

PENGGUNAAN GAME EDUKASI DENGAN EDUCANDY SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Muhammad Irvan, Rita Arni
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP
Irvn1140@gmail.com

Abstract

At this time, technological developments are developing very rapidly. These developments are felt in all fields, such as the economics, health, and education. The development of science and technology is growing rapidly, making the world of education also develop, especially in the development of learning media. Learning media is an important factor that supports success in learning. One of the learning media that is developing rapidly is software-based media or commonly called software in the form of educational games. Teachers are required to be more creative and innovative. Teachers are also required to create interesting learning media. One of them uses educational games with Educandy. Here the author intends to explain (1) What is educandy, (2) Stages in making educational games Educandy, (3) How to apply media in the classroom. In its application, students are introduced to Educandy. The purpose of making educational games with Educandy is to motivate students in learning Japanese vocabulary.

Keywords : *Technology, Learning Media, Educational Games, Educandy, Vocabulary.*

Abstrak

pada waktu ini, perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan tersebut terasa disegala bidang, seperti bidang ekonomi, kesehatan, maupun pendidikan. Perkembangan ilmu teknologi yang berkembang sekain pesat, membuat global pendidikan berkembang juga, terkhusus dalam perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan pada pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang ikut berkembang pesat adalah media berbasis perangkat lunak atau yang biasa dianggap software pada bentuk game edukasi. pengajar dituntut buat lebih kreatif dan inovatif. pengajar pula dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik. salah satunya menggunakan game edukasi dengan Educandy. Disini penulis bermaksud buat memaparkan (1) Apa itu educandy, (dua) Tahapan pada pembuatan game edukasi Educandy, (3) Cara penerapan media didalam kelas. pada penerapannya, siswa diperkenalkan dengan Educandy. Tujuan pembuatan game edukasi dengan Educandy buat memberikan motivasi kepada siswa pada belajar kosakata Bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Teknologi, Media Pembelajaran, Game Edukasi, Educandy, Kosakata*

PENDAHULUAN

Educandy merupakan game edukasi yang berbasis web, game ini bisa digunakan untuk membuat permainan daring yang lebih menyenangkan, sesuai menggunakan slogan yang mereka miliki, yaitu ‘making learning sweeter’ (menghasilkan belajar lebih manis). Permainan ini termasuk dalam koteks permainan belajar, namun lebih bervariasi dan mengasyikkan sehingga pengguna tidak akan merasa bosan.

peserta didik bisa langsung login serta bergabung tanpa harus membuat akun. sedangkan pengajar bisa merancang pembelajaran semenarik mungkin dengan beberapa pertanyaan. Biasanya, peserta didik akan merasa tertarik dengan metode pembelajaran baru yang disertai dengan media pembelajaran aplikasi.

Seorang pengajar bisa mengirimkan link yang bisa diakses oleh peserta didik, dengan link tersebut, siswa bisa langsung mengakses dan mengerjakan instruksi yang tersedia pada media pembelajaran tersebut mana sebelumnya sudah dirancang oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Game Educandy dapat dibuat melalui situs : <https://www.educandy.com>. proses pembuatan game ini, bisa dilihat dan diikuti sesuai dengan prosedur pembuatan yang sudah disediakan di youtube game educandy itu sendiri. Educandy bisa dimainkan dalam beberapa bentuk game, diantaranya : Multiple Choise, Noughts & Crosses, Crosswords, Match-up, serta Memory. Keberhasilan permainan ini bisa menumbuhkan kemandirian berasal siswa. siswa dapat mengisi pertanyaan dengan tepat dan cepat dan peserta didik pula bisa berpikir cepat (thinking fast) serta berpikir lambat (thinking slow) dalam mengerjakan soal pada permainan educandy tersebut. Hasil dari proses pembelajaran menggunakan media edukasi educandy ini akan sangat memuaskan dikarenakan siswa yang lebih aktif dari biasanya, dan siswa juga bisa lebih mandiri dalam pengerjaannya. dengan hasil yang memuaskan tersebut, dapat disimpan sebagai bukti perolehan nilai selama proses pengerjaan pembelajaran menggunakan media educandy,

menggunakan menyisipkan permainan ini siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Nilai dan kiprah guru sangat diperlukan supaya ilmu yg disampaikan dalam suasana gembira akan lebih praktis membentuk pengalaman positif di anak. Permainan edukasi

“Educandy” dapat menghasilkan proses belajar siswa yang awalnya jenuh dan membosankan menjadi menyenangkan. Siapapun mampu membuat permainan ini baik pendidik, peserta didik atau orangtua.

