

**PENGGUNAAN *EDUCANDY* DALAM EVALUASI  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Maziyatul Ulya**  
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta  
maziyahulya24@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan *educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar menjadi *game* edukasi yang menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data penelitian yaitu hasil angket evaluasi dengan *game* edukasi. Sumber data penelitian yaitu siswa dan guru kelas X SMA Se-kota Tangerang Selatan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket, dan observasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan 1) reduksi data yaitu memilih data yang sesuai dengan rumusan penelitian, 2) penyajian data yaitu dilakukan dengan deskriptif, dan 3) penarikan simpulan yaitu untuk memudahkan penelitian dalam mengetahui hasil penelitian. Hasil penelitian ini yaitu tingkat keseringan dalam memberikan soal latihan yaitu 95%, tingkat keseringan menggunakan *game* dalam evaluasi yaitu 90%, dan tingkat kepuasan penggunaan *educandy* yaitu 95%. kelebihan *educandy* sebagai sebuah *game* edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 1) mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan; 2) memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi; 3) Efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik; 4) Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Kekurangan dari *educandy* ini adalah pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil pemain kuisnya serta memerlukan jaringan internet yang stabil.

Kata kunci: *Educandy*, *game* edukasi, pembelajaran Bahasa Indonesia.

**A. PENDAHULUAN**

Evaluasi dalam pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian. Meskipun saling berkaitan, tetapi tidak mencakup keseluruhan makna. Evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran (Asrul, Ananda, dan Rosinta, 2014). Pendidik mempunyai kebebasan untuk memilih bentuk evaluasi seperti apa yang akan digunakan di kelasnya. Beberapa bentuk yang biasa digunakan adalah ujian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda atau esai.

Pelaksanaan evaluasi ini sering kali membuat peserta didik bosan dan terbebani. Salah satu penyebabnya adalah model atau bentuk kuis yang digunakan pendidik terlalu monoton. Pendidik perlu memahami alat untuk melakukan evaluasi yang cocok dan menyenangkan bagi siswa. Banyak pendidik yang terkukung kepada pemahaman bahwa untuk mengevaluasi adalah dengan cara ujian atau latihan soal. Padahal latihan soal atau untuk menguji

pemahaman siswa bisa divariasikan dengan cara yang tidak membosankan dan menyenangkan untuk peserta didik.

Penelitian penggunaan *game* sebagai kuis dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Salah satunya oleh Yumarlin (2013) yang meneliti pengembangan permainan ular tangga untuk kuis. Yumarlin menyarankan perlu adanya pengkajian kembali terkait media pembelajaran berupa *game* yang sesuai dengan kompetensi dasar. Permainan ular tangga ini mampu membuat siswa aktif dan menarik perhatian siswa dalam melakukan evaluasi.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai aplikasi *educandy* yang diterapkan dalam evaluasi bahasa Indonesia. Aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat kuis dalam sebuah *game*. Penggunaan aplikasi pembuat kuis ini merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan evaluasi atau ujian menjadi menyenangkan, namun tetap mengedukasi. *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*.

Evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses penilaian mengenai informasi penguasaan keterampilan kebahasaan. Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Muryadi, 2017). Evaluasi dapat berupa test atau nontest yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Evaluasi dibuat oleh guru yang disesuaikan dengan materi dan tingkat kemampuan siswanya. Guru dapat mengkreasikan alat evaluasi yang digunakan untuk penilaian siswa.

Evaluasi dapat berupa *game* edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan *game* dalam evaluasi yang didesain dengan baik dapat digunakan sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Sebagaimana pendapat Mayke Tedjasaputro yang menyatakan bahwa belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep (Yumarlin, 2013).

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Vitianingsih, 2016). Permainan bisa berupa permainan tradisional seperti gobak sodor, ular tangga, petak umpat,

atau berupa android seperti *playstation*, *hago*, yang bisa diakses melalui *smartphone*. Beberapa aplikasi atau *platform* berbasis android seperti pembuat kuis dirancang seperti *game* (permainan), sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi atau *platform* seperti itu dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, dengan membuat kuis berbasis *game*, peserta didik bisa bermain sambil tetap belajar sehingga tidak mudah stres.

*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*.

