

## Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Ruang Pembelajaran yang Memesona Berbasis Edukasi Digital

Rahma Yani Hasibuan<sup>1</sup>, Rini Armianti Berutu<sup>2</sup>, Dewi Sartika Siregar<sup>3</sup>, Jamaludin<sup>4</sup>,  
Sri Yunita<sup>5</sup>

[ry897509@gmail.com](mailto:ry897509@gmail.com)<sup>1</sup>, [armiantirini28@gmail.com](mailto:armiantirini28@gmail.com)<sup>2</sup>, [sartikadew875@gmail.com](mailto:sartikadew875@gmail.com)<sup>3</sup>, [jamaludin@unimed.ac.id](mailto:jamaludin@unimed.ac.id)<sup>4</sup>,  
[sriyunitasugiharto@gmail.com](mailto:sriyunitasugiharto@gmail.com)<sup>5</sup>  
Universitas Negeri Medan<sup>12345</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2023-09-25  
Review : 2023-09-25  
Accepted : 2023-10-25  
Published : 2023-11-01

### KATA KUNCI

*Educandy, Pembelajaran,  
Memesona, Edukasi, Digital.*

### A B S T R A K

*Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan aplikasi Educandy sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MTS Al Jama'iyah. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sejumlah siswa dan guru dalam menggunakan platform edukasi digital berupa Educandy. Melalui pendekatan kualitatif dan metode observasi partisipatif, peneliti mengamati respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Educandy dan dampaknya terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di MTS Al Jama'iyah, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menyoroti potensi penting aplikasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan wawasan berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan menjadikan ruang pembelajaran PPKn yang memesona di masa depan.*

### PENDAHULUAN

Educandy merupakan sebuah platform pembelajaran online yang mengharuskan guru dan siswa untuk membuat dan bermain kuis interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan dari materi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan metode yang lebih menyenangkan. Dalam Educandy, guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan dan jawaban, dan siswa dapat bermain kuis ini untuk menguji pengetahuan mereka. Aplikasi educandy salah satu alat yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran jarak jauh dan berbasis teknologi.

Fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti ketergantungan pada buku ajar saja, telah mengakibatkan menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran PPKn di sekolah. Fasilitas pembelajaran PPKn yang canggih dalam pembelajaran PPKn di kelas sangat

penting agar siswa dapat memahami secara mendalam mengenai materi yang dijelaskan, merasakaninterak tifnya proses pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan kritis dalam menganalisis isu-isu sosial yang kompleks. Dengan akses yang mudah dan daya tariknya yang canggih, siswa cenderung lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan smartphone daripada menyelami dunia buku. Peran guru sangat penting dalam merancang media pembelajaran PPKn berbasis digital, seperti dalam penggunaan platform seperti Educandy, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, guru harus mampu beradaptasi dengan lingkungan kelas yang didominasi oleh siswa-siswa yang terampil dalam menggunakan smartphone, untuk menghadirkan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi mereka. Seorang guru yang baik harus memiliki kemampuan untuk memahami karakter dan keinginan setiap siswa di dalam kelas agar dapat memberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan efektif. Ruang pembelajaran PPKn yang memesona memancarkan semangat kebangsaan melalui dindingnya yang dipenuhi dengan karya-karya inspiratif dan perangkat pembelajaran interaktif yang mencerahkan. Aplikasi Educandy memainkan peran kunci dalam menciptakan ruang pembelajaran PPKn yang memesona dengan menyediakan platform interaktif yang merangsang rasa ingin tahu siswa melalui permainan edukatif yang menarik dan mendalam.

### **KAJIAN LITERATUR**

Menurut asal katanya, inovasi berasal dari bahasa Latin yang berarti pembaharuan dan perubahan. Kata kerjanya, *innovo*, mengindikasikan tindakan memperbarui dan mengubah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa inovasi merujuk pada pembaruan atau perubahan baru yang diarahkan untuk peningkatan yang terencana. Pada konteks pendidikan, inovasi berarti perubahan kualitatif yang sengaja dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dalam mencapai tujuan pendidikan (Sri Yunita, 2020).

