapak Muhamad Hafdi, M.Pd, guru SMKN 9 Padang. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan *zoom meeting*. Pada pertemuan ini juga dilakukan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan umum peserta tentang *educandy*, dilanjutkan dengan memperkenalkan aplikasi *educandy*.



Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Aplikasi Educandy

3.2. Pembuatan Account dan Tampilan Educandy (9 Oktober 2021)

Pada pertemuan sebelumnya, peserta sudah diberikan pembekalan dan simulasi tentang bagaimana cara membuat akun dan tampilan *educandy*. Tim pelaksana pengabdian menjabarkan contoh-contoh aplikatif yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *educandy*.

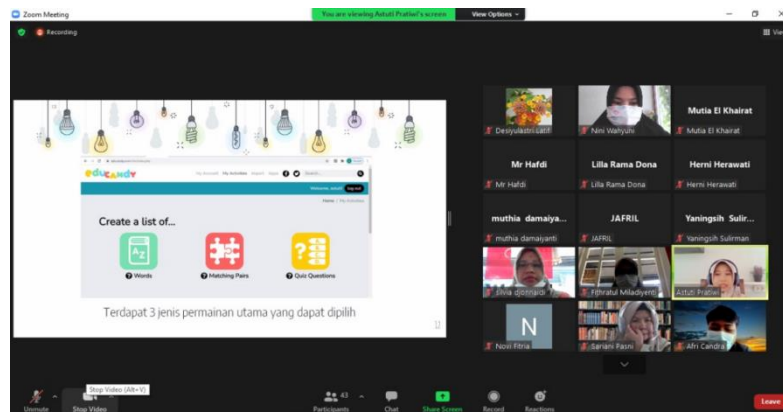


Gambar 2. Penjelasan tentang pembuatan akun dan tampilan *educandy*

Pada tahap ini, peserta diminta untuk membuat akun dan tampilan *educandy*. Setelah melaksanakan kegiatan ini, peserta diminta untuk mengirimkan tugas tersebut ke *google classroom*.

3.3. Membuat *English Games* dan *Quiz* dengan *Educandy* (10 Oktober 2021)

Setelah memiliki akun *educandy*, peserta diminta untuk membuat *English Games* dan *Quiz* dengan aplikasi *Educandy*. Ada begitu banyak variasi *learning games* yang bisa dipilih oleh guru dalam aplikasi ini. Sebelum praktek, guru terlebih dahulu diberikan bekal tentang bagaimana cara pembuatan *games* dan *quiz* tersebut.



Gambar 3. Simulasi Pembuatan Games dan Quiz

Pada tahap ini peserta diminta untuk memilih dan membuat sendiri jenis *games* dan *quiz* yang diambil dari topik/ *lesson plan* mata pelajaran yang diampu.

3.4. Praktek Pembuatan Materi Latihan dengan *Educandy* (11 Oktober 2021)

Pada pertemuan ini, peserta diminta untuk membuat materi-materi latihan dengan menggunakan berbagai macam fitur yang terdapat di aplikasi *educandy*. Peserta bisa menyesuaikan latihan-latihan yang ada sesuai dengan topik pembelajaran/ *lesson plan* yang telah dibuat sebelumnya.

3.5. Interaksi Peserta Didik dan Pendidik (12 Oktober 2021)

Pada sesi ini, tim pengabdian memberikan kesempatan khusus kepada peserta untuk berdiskusi atau bertanya tentang hal-hal yang terkait dengan penggunaan aplikasi *educandy*. Tujuan dari sesi

ini adalah untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang dihadapi peserta selama pelatihan berlangsung. Selain itu, kesempatan ini juga digunakan oleh tim pengabdian untuk mendapatkan informasi dan data tentang pemahaman peserta.

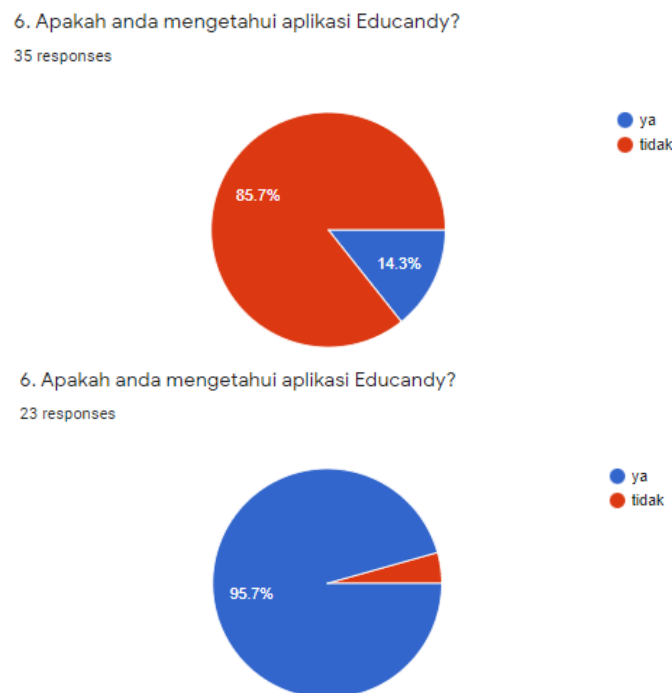
3.6. Presentasi Peserta Didik dan Evaluasi (13 Oktober 2021)

Rangkaian kegiatan pelatihan *educandy* yang terakhir dilakukan adalah presentasi dari peserta dan evaluasi. Dikarenakan kendala waktu, presentasi dan evaluasi dilakukan melalui *whatsapp group* dan kegiatan ditutup dengan pengisian *post-test*, dan serah terima bingkisan bagi 5 peserta terbaik.