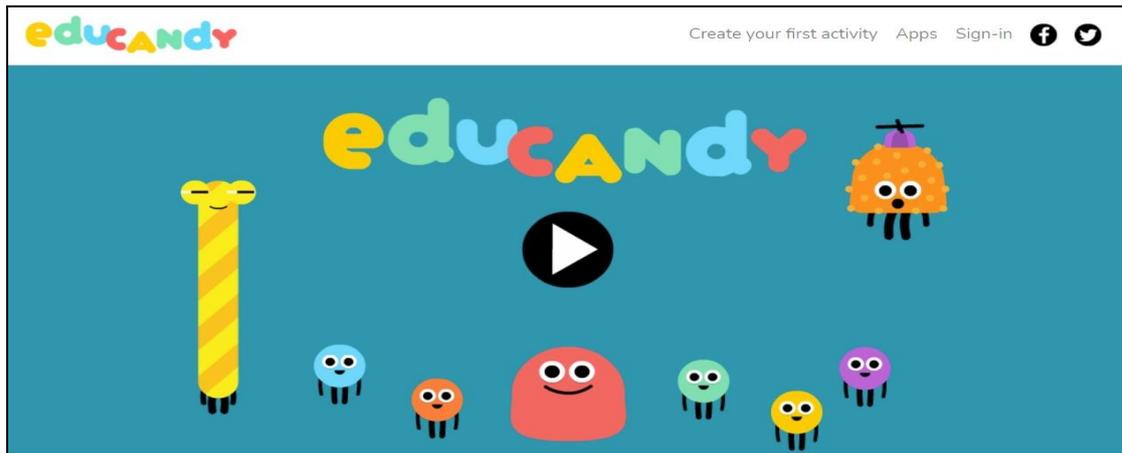
*Educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai kuis yang tidak membosankan. Karena kuis ini banyak terdapat permainan kata, maka *educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Educandy* bisa dimainkan secara langsung di dalam kelas atau digunakan saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). *Educandy* juga bisa dimainkan secara individu, berduel dengan komputer, atau berduel dengan teman, semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menyajikan data secara deskriptif. Data penelitian yaitu hasil angket evaluasi dengan *game* edukasi. Sumber data penelitian yaitu siswa dan guru kelas X SMA Se-kota Tangerang Selatan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket, dan observasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan 1) reduksi data yaitu memilih data yang sesuai dengan rumusan penelitian, 2) penyajian data yaitu dilakukan dengan deskriptif, dan 3) penarikan simpulan yaitu untuk memudahkan penelitian dalam mengetahui hasil penelitian.

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data yang akan dipaparkan dalam pembahasan ini merupakan hasil dari survey yang penulis sebarluaskan melalui *goggle form* terkait tanggapan pelajar terhadap *game* (permainan) kuis *educandy*. Berikut ini tampilan *educandy*:



Gambar 1. *Educandy*

Respon dari 20 siswa SMA di Kota Tangerang Selatan mengenai *educandy*. Berdasarkan data yang didapatkan, diketahui bahwa para pendidik sering memberikan latihan soal. Seperti yang tertera pada diagram berikut.



Diagram 1. Presentase Pemberian Latihan

Presentase di atas menunjukkan bahwa pendidik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sering memberikan latihan soal kepada peserta didik. Dari 20 responden, sebanyak 95% atau 19 orang menjawab 'Ya' dan hanya 5% atau sebanyak 1 orang menjawab 'tidak'. Pemberian latihan soal dalam pembelajaran merupakan bentuk untuk mengulas materi yang sudah diberikan. Namun, dari jawaban yang diberikan oleh responden, bentuk latihan soal yang paling sering dilakukan adalah latihan soal berupa esai atau pilihan ganda. Bentuk latihan soal seperti kuis jarang sekali diterapkan.

Data ini menunjukkan bahwa intensitas pemberian latihan soal yang dilakukan pendidik belum diimbangi dengan latihan soal yang lebih variatif. Rata-rata pendidik hanya memberikan latihan soal berupa esai atau pilihan ganda yang terdapat dalam buku pelajaran saja. Intensitas latihan soal tanpa diimbangi dengan bentuk latihan yang lebih variatif ini lambat laun akan membuat peserta didik bosan atau jenuh. Pada akhirnya peserta didik hanya mengerjakan latihan ini sebagai sebuah kewajiban sehingga tidak terlalu mementingkan pemahamannya terhadap materi yang diulas.