MEDIA PEMBELAJARAN

Istilah "Media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Media merujuk pada segala jenis alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pendidikan (Djamarah: 2002). Media merupakan salah satu komponen dalam proses komunikasi, yang berfungsi sebagai pengantar pesan dari komunikator ke komunikan (Criticos, 1996). Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat dianggap sebagai proses komunikasi. Proses pembelajaran terdiri dari lima komponen komunikasi, yaitu pengajar (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dalam pembelajaran. Media bermanfaat untuk:

- a. Menumbuhkan minat belajar
- b. Mendorong pembelajar untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka
- c. Membuat hubungan yang lebih dekat antara pembelajar dengan lingkungan dan fenomena yang dipelajari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode naratif, di mana fokus utamanya adalah pada pengumpulan liputan melalui proses observasi dan identifikasi data selama proses pembelajaran. Langkah-langkah penelitian terdiri dari:

- a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi dilema yang muncul selama proses pembelajaran.

b. Proses Pembelajaran

Siswa diperlihatkan cara penggunaan aplikasi Educandy dan guru memberikan tugas untuk mengerjakan game Educandy yang sudah dibuat. Peserta didik harus mampu menjawab soal-soal yang disediakan di perangkat lunak Educandy yang telah dirancang. Proses pembelajaran diulang beberapa kali, kemudian dianalisis dan dinilai.

c. Generalisasi

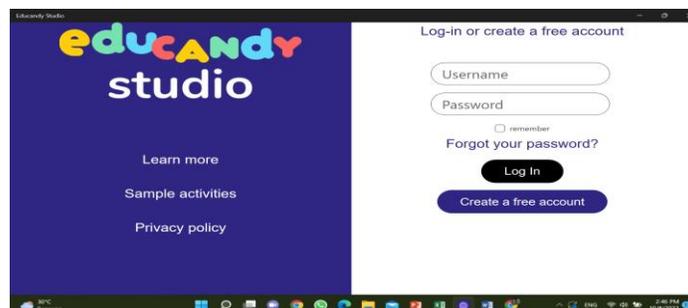
Setelah menganalisis data yang diperoleh dari penelitian, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik kelas X IPA 3 di SMAN 6 Padang yang telah mengerjakan soal di Educandy.

PEMBAHASAN

Tahapan pembuatan *game edukasi* dengan *educandy* yaitu:

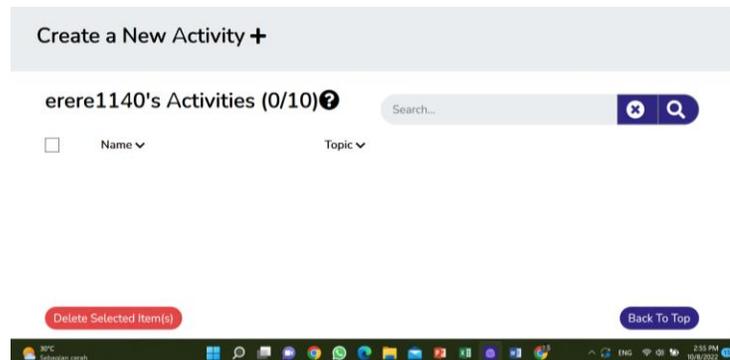
Pertama, log in langsung via google. Klik mesin pencarian mirip *Mozilla firefox*, *google chrome* atau *Microsoft edge*, lalu ketik *https://www.educandy.com* dipencarian, atau mampu mendownload software educandy studio di playstore atau *microsoft store*, kemudian buat akun dengan menekan tombol “*create a free account*”, selesainya membuat akun maka masukan *username* serta *password* yang sudah didaftarkan , kemudian tekan login.