4. Hasil dan Pembahasan

Untuk melihat keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan *pre-test* dan *post test* dalam bentuk kuesioner yang dibagikan melalui *google form* kepada peserta. *Pre-test* diberikan sebelum kegiatan pelatihan dimulai untuk mengetahui pengetahuan peserta tentang aplikasi *educandy*. Sedangkan, *post test* dilaksanakan diakhir kegiatan pelatihan untuk mengetahui *output* dari pemanfaatan aplikasi ini. Dari hasil *pre-test* dan *post test* didapatkan bahwa:

Pertama, pengetahuan peserta terhadap aplikasi *Educandy* meningkat. Hal ini dapat dilihat dari data bahwa sebelum diadakan pelatihan, hanya ada 14,3 % peserta yang mengetahui tentang aplikasi ini. Namun, setelah pelatihan diadakan pelatihan, jumlah peserta yang mengetahui tentang aplikasi *educandy* meningkat menjadi 95,7%

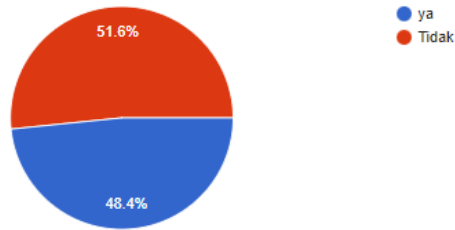


Gambar 4. Peningkatan pengetahuan tentang *educandy*

Kedua, peserta mampu menggunakan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *educandy* setelah pelatihan dilakukan. Hal ini terlihat dari data kuesioner bahwa sebelum diadakannya pelatihan, hanya 58,4% peserta yang mudah menggunakan aplikasi *educandy*. Namun, setelah diadakan pelatihan, jumlahnya meningkat menjadi 96,7%.

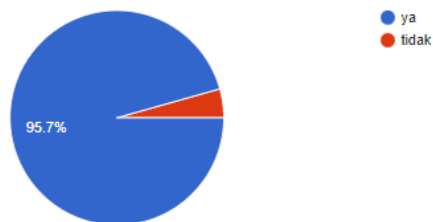
8. Menurut anda apakah fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Educandy mudah digunakan?

31 responses



8. Menurut anda apakah fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Educandy mudah digunakan?

23 responses

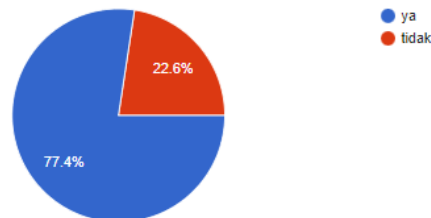


Gambar 5. Penggunaan fitur educandy

Ketiga, setelah dilakukan pelatihan educandy, 100% peserta setuju bahwa pembelajaran melalui aplikasi educandy dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

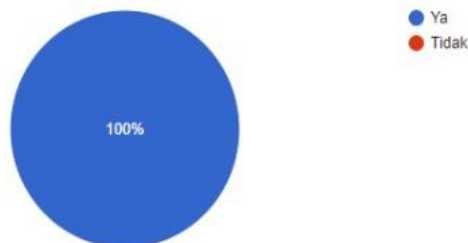
9. Menurut anda apakah pembelajaran melalui Educandy dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris?

31 responses



9. Menurut anda apakah pembelajaran melalui Educandy dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris?

23 jawaban



Gambar 6. Hasil survey Educandy dapat meningkatkan motivasi siswa

Keempat, semua peserta kegiatan tertarik untuk menggunakan aplikasi educandy pada pembelajaran bahasa Inggris setelah pelatihan dilakukan.

5. Kesimpulan

Dengan adanya pengetahuan baru tentang penggunaan aplikasi *educandy*, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selama pembelajaran daring, siswa mungkin merasa ada kejenuhan dan kebosanan karena kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Melalui aplikasi *educandy* ini, guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, karena siswa dapat belajar sambil bermain dan ada banyak variasi permainan yang bisa dimanfaatkan oleh guru dari aplikasi ini.

Selain itu, melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan baik pelaksana maupun mitra terus melakukan kerjasama dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Dengan adanya hubungan yang baik dan berkelanjutan antara tim pengabdian Politeknik Negeri Padang dengan guru MGMP Bahasa Inggris Kota Padang, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penghargaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan kegiatan yang dilakukan dan difasilitasi oleh Politeknik Negeri Padang melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat beserta Persatuan Guru Bahasa Inggris SMK se Kota Padang yang tergabung dalam guru MGMP Bahasa Inggris Kota Padang.

Rujukan

- [1] R.F. Sihombing, Nadiem wacanakan pembelajaran jarak jauh permanen-hybrid, ini maksudnya, diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-5079414/nadiem-wacanakan-pembelajaran-jarak-jauh-permanen-hybrid-ini-maksudnya>, 03 Juli 2020.
- [2] N.B. Ali. Digitalisasi pendidikan dalam menunjang pembelajaran daring. Diakses dari <http://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>.
- [3] A. Anugrahana. Hambatan, solusi dan harapan: pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (3), 282-9, doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- [4] V. Koller, S. Harvey, & M. Magnotta. *Technology-based learning strategies*, 2006. Social Policy Research Associates Inc.
- [5] E. Astuti, S. Lestari, & F. Erika. Google classroom effectiveness helping educandy as learning media, 2021. *Educational Studies: Conference Series*, 1(1), 153-159. <https://doi.org/10.30872/escs.v1i1.862>