Penggunaan *edcandy* sebagai bentuk latihan soal berupa kuis bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebuah variasi. Karena penggunaan kuis semacam *educandy* ini masih jarang dimanfaatkan oleh pendidik dalam latihan soal. Sebagaimana tanggapan responden dalam diagram berikut.

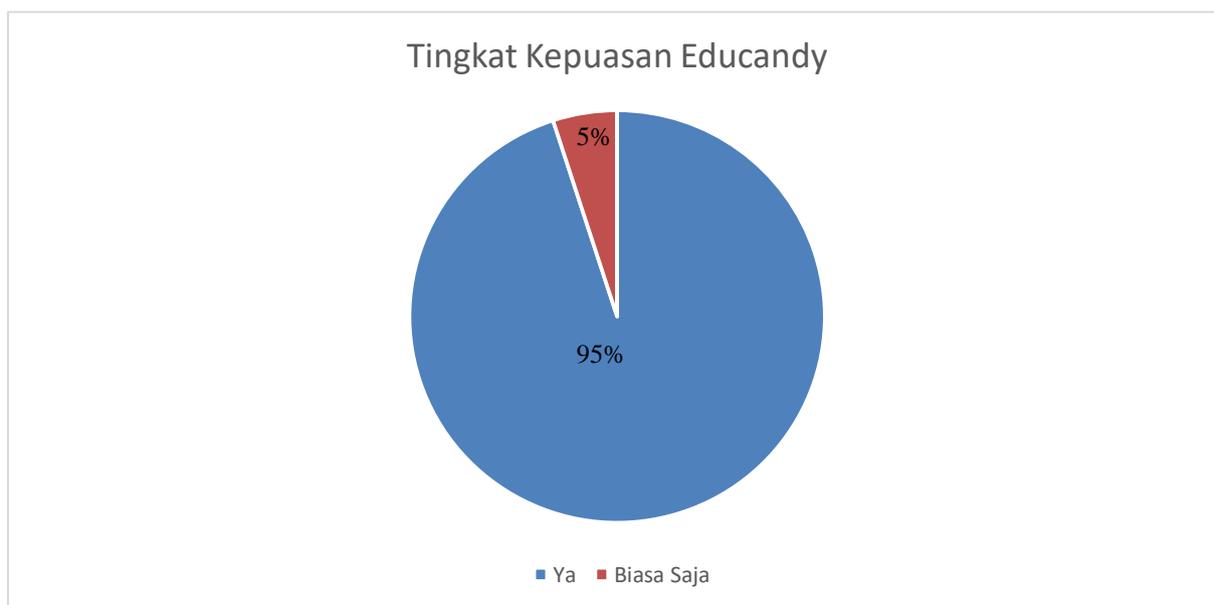


**Diagram 2. Presentase Penggunaan Kuis Semacam Educandy**

Presentase di atas menyatakan bahwa 90% atau 18 orang dari responden tidak pernah diberikan latihan soal berupa kuis semacam *educandy* dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hanya 10% atau 2 orang saja dari responden yang pernah diberikan latihan soal semacam ini dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Presentase ini menjadi data tambahan dari pernyataan sebelumnya, bahwa rata-rata pendidik belum memvariasikan bentuk latihan soal, khususnya berupa kuis.

Berdasarkan presentase tersebut, maka pemanfaatan *educandy* sebagai sebuah kuis oleh pendidik menjadi variasi baru yang segar. Karena pemanfaatan kuis seperti ini juga jarang

dilakukan oleh pendidik kebanyakan, maka peserta didik juga akan antusias dengan wajah baru ini. Keantusiasan peserta didik menjadi stimulus untuk siswa aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran –seperti menanggapi pendidik atau bertanya hal-hal yang masih belum dikuasai benar, menjadikan pemahaman peserta didik menjadi lebih dalam dan luas. Alasan lain yang membuat pemanfaatan *educandy* ini perlu dilakukan dalam pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia adalah karena selain memberikan warna baru, *educandy* juga menyenangkan untuk diterapkan di dalam pembelajaran. Seperti diagram dari responden berikut.