Pembelajaran sering kali melibatkan materi yang abstrak dan tidak berhubungan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Teknologi pembelajaran meliputi perangkat keras dan lunak serta segala aktivitas terkait pengolahan dan penyebaran informasi menggunakan komputer dan telekomunikasi. Melalui aplikasi berbasis teknologi, inovasi dalam pembelajaran PPKN dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan kemajuan zaman, terutama dengan meningkatnya teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui komputer, smartphone, dan internet.

Inti dari pendidikan terletak pada proses pembelajaran yang terjadi secara alami melalui interpretasi individu terhadap pengalaman-pengalaman yang dialami saat menjalani kehidupan (Prayitno, 2010). Seolah-olah praktik pendidikan tidak berhasil memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Mereka, baik guru maupun siswa, hanya dianggap sebagai bagian dari sistem sekolah, di mana siswa dianggap sebagai objek pasif tanpa pilihan, menerima pengetahuan dan nilai dari guru. Guru juga dipandang sebagai model yang harus ditiru oleh siswa, sebagaimana yang diinginkan oleh pihak otoritas (Isjoni, 2008).

Sumber pembelajaran bagi murid dan guru hanya dibatasi oleh pengetahuan dan keahlian teknis yang dimiliki oleh guru dan guru-gurunya, yang berperan sebagai bagian dari suatu rangkaian pendidikan. Kehadiran guru dan murid tidak lebih dari sekadar bagian dari sistem yang menggerakkan kehidupan, ideologi, teori, dan kebenaran keagamaan yang ditetapkan oleh penguasa. Tugas utama sang guru adalah untuk mentransfer pengetahuan dan teori teknis kepada murid-muridnya. Model pendidikan

semacam ini lebih merupakan alat dan tujuan dari kekuasaan dan kontrol yang terus-menerus diperbarui demi kepentingan pihak yang berkuasa (Isjoni, 2008).

Isu pendidikan berkaitan dengan cara meningkatkan kemampuan individu agar Indonesia dapat tetap bersaing. Hal ini mencakup ketertinggalan Indonesia dengan negara-negara maju serta aspek seperti mutu siswa, tenaga pengajar, dan fasilitas pendidikan (Isjoni, 2008).

Educandy ialah sebuah platform daring berbasis web yang mengusung moto "menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan". Platform ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan permainan edukatif yang mengasyikkan dengan mudah dan dalam waktu singkat. Interface Educandy dirancang dengan sangat intuitif, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna pemula (Prabawati Nuhabibah, 2021).

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. Dengan slogan "making learning sweeter" (membuat belajar lebih manis), tampilan educandy dibuat dengan warna warni yang manis sehingga terkesan ceria. Educandy mempunyai 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 (Ulya, 2021).

Minat merupakan preferensi dan keterikatan pada suatu aktivitas tanpa paksaan, merupakan pengakuan akan hubungan antara diri dan hal di luar diri, semakin erat hubungan tersebut semakin kuat minatnya. Belajar terjadi melalui asosiasi antara pengetahuan yang sudah dimengerti dan pengetahuan yang baru, dengan dasar pembentukan koneksi antara rangsangan dan respons (Sainudin, 2012).

## **METODE PENELITIAN**

Sukmadinata, (Fitri 2009:40) "Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. (Sukmadinata, 2009:54) "Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang berlangsung saat ini atau saat lampau."

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri dari individu yang mengetahui dan memahami tentang objek yang diteliti oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan teknik yang merupakan pemilihan siapa subjek terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Untuk memilih subjek penelitian, peneliti menentukan kriteria tertentu, sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran PPKn di MTS Al-Jamaiyah Medan
2. Siswa Kelas VIII MTS Al-Jamaiyah Medan.

Berdasarkan kriteria tersebut dalam penelitian ini, diperoleh enam subjek penelitian yaitu dua guru dan 20 siswa MTS Al-Jamaiyah Medan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data, menurut Sugiyono (2007:209) bila dilihat dari cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah yaitu :

1. Observasi. Observasi bertujuan untuk mengamati subjek dan objek penelitian, sehingga peneliti dapat memahami kondisi yang sebenarnya, pengamatan bersifat non-partisipatif, yaitu peneliti berada diluar sistem yang diamati
2. Wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Dalam wawancara terstruktur, peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi yang hendak digali dari narasumber. Peneliti juga bisa menggunakan berbagai instrument penelitian seperti alat bantu recorder, kamera untuk foto, serta instrument-instrumen lain.
3. Dokumentasi Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seorang (Sugiyono 2007:213). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel kalau didukung oleh dokumen-dokumen yang bersangkutan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