Gambar 1. Tampilan awal Educandy Studio



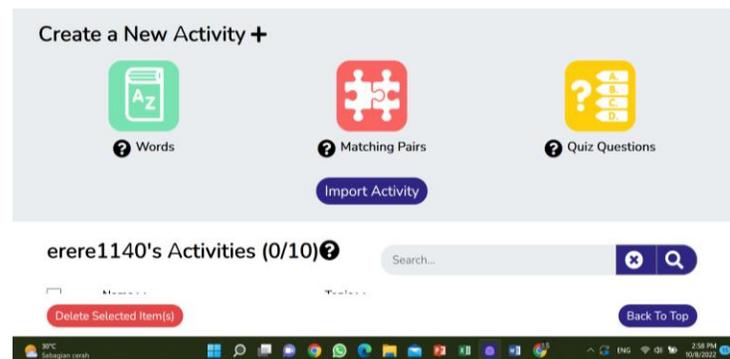
Kedua, *create a new activity*, sesudah login maka terdapat tampilan awal dari educandy, buat membuat game, maka tinggal klik tambah (+) di bagian atas, setelah menekan tombol tersebut maka keluar pilihan permainan yang akan dirancang.

Tabel 2. Halaman awal



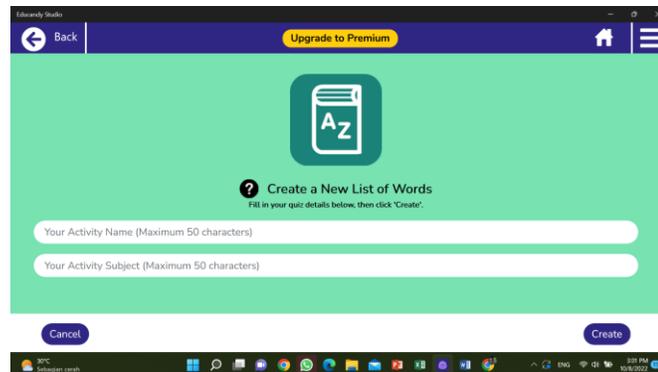
Ketiga, Pilih jenis permainan yang akan digunakan. buat versi gratis terdapat 3 *template* yang mampu dipergunakan diantaranya *word*, *matching pairs*, *quiz question*, Sedangkan buat versi berbayar terdapat tambah 6 template lagi yg bisa digunakan

Tabel 3. Pilihan game



Keempat, Masukkan kata kunci yang akan kita gunakan. di tahap ini membentuk judul serta deskripsi permainan, menulis konten sinkron dengan tipe permainan yang diinginkan.

Gambar 4. Jenis permainan



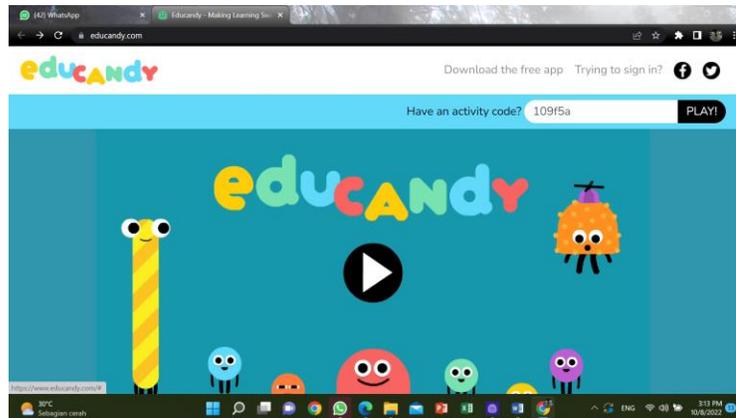
Kelima, Share. ketika game sudah selesai, lalu tekan pada bagian share, selanjutnya copy link yang tertera, setelah pada copy, maka link tersebut bisa di sebar melalui beberapa aplikasi, contohnya whatsapp, google classroom serta lain-lain.