**Diagram 3. Presentase Educandy Menyenangkan**

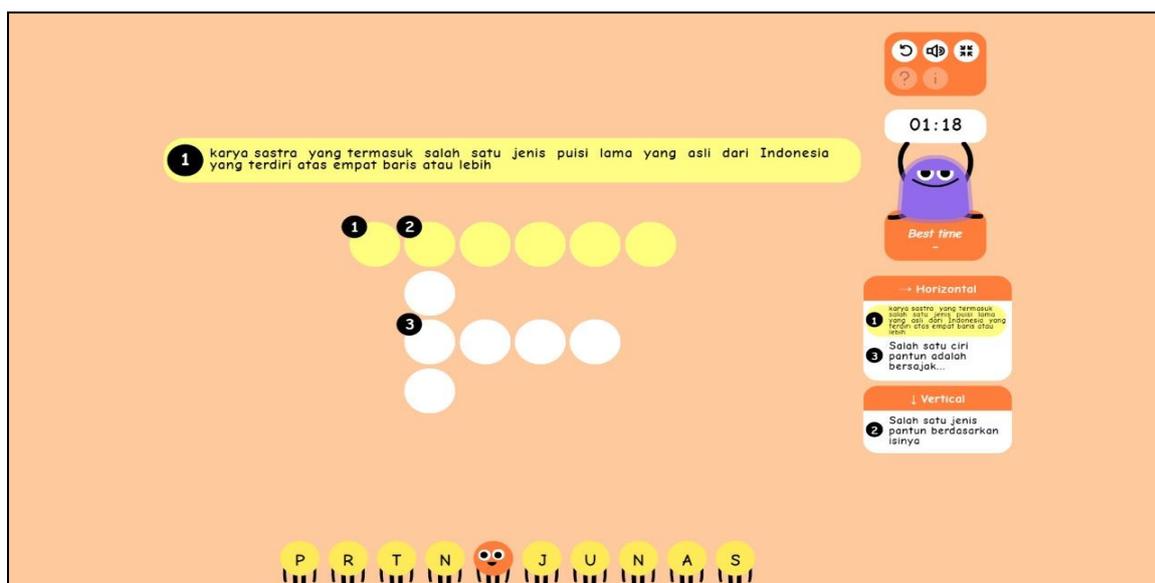
Presentase di atas menunjukkan bahwa dari 20 responden, 95% atau sebanyak 19 orang menganggap *educandy* ini menyenangkan. Dan hanya 5% atau 1 orang yang menganggap bahwa *educandy* ini biasa saja (tidak terlalu menyenangkan). Karena mayoritas dari responden ini menyatakan bahwa *educandy* menyenangkan, maka *educandy* ini cocok untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Ditambah materi pembelajaran Bahasa Indonesia banyak yang bisa dijadikan kuis dalam *educandy* ini, seperti materi-materi pantun atau jenis-jenis paragraf.

Kuis dalam *educandy* ini lebih kepada permainan kata-kata, karena itu cocok diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang cocok tentu saja bukan materi yang memerlukan praktik, seperti pidato atau membaca puisi. Materi yang cocok adalah materi seputar pengertian-pengertian atau istilah yang mampu membuat pemahaman

siswa makin dalam. Meski permainan kata-kata, namun *educandy* ini mempunyai beberapa bentuk kuis, sehingga permainan kata ini menyenangkan dan tidak membosankan.

Permainan (*game*) jika hanya melihat dari sisi menyenangkan atau menghiburnya, maka semua permainan (*game*) itu menyenangkan. Karena memang sejatinya tujuan dari permainan (*game*) adalah untuk menghibur atau menyenangkan pengguanya. Memanfaatkan permainan (*game*) sebagai sebuah media pembelajaran, harus memperhatikan pula sumbangsih apa yang bisa diberikan oleh permainan ini. Oleh karena itu *educandy* ini selain menyenangkan, juga membantu untuk mengulas pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

Variasi *game* yang bisa dimainkan di *educandy* ini juga memudahkan pendidik dalam membuat sebuah kuis untuk mengulas materi. Dengan hanya membuat minimal 9 pertanyaan, pendidik bisa menyajikan delapan variasi kuis kepada peserta didik. Mulai dari berbentuk kuis biasa atau mencocokkan seperti *multiple choice*, *noughts & crosses*, *match-up*, dan *memory*. Juga mencari kata seperti *word search*, *hangman*, dan *anagrams*. Sampai dengan model teka teki silang seperti *crosswords*.



