
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GAME EDUCANDY UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR**

oleh

Aisyah Nurhikmah¹, Hasnah Putri Madianti², Putri Aiko Azzahra³, Arita Marini⁴^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri JakartaEmail: ¹aisyahnurhikmah_1107620099@mhs.unj.ac.id²hasnahputrimadiati_1107620065@mhs.unj.ac.id³putriaikoazzahra_1107620095@mhs.unj.ac.id ⁴aritamardini@unj.ac.id

Article History:

Received: 05-12-2022

Revised: 15-12-2022

Accepted: 23-01-2023

Keywords:Media Pembelajaran,
Educandy, Karakter Siswa

Abstract: Pandemi Covid-19 berdampak terhadap pendidikan sekolah dasar seperti perubahan pada karakter belajar anak. Misalnya kurangnya tanggung jawab siswa pada saat mengerjakan tugas, siswa tidak disiplin waktu, kurangnya etika dalam berkomunikasi antara siswa dan guru, menurunnya sikap siswa dalam menghargai dan menghormati guru, dan lain sebagainya. Upaya untuk meningkatkan karakter belajar anak yaitu dengan diadakan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter belajar siswa serta menyediakan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based-Learning. Salah satu aplikasi digital yang digunakan adalah Educandy. Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Educandy terhadap upaya peningkatan karakteristik minat belajar di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur.

PENDAHULUAN

Semasa Pandemi Covid-19 ini di sekolah dasar memberlakukan pembelajaran semi daring artinya pembelajaran bergantung dari keadaan wilayah berdasarkan keputusan dari kepala daerah, ketika daerah masuk dalam zona merah maka pembelajaran daring diaktifkan, namun ketika sudah tidak berzona merah maka pembelajaran diberikan secara langsung ataupun tatap muka walaupun tetap mematuhi protokol kesehatan. Namun, banyak siswa yang telah nyaman dengan pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan kurangnya kemauan belajar pada siswa dan juga munculnya sikap buruk siswa terhadap guru dan tenaga pendidik. Misalnya kurangnya tanggung jawab siswa pada saat mengerjakan tugas, siswa tidak disiplin waktu, kurangnya etika dalam berkomunikasi antara siswa dan guru, menurunnya sikap siswa dalam menghargai dan menghormati guru, dan lain sebagainya.

Pada keadaan seperti ini pengajar diharuskan mampu membuat inovasi untuk

manajemen kelas dalam rangka meningkatkan karakter belajar siswa. Mengacu pada permasalahan di atas, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter belajar siswa serta 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 mahasiswa. *Game* dapat menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang unik dibandingkan dengan generasi yang tidak memainkannya, karena *game* ini mampu menciptakan gaya belajar tersendiri. Bagi mereka yang memainkan *game* ini akan menumbuhkan cara berpikir yang lebih kreatif. *Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai *game* edukasi. (Lakoro, 2019).

Dalam pembelajaran selama masa Covid-19 ini metode yang digunakan adalah menerapkan pembelajaran dan evaluasi berbasis *game*, dimana siswa diharapkan akan berpacu untuk meningkatkan point nilai ataupun prestasinya. Salah satu aplikasi digital yang digunakan adalah Educandy sebagai implementasi Digital *Game* Based Learnig. 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. (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 seperti SOS), *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). Dengan dukungan koneksi internet ke semua model *game* diatas dapat digunakan sehingga pengajar bisa membuat *game* yang menarik dan disukai oleh siswa. Maka salah satu cara pengajar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu menggunakan akses internet dan memanfaatkan teknologi (Agustinasari, 2020). Dengan aplikasi Educandy pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal (Ita Fitriati, 2018). Soal-soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi Educandy ini bisa diakses menggunakan smartphone, ini membuat siswa lebih mudah memakainya dikarenakan seluruh siswa telah memiliki smatphone dibandingkan perangkat laptop ataupun komputer.

