

## EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY

Oleh:

**Safira Nurfitri Safitri Fauzi<sup>1</sup>**

**Nur Wakhidah<sup>2</sup>**

**Wahyuni Fajar Arum<sup>3</sup>**

**Khoirotul Ummah<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Alamat: JL. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur (60237).

Korespondensi Penulis: [safirafauzi2004@gmail.com](mailto:safirafauzi2004@gmail.com)

***Abstract.** It is challenging to teach pupils in this digital age to be creative and open-minded. As a result of the exponential growth of technological capabilities in the contemporary period, educational institutions must constantly innovate in order to keep up with the need for technologically enhanced instructional materials. Educational technology-based student learning experiences may be better understood via descriptive qualitative research that employs a phenomenological technique or approach. This study makes use of Educandy interactive media, which is part of this technological trend that has successfully introduced compelling interactive components that have the potential to change the conventional paradigm of learning. Engaging and in-depth learning experiences help students better grasp complex ideas; this is in addition to the knowledge they get. The study's authors are crossing their fingers that their findings will inspire educational institutions to ramp up their use of digital learning tools. Teachers and students alike may benefit from this exercise since it broadens their perspective on how to create learning materials that work in long-term educational settings.*

**Keywords:** Learning Media, Educandy, Learning experience.s

# EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY

**Abstrak.** Mengajarkan siswa untuk menjadi kreatif dan berpikiran terbuka di era digital ini merupakan tantangan tersendiri. Sebagai hasil dari pertumbuhan eksponensial kemampuan teknologi pada masa kini, lembaga pendidikan harus terus berinovasi agar dapat memenuhi kebutuhan akan materi pembelajaran yang ditingkatkan secara teknologi. Pengalaman belajar siswa berbasis teknologi pendidikan dapat dipahami dengan lebih baik melalui penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan teknik atau pendekatan fenomenologis. Studi ini menggunakan media interaktif Educandy, yang merupakan bagian dari tren teknologi yang telah berhasil memperkenalkan komponen interaktif yang menarik yang berpotensi mengubah paradigma pembelajaran konvensional. Pengalaman belajar yang menarik dan mendalam membantu siswa memahami ide-ide yang kompleks dengan lebih baik; ini merupakan tambahan bagi pengetahuan yang mereka peroleh. Penulis studi berharap temuan mereka akan menginspirasi lembaga pendidikan untuk meningkatkan penggunaan alat pembelajaran digital. Guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari latihan ini karena memperluas perspektif mereka tentang cara membuat materi pembelajaran yang berfungsi dalam lingkungan pendidikan jangka panjang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Educandy*, Pengalaman belajar.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan yang baik sangat penting bagi semua orang karena pendidikan membantu membentuk karakter mereka dan meningkatkan kedudukan mereka di masyarakat. Lebih jauh lagi, pendidikan dapat memberi orang-orang perangkat yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari yang tak terhindarkan, mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan positif (Novitasari & Kurniawati, 2023). Pada dasarnya, pendidikan berfungsi untuk menumbuhkan keterampilan, meningkatkan standar hidup, dan memajukan martabat manusia pada tingkat individu dan masyarakat (Idhayani et al., 2020). Ketika orang memperoleh pendidikan, pendidikan memberi mereka alat yang mereka perlukan untuk sukses di masa depan.

Sebagai bagian dari kurikulum yang terstruktur dengan baik, penilaian kemajuan siswa dapat dilakukan. Guru dan siswa terlibat dalam hubungan dua arah selama proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan bersama (Hayati et al., 2021).

Sementara siswa berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan baru melalui proses belajar mengajar, guru berperan sebagai pemandu dan pengarah, lalu dipercayakan dengan kegiatan evaluasi untuk memberikan penilaian kepada siswa guna memastikan tingkat pencapaian pembelajaran mereka. Guru memerlukan keterampilan evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak yang telah dipelajari siswa, selain kemampuan untuk membuat rencana pelajaran dan menyampaikan rencana tersebut kepada siswa. Siswa, guru, ruang kelas, dan elemen lingkungan semuanya berperan dalam seberapa baik sesi belajar mengajar berlangsung. Hasil pembelajaran yang lebih baik, efisiensi yang lebih tinggi, dan efikasi yang baru dalam menghadapi kesulitan adalah hasil yang mungkin dari model pembelajaran inovatif, yang sangat dibutuhkan dan sangat penting (Novitasari & Kurniawati, 2023).

Salah satu definisi pengalaman belajar adalah pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh seseorang selama proses pemecahan masalah (Wahyudiati, 2021). Pendidikan memiliki kekuatan untuk membuka jalan bagi ide-ide luhur, dan setiap siswa menginginkan cita-cita tersebut untuk menuntun pada kehidupan yang lebih baik. Telah terjadi banyak perubahan yang diterapkan di sektor pendidikan dalam beberapa tahun terakhir, semuanya dengan tujuan untuk meningkatkan standar pembelajaran siswa (Novitasari & Kurniawati, 2023). Pendekatan yang lebih inovatif terhadap desain kurikulum, praktik pedagogis, dan penyediaan ruang belajar fisik diperlukan untuk meningkatkan standar kualitas pendidikan. Harus ada upaya untuk membuat pembelajaran lebih kreatif sehingga anak-anak dapat berkembang di kelas dan di waktu luang mereka di rumah.