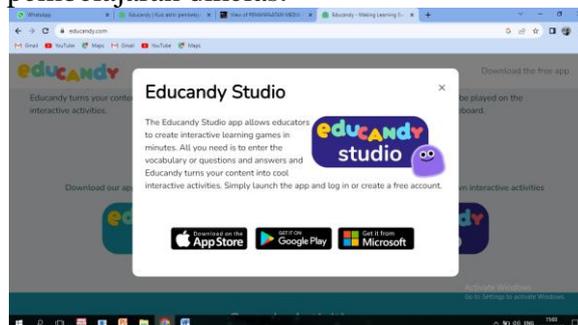
### 1. Prosedur Penggunaan Aplikasi Educandy

Aplikasi educandy merupakan aplikasi berbasis teknologi yang membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar melalui suasana pembelajaran yang manis. Aplikasi educandy yang dipergunakan oleh guru dan siswa kelas VII MTS Al-Jam'iyah Medan sangat membantu berlangsungnya proses belajar mengajar dengan baik. Aplikasi tersebut memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada siswa utamanya pada pembelajaran PPKn. Di bawah ini akan ditampilkan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan edukasi yaitu educandy, dimulai dari pembuatan permainan hingga siswa dapat memainkan permainan edukasi tersebut.



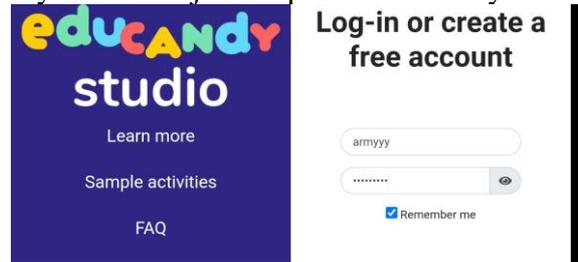
Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi Educandy

Sebelumnya guru harus mengunduh terlebih dahulu aplikasi educandy Studio. Kemudian login ke akun baru untuk membuat desain games permainan yang akan dibuat sesuai dengan materi pembelajaran dikelas.



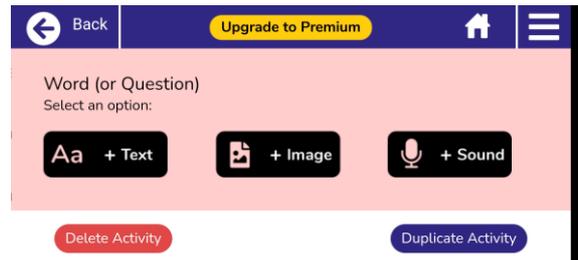
Gambar 2. Pengunduhan Aplikasi Educandy Studio.

Setelah pengunduhan dan pendaftaran akun baru selesai dengan verifikasi email, langkah selanjutnya adalah login ke aplikasi educandy studio.



Gambar 3. Tampilan login ke aplikasi Educandy

Berikutnya mulai membuat desain games yang diinginkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan didalam kelas.

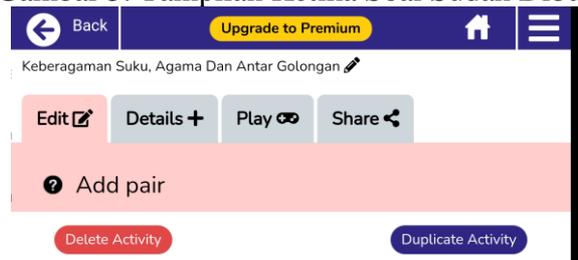


Gambar 4. Fitur Dalam Aplikasi Educandy

Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan mulai dari pembuatan teks soal, dapat pula memasukkan gambar dan voice suara.