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Adanya pewaris nilai negatif melalui media dan publik figur turut mempengaruhi karakter siswa yang bertentangan dengan nilai luhur agama dan moralitas bangsa yang diajarkan di sekolah (Pratama et al., 2021). Pada saat ini dunia teknologi sudah

canggih sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa maupun guru untuk menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi saat ini. Dengan menggunakan aplikasi seperti *game* Educandy sebagai media pembelajaran guru dapat meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

1. *Pengertian Media Pembelajaran*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

2. *Pengembangan Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006:4) Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut: 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa. 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip

relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan. Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya adanya kepatuhan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya (Akhmad Sudrajat, 2008)

Ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam penyusunan media pembelajaran. Prosedur itu meliputi: (1) memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran; (2) mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap poin 1; (3) melakukan pemetaan materi; (4) menetapkan bentuk penyajian; (5) menyusun struktur (kerangka) penyajian; (6) membaca buku sumber; (7) mendraf (memburam) bahan ajar; (8) merevisi (menyunting) bahan ajar; (9) mengujicobakan bahan ajar; dan (10) merevisi dan menulis akhir (finalisasi) (Zulkarnain Idiran, 2008).

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011), penyusunan prosedur pengembangan media pendidikan meliputi:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional.
- 3) Merumuskan butir-butir materi yang mendukung tercapainya tujuan.
- 4) Mengembangkan alat dan mengukur keberhasilan.
- 5) Menulis naskah media.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

3. Pembelajaran Menggunakan Educandy

Pemilihan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat membantu guru dalam keberhasilan pembelajaran, salah satunya adalah media yang berbasis game edukasi.

Kata game jika diartikan dalam bahasa Indonesia, yaitu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran, yaitu melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk berpikir kreatif, dan berintegrasi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan. Walaupun pada setiap siswa melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman batinnya dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda (Dananjaya 2010, 165-166).

“Permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri” (Dananjaya 2010, 166). Edukasi adalah “pendidikan” (KBBI 2008, 351). Pendidikan berasal dari kata dasar didik, didik yaitu “pelihara dan latih”, sedangkan pendidikan adalah “proses, cara, perbuatan mendidik” (KBBI 2008, 326). Berdasarkan penjelasan dari dua kata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi, yaitu sebuah media pembelajaran yang

bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat edukasi dan menyenangkan itu sangat disukai siswa sekolah dasar. Permainan yang bersifat edukatif dapat bermanfaat ketika diterapkan dalam proses belajar, diantaranya dapat memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar seperti meningkatnya aspek kemampuan berpikir. Banyak fitur-fitur atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, salah satunya yaitu Educandy. Educandy merupakan salah satu aplikasi edugame yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan 'membuat belajar lebih manis' (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan berani yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengasyikkan. Berikut ini adalah panduan membuat permainan di educandy. Permainan ini dapat digunakan ketika pembelajaran secara langsung di kelas maupun secara tidak langsung atau pembelajaran daring. Permainan biasanya disukai oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh dan stress. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menyenangkan.

4. Karakteristik Siswa

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, dan jenis kelamin. Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Winkel mengaitkan karakteristik siswa dengan penyebutan keadaan awal, dimana keadaan awal itu bukan hanya meliputi kenyataan pada masing-masing siswa melainkan pula kenyataan pada masing-masing guru.

Cruickshank mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi, (2) faktor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar dan (6) kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal.

Analisis karakteristik awal siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh proses pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan/pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Educandy terhadap upaya peningkatan karakteristik minat belajar di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Pada studi literatur ini merupakan kegiatan dimana melakukan pengumpulan data melalui berbagai macam pustaka, lalu ditelaah dan melakukan pencatatan setelah itu melakukan pengelolaan pada bahan-bahan penelitian yang didapatkan (Pilendia, 2020). Data-data yang berhasil dikumpulkan setelah itu dilakukan penganalisisan sampai dapat memberikan suatu fakta kejadian lalu dituliskannya ke dalam bentuk pernyataan yang semua bersumber pada data yang telah dilakukan penelitian. Di dalam penelitian ada rangkaian tahapan pendeskripsian suatu data ialah dengan melakukan pengumpulan data melalui berbagai artikel penelitian, buku, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan media educandy, karakter belajar, dan minat belajar di sekolah dasar. Berdasarkan teori-teori yang dikumpulkan akan menjadi pendukung terkait dengan topik di penelitian ini, lalu semua data akan dilakukan pengelolaan serta pengaitan dengan teori-teori yang relevan. Dengan demikian, dapat menghasilkan suatu konsep di dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Game Educandy