Di era digital ini, melatih siswa untuk menjadi kreatif dan berpikiran terbuka merupakan tantangan tersendiri. Karena pesatnya kemajuan teknologi saat ini, lembaga pendidikan harus terus berinovasi agar dapat memenuhi permintaan akan materi pembelajaran berbasis teknologi (Isma et al., 2023). Bahkan dalam kurikulum sekolah dasar, setiap siswa memiliki serangkaian kekuatan dan kelemahannya sendiri (Judijanto et al., 2024). Hasil pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik, keterlibatan siswa, dan motivasi dapat dicapai melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi (Nurhikmah et al., 2023). Guru dan siswa sama-sama perlu terlibat aktif agar interaksi edukatif menjadi produktif. Sebagai generasi, kita mengandalkan siswa untuk menghadapi tantangan globalisasi dengan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif,

# **EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY**

mandiri, dan kritis. Siswa dapat belajar dengan cara yang menarik dan menghibur menggunakan teknik permainan (Faradila et al., 2023).

Memperluas akses siswa ke media baik di dalam maupun di luar kelas dapat menjadi pengubah permainan bagi para pendidik yang ingin membangkitkan minat siswa dan membuat mereka tetap terlibat (Salfina et al., 2023). Perangkat lunak edugame bernama Educandy merupakan pilihan lain untuk media edukasi. Sebagai perangkat lunak daring dengan motto "membuat pembelajaran lebih manis" Educandy bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (Apriyani & Sirait, 2023). Permainan ini bersifat mendidik, tetapi juga sangat menyenangkan, sehingga tidak akan membuat pemain lelah dan menambah variasi pada pengalaman belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman belajar siswa di SMP Negeri 1 Kokop melalui penggunaan bahan ajar educandy, berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya. Pembaca diharapkan memperoleh pemahaman yang mendalam dari penelitian ini.

## **KAJIAN TEORITIS**

Bagian ini memberikan gambaran umum tentang ide-ide penting yang mendasari masalah penelitian dan meninjau sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan yang berfungsi sebagai referensi dan dasar untuk penelitian saat ini. Pernyataan interogatif tidak diperlukan untuk mengungkapkan hipotesis implisit.

## **METODE PENELITIAN**

Mempelajari cara siswa belajar menggunakan materi pembelajaran educandy dapat dilakukan melalui penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan pendekatan fenomenologis. Fenomenologi adalah aliran pemikiran yang berupaya mendekonstruksi hakikat pengalaman pendidikan dari sudut pandang pendidik. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang isu-isu sosial dan kemanusiaan (Irfan Hidayat et al., 2024). Selain itu, penelitian ini membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Siswa kelas delapan di SMP Negeri 1 Kokop menjadi fokus penelitian tentang kemandirian multimedia pendidikan di kelas. Guru, siswa, dan hasil observasi pembelajaran di kelas berperan sebagai informan penelitian ini. Peneliti menggunakan

purposive sampling untuk mengidentifikasi informan penelitian dengan cara mencari secara aktif orang atau kelompok tertentu yang memenuhi tujuan penelitian melalui penggunaan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Lembar observasi, kuesioner, bahan ajar pendidikan, dan dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data.

#### A. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan peneliti melakukan : 1) menyiapkan instrument penelitian lembar observasi yang berisi komponen tentang pengalaman belajar. Peneliti juga menyiapkan angket kepuasan untuk siswa yang berisi tentang pertanyaan atas kepuasan siswa terhadap media pembelajaran *educandy*. 2) menyiapkan materi pembelajaran edukatif; ini adalah permainan dengan pertanyaan dan jawaban yang harus dipecahkan oleh siswa. Para peneliti mengemukakan kekhawatiran ini terkait dengan fase penyajian pembelajaran berbasis permainan. Dan 3) memverifikasi keakuratan alat penelitian.

#### B. Tahap pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tugas-tugas berikut selama tahap penerapan: 1) memberikan instruksi kepada pengamat tentang cara memantau pengalaman belajar siswa saat menggunakan media *educandy*. 2) praktik memantau cara siswa belajar melalui penggunaan materi pembelajaran. 3) memberikan survei kepuasan kepada siswa untuk diisi. 4) mendokumentasikan prosesnya.

#### C. Tahap akhir

Pada fase terakhir ini, satu hal dilakukan: 1) data dianalisis dari survei kepuasan siswa dan pengamatan pengalaman belajar mereka. 2) menyatakan temuan dan interpretasi analisis data. Langkah ketiga adalah menuliskan temuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Temuan dari studi fenomenologis tentang interaksi siswa dengan materi pembelajaran *educandy* menunjukkan kemajuan substansial di ruang kelas kontemporer. Pertama-tama, media interaktif *educandy* yang memanfaatkan teknologi ini telah berperan penting dalam mengubah paradigma pendidikan konvensional dengan memasukkan komponen interaktif yang menarik. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi mereka juga terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan

## **EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY**

mendalam yang membantu mereka memahami ide-ide abstrak dengan lebih baik. Kedua, siswa lebih terlibat saat belajar melalui permainan edukatif dibandingkan dengan hanya mengandalkan teknik ceramah, menurut temuan kuesioner kepuasan siswa. Keterlibatan siswa dengan dan kapasitas untuk berpikir orisinal dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran educandy.