Gambar 5. Pembuatan Permainan



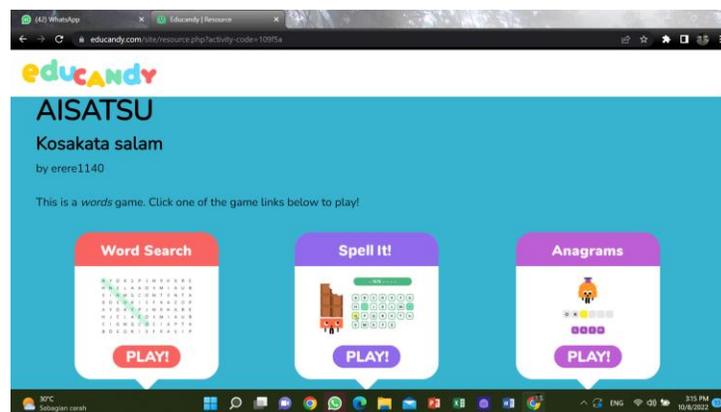
Dibawah ini contoh penggunaan game edukasi menggunakan Educandy di mata pelajaran bahasa Jepang yang diterapkan di topik salam (aisatsu). Sebelum pembelajaran dimulai guru sudah menyiapkan materi ajar terlebih dahulu, lalu memberikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. selesainya terselesaikan, guru meminta peserta didik untuk membuka link yang sudah dibagikan melalui *Group WhatsApp*. Sebelum memulai mengerjakan kuis peserta didik diinstruksikan buat menuliskan nama, lalu start.

Gambar 6. Tampilan Educandy pada siswa



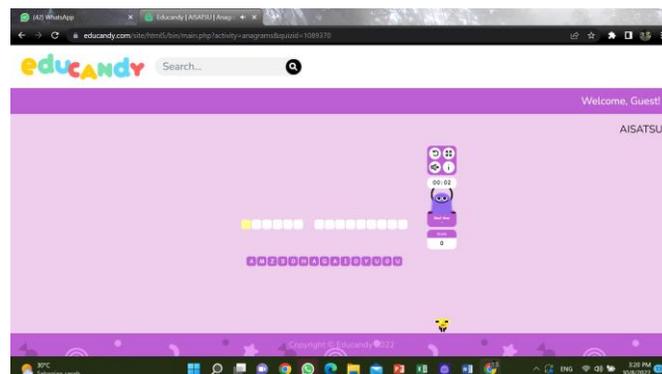
Peserta didik menyelesaikan kuis seperti bermain game, sesuai dengan yang telah di arahkan.

Gambar 7. Pilihan permainan



Pada bagian ini peserta didik dituntut untuk memilih permainan, bisa *word search*, *spell it* dan *anagram*.

Gambar 8. Contoh permainan anagram



Pada model permainan anagram, peserta didik diminta menyusun kata, sehingga membentuk sebuah kosakata yang padu, Setelah siswa mengerjakan soal yang ada pada game, maka nilai langsung keluar pada bagian score.

Game edukasi mempunyai banyak kelebihan seperti: memiliki template yang beragam, cara penggunaan yg simpel dipergunakan baik sang peserta didik maupun guru, bisa digunakan buat pembelajaran kosakata, mampu langsung terlihat hasilnya berdasarkan kecepatan serta ketepatan dalam menjawab pertanyaan, bisa diakses secara perdeo. Sedangkan kekurangannya berbayar Jika ingin menerima tamplate tambahan pada game educandy ini, tidak mampu digunakan buat pembelajaran chokai.

KESIMPULAN

Game edukasi menggunakan educandy dapat diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Media pembelajaran ini, ialah media interaktif yg mampu untuk menaikkan minat dan memotivasi peserta didik untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Template yang terdapat di wordwall ini memiliki banyak pilihan buat menyajikan soal berbasis kuis yang menyenangkan, sehingga guru mampu menggunakan aneka macam alternatif pilihan dalam mengemas bahan ajar serta membuat soal buat evaluasi. Media pembelajaran yg menyenangkan akan membentuk peserta didik aktif, termotivasi pada mengikuti pembelajaran bahasa jepang menggunakan aktif.

Referensi

- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya
- Criticos, C. 1996. International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd ed Media selection
- Maristya, Ike. 2021. Penerapan Game Educandy sebagai Selingan dalam Layanan Bimbingan Klasikal. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guru/2021/01/28/penerapan-game-educandy-sebagai-selingan-dalam-layanan-bimbingan-klasikal/>, diakses pada November 2022