Media pembelajaran dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif game educandy. Selanjutnya adalah game educandy, game ini berada pada sebuah web site www.educandy.com. Game educandy digunakan sebagai latihan bagi peserta didik setelah mendapatkan materi yang telah disimak pada video animasi. Dalam permainan game educandy memuat berbagai permainan yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik, senang dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa permainan yaitu Word Search, Hangnam, Anagrams, Multiple Choice, Nought and Crosses, Crosswords, Match Up, dan Memory. Terdapat 3 kode yang dibuat dalam game educandy ini, kode 597b7 sebagai (Latihan Materi Macam Anggota Tubuh dan Panca Indra), kode 4f47b sebagai (Latihan Materi Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Inda), dan kode 59c8e sebagai (Latihan Materi Cara Perawatan Anggota Tubuh dan Panca Indra). Kode tersebut digunakan untuk mengakses permainan game educandy yang telah dibuat oleh guru. Game educandy sangat tepat jika digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan PPKN. Namun tidak tepat jika digunakan pada mata pelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika.

Media pembelajaran game educandy, telah diintegrasikan menjadi satu dalam web site educandy. Sehingga setelah memasukkan kode ke dalam web site game educandy, maka pada tampilan web site game educandy akan terdapat banyak link yang telah disematkan. Link tersebut memuat video animasi, presensi, dan latihan evaluasi. Tujuan pengintegrasian dilakukan untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran. Diharapkan dengan membuka educandy, peserta didik akan dimudahkan dalam melaksanakan pembelajaran secara langsung dengan melakukan presensi, membuka video animasi, berlatih materi menggunakan permainan yang tersedia

pada game educandy, dan juga mengerjakan soal evaluasi yang tersedia untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Substansi materi, aspek kebahasaan, aspek penyajaan, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran dan aspek kelayakan tampilan menyeluruh. Ahli materi menilai hal-hal yang berkaitan dengan kesesuaian materi dengan media, urutan materi, kedalaman materi yang terdapat dalam game educandy.

Kelebihan media pengembangan, terdapat petunjuk penggunaan bagi peserta didik dan guru yang dapat di baca sebagai petunjuk penggunaan media, agar memudahkan peserta didik maupun guru untuk menggunakannya. Terdapat video animasi yang dapat mempermudah memahami materi. Terdapat video animasi yang dapat mempermudah memahami materi, terdapat animasi yang membantu untuk menerangkan pengenalan, fungsi, dan cara perawatan anggota tubuh dan panca indra yang dapat memudahkan penyampaian materi. Terdapat musik instrumen yang dapat memotivasi peserta didik saat belajar, dapat digunakan secara individual, dimana saja dan kapan saja, tidak perlu menginstal aplikasi game educandy sebagai pembukanya, cukup dengan mengakses melalui web site educandy, media dapat dioperasikan melalui laptop, HP, notebook dan computer, terdapat permainan yang dapat dimainkan peserta didik agar peserta didik merasa tertarik dan senang dalam belajar, tampilan media yang interaktif dan menarik, terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang dapat diketahui segera hasilnya, terdapat link presensi sebagai tempat peserta didik untuk mengisi kehadiran.

Kekurangan media pengembangan, media game educandy tidak bisa diterapkan pada pembelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika, skor dalam permainan game educandy ini tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penilaian terhadap peserta didik, melainkan hanya digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan saja. Karena sistem skor dalam game educandy tidak berpatokan pada jumlah soal yang ada, tetapi berpatokan pada kecepatan waktu dalam menjawab soal. Semakin cepat dalam menjawab soal dan jawaban tersebut benar, maka semakin banyak skor yang diperoleh. Sehingga skor yang diperoleh bisa lebih dari 100. Jadi untuk penilaian pengetahuan peserta didik sebaiknya tidak menggunakan skor dari game educandy ini, dalam menggunakan media ini diperlukan kuota internet agar dapat mengakses game ini.

Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Sistem pada pendidikan Indonesia sangat memfokuskan kepada penumbuhan serta pembentukan karakter-karakter positif di dalam diri siswa. Untuk itu, setiap lembaga-lembaga pendidikan dalam berbagai tingkatan khususnya di sekolah dasar harus memiliki penguatan yang kuat di dalam melakukan pembentukan karakter siswa. Banyak sekali karakter yang harus dimiliki dalam diri siswa seperti disiplin, tanggung jawab, mandiri, berani, kerja keras, kreatif dan lain sebagainya. Pendidikan yang merupakan salah satu wadah dalam pembentukan karakter ini harus memaksimalkan perannya terutama guru-guru yang ada di sekolah. Guru harus memiliki inovasi dan berkolaborasi yang kuat di dalam pembentukan karakter siswa ini. Hal ini selaras dengan pendapat Baiocchi (2019) yang mengatakan bahwa pendidikan karakter bukan hanya guru mengajarkan serta menyampaikan saja tetapi sebagai wadah untuk mengkolaborasikannya ke masyarakat. Metode yang sangat bagus di dalam pembangunan karakter siswa ialah dengan membentuk

suatu program tertentu atau menggunakan media sebagai pendukung dalam pembelajaran (Nuraini et al., 2020). Guru juga harus melibatkan siswa di dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu cara dalam membangun karakter, agar siswa dapat memiliki kontribusi untuk sekolah maupun masyarakat (Rihatno et al., 2020). Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Edwita et al., (2020) bahwa di dalam pembentukan karakter, guru tidak boleh mengintegrasikan pada bidang kognitif saja, tetapi juga pada kehidupan sosial siswa. Selain itu, manfaat karakter diperkuat oleh pendapat dari Ibrahim et al., (2021) bahwa pembentukan suatu karakter ini sangat berkaitan erat dengan harga diri seorang siswa agar dapat meningkatnya keterampilan interkasi sosial serta berkomunikasi. Keterlibatan dari kognitif, perasaan baik, dan tindakan positif pada penanaman suatu karakter, akan membentuk suatu kebiasaan-kebiasaan hidup yang positif (Paul et al., 2020).

Salah satu yang bisa digunakan dalam pembentukan karakter adalah dengan melakukan penerapan aplikasi game educandy dalam pembelajaran bisa memberikan pengaruh kepada pembentukan karakter siswa. Beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa penerapan media educandy dalam pembelajaran bisa menumbuhkan karakter, hasil penelitian oleh Rifka Syifa Zakiya dan Ratih Kurniasari menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dari 12,78 menjadi 14,28. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji wilcoxon membuktikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi dengan game educandy "multiple choice". Peningkatan pengetahuan ini disebabkan oleh metode yang digunakan yang melibatkan edukasi gizi dengan game educandy. Pemanfaatan sumber belajar yang menarik berupa media game educandy dapat meningkatkan dan membangkitkan semangat untuk mendapatkan banyak pengetahuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratami, Ayu dan Saputra (2017), bahwa penggunaan media game edukasi telah memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar.

Lalu, berdasarkan penelitian oleh Anindya Mirza Kurnia Putri, Akhwani , Nafiah , Muhammad Syukron Djazilan menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media educandy berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Ganting Kabupaten Sidoarjo dengan nilai Sig sebesar 0,000, media educandy pada pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dimana pada proses pembelajaran PPKN sudah tergabung beberapa materi mengenai perkembangan karakter siswa sekolah dasar.

Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan adalah penelitian dilakukan oleh Ratna Widiastuti, dkk (2021) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 02 Girimarto Kabupaten Wonogiri. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Hasil uji efektivitas atau keefektifan bahan ajar pada tiap siklus mengalami peningkatan, muatan pelajaran bahasa Indonesia Materi analisis kosakata mengalami peningkatan ditiap siklusnya. Pada data di dalam jurnal disebutkan bahwa pada prasiklus sebanyak 8 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,09. Pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 72,95. Berdasarkan refleksi pada siklus 1 dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik

meskipun belum dapat dikatakan memuaskan. Selanjutnya pada siklus 2 hasil belajar peserta didik kembali meningkat sebanyak 19 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 80,23. Yang mana hanya 3 peserta didik yang belum tuntas KKM. Dengan begitu maka penelitian ini sesuai dengan penelitian dengan (History 2020) judul: Penerapan Scientific dan Cooperative Learning dengan Quis Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menggunakan Scientific, Cooperative Learning, dan aplikasi Pembelajaran Quizizz dapat mengatasi masalah pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar pada kompetensi pengetahuan dari siklus 1 dengan persentase 70% dan siklus 2 85%. Dengan nilai rata-rata kelas diakhir siklus 1 dan siklus 2, masing-masing dengan nilai 75 dan 83

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Alien Nisaul Hikmah (2021) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Materi Menenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2a SD Negeri Sedati Agung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Peningkatan yang terjadi pada penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, merupakan hasil dari perbaikan pembelajaran menggunakan media Game dan media gambar. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keantusiasan, keaktifan dalam bertanya, mengeluarkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan meningkat dengan baik. Hal ini berdampak pada perolehan nilai rata-rata siswa. Jika semula pada siklus 1 sebesar 67,2 pada siklus 2 meningkat menjadi 85,6 begitu juga dengan perolehan hasil ketuntasan belajar siswa. Pada siklus 1 hanya sebesar 44 sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi satuan waktu.

KESIMPULAN

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan *making learning sweeter* (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan yang dapat meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game educandy terdapat peningkatan dan membangkitkan semangat untuk mendapatkan pengetahuan, lalu penggunaan media game educandy memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar. Dengan pengaruh tersebut akan tercipta pembelajaran yang bermakna. Siswa mencapai pembelajaran yang bermakna maka siswa juga akan terbiasa untuk menerapkan kebiasaan positif, mematuhi peraturan, tepat waktu, dan tertib melaksanakan sesuatu saat berada di lingkungan sekitar.

Tujuan Jurnal:

Susunan Artikel Pendidikan (Sinta 3)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Artikel UNY. <https://eprints.uny.ac.id/8323/3/BAB%20%20-%2008513241018.pdf>
- [2] Bahri, Syaiful, dkk. 2021. Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi *Icando* di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Volume 6, nomor 2*
- [3] Fitriati, Ita (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima, *RCI Publisher. Volume 1, nomor 1*
- [4] Jauharati, Alfin (2014). Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar, *Digital Library UIN Sunan Ampel Surabaya, Volume 1 nomor 3*
- [5] Mustofa Ali, 2021. “Educandy Tingkatkan Keaktifan Belajar Siswa Milenial” diakses pada laman <https://radarkudus.jawapos.com/pendidikan/19/09/2021/educandy-tingkatkan-keaktifan-belajar-siswa-milenial/>
- [6] Muharifah, Diah, 2021. “Terkikisnya Karakter Peserta Didik Dampak Pembelajaran Daring” diakses pada laman <https://radarkudus.jawapos.com/pendidikan/30/07/2021/terkikisnya-karakter-peserta-didik-dampak-pembelajaran-daring/>
- [7] Putri, Anindya, dkk. 2021. Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu, Volume 5, nomor 5*
- [8] Susiyanto, Deris. 2022. “Membuat Game Interaksi Untuk Siswa Menggunakan Educandy” <https://edusiana.org/membuat-game-interaktif-untuk-siswa-menggunakan-educandy>
- [9] Zakiyah, Rifka, dkk. 2021. “Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni” diakses pada laman <https://journal.unsika.ac.id/index.php/gizi/article/download/5932/3076/15426>.
- [10] Widiastuti, Ratna, dkk. 2021. Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu, Volume 5 nomor 4*
- [11] Hikmiah, Alien. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2a SD Negeri Sedati Agung, *Joernal of teaching in Elementary Education, Volume 5 Nomor 2*