Sebagai hasil dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa tidak hanya menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, tetapi juga menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk mencoba metode pembelajaran yang baru. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dan pembekalan keterampilan kritis yang relevan dengan zaman dapat dicapai melalui penggunaan media educandy dalam kerangka pendekatan fenomenologis untuk mempelajari pengalaman belajar siswa. Untuk membekali siswa dengan lebih baik dalam menghadapi isu-isu global di dunia digital yang berubah dengan cepat, penelitian ini meletakkan dasar yang kuat untuk kemajuan masa depan dalam pendidikan berbasis teknologi.

### **Pembahasan**

Kemajuan signifikan dalam pendidikan kontemporer telah ditunjukkan oleh temuan investigasi pengalaman belajar dengan materi pembelajaran educandy. Media pembelajaran interaktif, yang dimungkinkan oleh teknologi ini, dapat menantang prakonsepsi siswa tentang cara belajar dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan mereka, sekaligus menginspirasi mereka untuk berpikir kritis dan kreatif tentang masalah yang mereka hadapi.

Selain merangsang antusiasme siswa dalam belajar, keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran ini menunjukkan peningkatan minat mereka dalam belajar. Siswa menjadi lebih sadar akan kesulitan global yang ditimbulkan oleh era digital yang berkembang pesat dengan penggunaan materi pembelajaran educandy. Secara keseluruhan, penyelidikan terhadap pengalaman belajar siswa ini memiliki dua fungsi: membangkitkan minat mereka dalam belajar dan bahkan dapat mengarah pada inovasi pendidikan yang lebih luas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan indikator keberhasilan yang diharapkan untuk media pembelajaran, kita dapat menentukan apakah suatu program telah dilaksanakan secara efektif ketika program tersebut sejalan dengan tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran berhasil karena dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar, seperti yang terlihat dari partisipasi mereka yang aktif dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar ini. Penyelidikan terhadap pengalaman siswa dengan materi pembelajaran educandy telah menunjukkan bahwa antusiasme mereka dalam belajar telah meningkat. Melalui penelitian ini, para peneliti bertujuan untuk menginspirasi sekolah agar lebih meningkatkan media pembelajaran di lingkungan mereka. Pada akhirnya, latihan ini memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa dan pendidik tentang cara membuat materi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran jangka panjang.

## DAFTAR REFERENSI

- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educandy dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 58, 253–260.
- Armand, F. (2003). Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis. *Occasional Paper Series*. Washington, DC. Retrieved from [www.cmsproject.com](http://www.cmsproject.com).
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
- Belair, A. R. (2003). Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem. *Dissertation*. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Chain, P. (1997). Same or Different?: A Comparison of the Beliefs Australian and Chinese University Students Hold about Learning's Proceedings of AARE Conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.
- Faradila, C., Lubis, M. D. A.-K., Depari, S. P., & Jamaludin, J. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran Ppkn Melalui Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kompetensi

## **EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY**

- Pedagogik Guru Smp. *Kompetensi*, 16(2), 465–476.  
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i2.201>
- Hayati, J. P., Lestari, W., & Saputra, E. R. (2021). Telaah Penggunaan Games Digital Sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 7(2), 70–74.
- Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66.  
<http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Irfan Hidayat, A., Suryana, D., & Dwi Febriani, W. (2024). Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Mengatasi Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VI SD (Studi Fenomenologi Penerapan Metode Study outdoor). *Rayah Al-Islam*, 8(3), 1157–1167. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i3.1060>
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 01(September), 11–28.  
<https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Judijanto, L., Fatulloh, M. A., Murthada, M., & ... (2024). Eksplorasi Penggunaan Box's Spok Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa: Suatu Pendekatan Pengabdian Kepada Masyarakat. *Journal Of Human And ...*, 4(3), 620–624.  
<http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1098>.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Lindawati (2015). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Rumah Tangga Petani Usahatani Terpadu Padi-Sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.



- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Norsyaheera, A.W., Lailatul, F.A.H., Shahid, S.A.M., & Maon, S.N. (2016). The Relationship Between Marketing Mix and Customer Loyalty in Hijab Industry: The Mediating Effect of Customer Satisfaction. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier B.V. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1).
- Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.
- Risdwiyanto, A. (2016). Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
- Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7. <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>
- StatSoft, Inc. (1997). Electronic Statistic Textbook. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.
- Wahyudiati, D. (2021). Eksplorasi Sikap Ilmiah Dan Pengalaman Belajar Calon Guru Kimia Berdasarkan Gender. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.20414/spin.v3i1.3333>.