Gambar 5. Tampilan Ketika Soal Sudah Dibuat

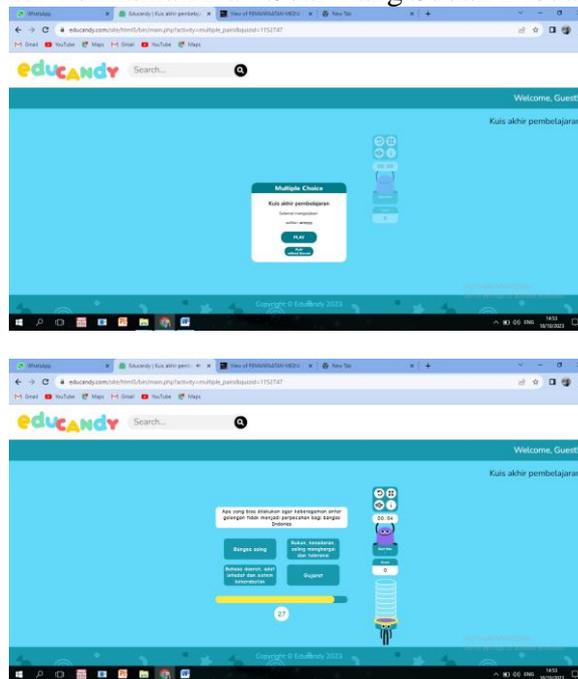


Gambar 6. Tampilan Untuk Melihat Detail Dan Aturan Soal Yang Ingin Dibuat Guru.

Dalam hal ini guru dapat menambahkan detail dari aturan dalam games, guru dapat juga mengedit jika terdapat beberapa kesalahan atau ada yang ingin diubah dari soal, kemudian klik play untuk mencoba games yang telah dibuat, dan klik share untuk membagikan link kepada siswa.



Gambar 7. Fitur Permainan Dari Soal Yang Sudah Dibuat Sebelumnya



Gambar 8. Tampilan Untuk Salah Satu Games Multi Choise

Terdapat berbagai fitur games menarik lainnya dalam educandy seperti Nought & Crosses, Crossword, matc-Up, Memor, Word Search, Spell it, Anagram. Yang dapat disesuaikan oleh guru dalam mendesain games soal sebagai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dijital.

Educandy adalah alat pembelajaran yang berguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Berdasarkan penjelasan diatas Berikut penyederhanaan langkah-langkah penggunaannya:

1. Buka aplikasi Educandy.
2. Pilih jenis permainan atau media pembelajaran yang ingin Anda buat (flashcards, quiz, atau crossword).
3. Masukkan konten atau pertanyaan yang relevan sesuai topik pembelajaran Anda.
4. Sesuaikan desain dan opsi lainnya.
5. Simpan atau bagikan media pembelajaran Anda kepada siswa atau peserta pelatihan.

## 2. Manfaat Aplikasi Educandy dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Di era digital saat ini, aplikasi digital memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Mereka telah membuka pintu bagi kemungkinan pembelajaran yang lebih interaktif, aksesibel, dan personal. Aplikasi pendidikan memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, menghadirkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan beragam. Selain itu, aplikasi berbasis dijital ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan lebih efektif dan mengikuti kemajuan siswa secara lebih akurat. Dalam era di mana teknologi terus berkembang,

integrasi aplikasi digital menjadi suatu keharusan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dalam abad ke-21. Dengan demikian, penting untuk mengakui peran sentral aplikasi digital dalam merancang masa depan pendidikan yang lebih dinamis dan responsif.

Begitulah dengan aplikasi educandy, aplikasi educandy menjadi salah satu aplikasi berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang memesona dalam kelas. Berikut beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi educandy dalam meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas dan menciptakan suasana kelas yang interaktif dan suasana belajar yang memesona adalah :

1. Meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi yang beragam.
2. Memungkinkan penyesuaian konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu.
3. Memberikan umpan balik seketika kepada siswa, membantu mereka memahami materi lebih baik.
4. Mendorong kolaborasi antara siswa dalam permainan atau kuis.
5. Memudahkan guru untuk memantau perkembangan dan pemahaman siswa.
6. Kemudahan Berbagi dan Kolaborasi: Aplikasi ini dapat mendukung kemungkinan berbagi materi pembelajaran, tugas, atau proyek. Ini dapat memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru, serta penggunaan sumber daya yang dibagikan.