Gambar 2. Game Crosswords Di Educandy

Memvariasikan jenis permainan dengan pertanyaan atau materi yang sama dapat membuat peserta didik mendapatkan pemahaman secara utuh. Hal ini karena peserta didik dapat mengetahui kesalahan dari permainan sebelumnya. Sehingga ketika pertanyaan yang serupa

muncul di jenis permainan yang lain, peserta didik bisa menjawab dengan benar karena sudah mengetahuinya dari jenis *game* sebelumnya. Dengan mengulang-ngulang pertanyaan serta jawaban yang sama, peserta didik pada akhirnya akan memahaminya di luar kepala. Maka pengulangan pertanyaan dengan *game* yang bervariasi ini sangat efektif untuk mengulas pemahaman siswa agar mendapatkan pemahaman yang utuh. Dan berdasarkan pendapat 20 responden yang sudah mengakses *educandy*, semua sepakat bahwa *educandy* ini sangat membantu untuk mengulas pemahaman peserta didik.

Berdasarkan penjabaran di atas dan hasil survey, maka *educandy* ini cocok untuk diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa kelebihan dari *educandy* berdasarkan data-data di atas antara lain adalah mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, serta menjadikan latihan soal lebih menyenangkan.

*Educandy* bisa digunakan ketika pembelajaran di dalam kelas, seperti mengaksesnya secara bersama melalui *smartphone* masing-masing atau berbagi layar dengan menggunakan proyektor, sehingga cukup pendidik saja yang mengaksesnya. *Educandy* juga bisa digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan mengaksesnya secara mandiri dari rumah. Namun, mengakses tanpa pengawasan langsung dari pendidik rasanya akan kurang efektif. Karena pembuat kuis (*author*) dalam *educandy* tidak bisa mengetahui nilai yang diperoleh pengakses kuisnya. Meski bisa diinisiasikan dengan cara tangkapan layar sebagai bukti, hal ini tetap akan kurang efektif. Karena hal ini pula, penulis berpendapat bahwa *educandy* lebih cocok dijadikan *game* atau latihan soal biasa dibandingkan dijadikan sebagai media untuk Ujian Akhir Semester (UAS). Selain itu, *educandy* ini merupakan *platform* yang hanya bisa diakses dengan jaringan *online* sehingga ketika hendak mengakses *educandy*, kestabilan jaringan menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan pula.

Terlepas dari kekurangan *educandy*, *educandy* tetap menjadi salah satu *platform* pembuat kuis yang sangat cocok digunakan pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai *game* yang mengedukasi. Karena lewat *game* edukasi, pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik untuk memahami lebih dalam suatu materi. Selain itu, penggunaan *educandy* sebagai *game* edukasi juga merupakan salah satu bentuk usaha pendidik untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan membosankan, khususnya dalam berlatih soal.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan beberapa hal yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa tingkat keseringan dalam memberikan soal latihan yaitu 95%, tingkat keseringan menggunakan *game* dalam evaluasi yaitu 90%, dan tingkat kepuasan penggunaan *educandy* yaitu 95%. kelebihan *educandy* sebagai sebuah *game* edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 1) mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan; 2) memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi; 3) Efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik; 4) Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Kekurangan dari *educandy* ini adalah pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil pemain kuisnya serta memerlukan jaringan internet yang stabil. Penggunaan *educandy* atau semacamnya sebagai sebuah *game* yang mengedukasi ini dapat terus berkembang dan semakin banyak dimanfaatkan oleh pendidik agar pembelajaran lebih bervariasi.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, Rusyrdi Ananda, dan Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Muryadi, A. D., 2017. *Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi*. Jurnal Ilmiah Penjas. Vol 3 No 1 PP 1-16
- Vitianingsih, A. V., 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Inform Vol 1 No 1 PP 25-32
- Yumarlin, MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3, 75-84.