Upaya Mengatasi Penggunaan Media Pembelajaran yang Masih Monoton Menjadi Media Pembelajaran Yang Memesona

Penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dapat menjadi hambatan dalam proses pendidikan. Monoton dalam konteks ini mengacu pada penggunaan yang terlalu terbatas pada satu jenis media atau cara penyajian yang kurang bervariasi. Ketika guru atau instruktur terlalu mengandalkan metode pembelajaran yang sama secara berulang, seperti ceramah lisan atau tumpukan buku teks, maka pengalaman belajar siswa menjadi kurang menarik dan kurang efektif.

Monoton dalam media pembelajaran juga dapat menghambat kreativitas siswa. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, sekarang ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan sumber daya daring. Namun, jika pengajar tetap berpegang pada metode tradisional yang tidak berubah, siswa mungkin kehilangan motivasi dan minat dalam pembelajaran.

Selain hal tersebut penggunaan media pembelajaran yang monoton juga tidak memanfaatkan potensi penuh dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pengajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, mengasah keterampilan kritis, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dalam menghadapi tantangan ini, pengajar perlu terbuka terhadap penggunaan beragam media pembelajaran, menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa, dan menggabungkan elemen-elemen kreatif dalam proses pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Terdapat beberapa cara dalam mengatasi penggunaan media pembelajaran yang masih monoton saat ini, di antaranya sebagai berikut: (1) Terbuka terhadap Inovasi: Guru harus terbuka terhadap inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi dan pedagogi untuk menemukan metode

pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. (2) Diversifikasi Media Pembelajaran: guru dapat mencoba berbagai jenis media pembelajaran, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, presentasi visual, dan pemanfaatan berbagai aplikasi belajar digital saat ini. (3) Personalisasi Pembelajaran: Mengenali kebutuhan individu siswa dan menyesuaikan media pembelajaran dengan gaya belajar mereka adalah kunci. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman, minat, dan kemampuan siswa. (4) Kreativitas dalam Presentasi: Guru dapat mengembangkan kreativitas dalam cara mereka menyajikan materi. (5) Evaluasi dan Umpan Balik: Terus-menerus mengukur efektivitas media pembelajaran yang digunakan dan meminta umpan balik dari siswa dapat membantu mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. (6) Pelatihan dan Pengembangan: Guru perlu mendapatkan pelatihan dan pengembangan berkala untuk memahami dan menguasai penggunaan media pembelajaran yang beragam. (7) Menerapkan Teknologi Terbaru: Gunakan teknologi terbaru, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, aplikasi mobile, dan platform daring yang mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif. (8) Evaluasi dan Penyempurnaan Berkelanjutan: Setelah mencoba berbagai media pembelajaran, selalu lakukan evaluasi terhadap metode yang paling efektif dan teruslah menyempurnakan strategi pembelajaran. (9) Membangun Rencana Pembelajaran yang Terstruktur: Rancang pembelajaran dengan baik, termasuk penggunaan berbagai media pembelajaran, untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap beragam dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar dikelas yang memesona dan interaktif sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat tercapai dan semua materi yang diberikan oleh guru dapat diimplementasikan dengan baik oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## **SIMPULAN**

Penggunaan aplikasi Educandy adalah langkah positif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, personalisasi pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang seketika. Selain itu, aplikasi Educandy dapat membantu mengatasi penggunaan media pembelajaran yang monoton dengan memberikan variasi dalam cara siswa menerima informasi.

Manfaat aplikasi Educandy dalam meningkatkan mutu pembelajaran meliputi peningkatan keterlibatan siswa, penyesuaian konten, umpan balik seketika, kolaborasi, pemantauan perkembangan siswa, dan kemudahan berbagi materi. Aplikasi ini membantu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menarik. Untuk mengatasi penggunaan media pembelajaran yang monoton, guru dapat terbuka terhadap inovasi, diversifikasi media pembelajaran, personalisasi pembelajaran, kreativitas dalam presentasi, evaluasi dan umpan balik, pelatihan, penerapan teknologi terbaru, serta evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dr. H. Isjoni, M. S. (2008). Belajar demi Hidup. 2012: PUSTAKA BELAJAR.
- Prabawati Nuhabibah, F. D. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 255-264.

- Prayitno. (2010). Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa. Medan: Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Sainudin, J. d. (2012). Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Belajar Kelompok Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kayuku Rahmat. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 189-198.
- Sri Yunita, J. (2020). Inovasi Pembelajaran Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan. Medan: CV Format Publishing.
- Sugiyono, M. P. P. (2007). Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.