

Pelatihan Pembuatan *Games Edukatif* Menggunakan *Educandy* bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak

**Non Syafriaedi¹, Suarman², Dian Oktary³ Elni Yakub⁴,
Dina Puspita⁵, Putri Cahya Pernandes⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Bimbingan dan Konseling, Universitas Riau, Indonesia

non.syafriaedi@lecturer.unri.ac.id¹, suarman@lecturer.unri.ac.id², dianoktary@lecturer.unri.ac.id³,
elni.yakub@lecturer.unri.ac.id⁴, dina.puspita0680@student.unri.ac.id⁵, putri.cahyani2283@student.unri.ac.id⁶

Abstract

This service activity aims to enable participants to create educational games using candy for elementary school teachers in Kerinci Kanan subdistrict, Siak district. The methods for implementing service activities are lectures, demonstrations and exercises in making educational games using Educandy. The targets of this training activity in making educational games using Educandy are elementary school teachers in Kerinci Kanan District. Systematic activity plans (a) elementary school teachers understand the concept of educational games using candy, (b) practice making educational games using candy. (c) Discussion and questions and answers to discuss and explain things that participants do not understand as feedback for resource persons.

Keywords:

*Game Edukatif
Educandy
Kata kunci ketiga
Guru Sekolah Dasar*

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar peserta dapat membuat *Games Edukatif* menggunakan *EduEducandy* bagi guru Sekolah Dasar Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak. Adapun metode penerapan kegiatan pengabdian adalah ceramah, demonstrasi dan latihan dalam membuat *Games Edukatif* menggunakan *Educandy*. Sasaran kegiatan pelatihan dalam membuat *Games Edukatif* menggunakan *Educandy* ini adalah para guru Sekolah Dasar di Kecamatan Kerinci Kanan. Sistematis rencana kegiatan (a) guru Sekolah Dasar memahami konsep *Games Edukatif* menggunakan *Educandy*, (b) Praktik pembuatan *Games Edukatif* menggunakan *Educandy*. (c) Diskusi dan tanya jawab untuk membahas dan menjelaskan hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta sebagai umpan balik bagi Narasumber.

Corresponding Author:

Non Syafriaedi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
non.syafriaedi@lecturer.unri.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif adalah harapan semua pihak yang terlibat, termasuk peserta didik dan pendidik. Untuk mencapai pembelajaran yang baik, diperlukan dukungan dari berbagai elemen, salah satunya adalah penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar. Saat ini, terdapat banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendukung pembelajaran. Kehadiran aplikasi ini tidak hanya

mempermudah tugas pendidik dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Salah satu aplikasi yang populer digunakan adalah *Educandy*. Aplikasi ini menarik perhatian karena selain sesuai dengan kebiasaan peserta didik yang akrab dengan teknologi, *Educandy* juga dianggap cukup mudah digunakan oleh pendidik.

Penerapan aplikasi dalam pembelajaran menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, salah satunya adalah aplikasi *Educandy*. *Educandy* merupakan aplikasi berbasis *edugame* atau permainan edukasi yang dapat digunakan guru selama proses pembelajaran. Aplikasi ini berbasis web dan memungkinkan guru untuk membuat kuis (Amelia et al., 2021; Ulya, 2021). Penggunaan *game* ini dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses belajar. *Educandy* menawarkan tiga fitur utama, yaitu permainan kata, pencocokan pasangan, dan pertanyaan kuis. Guru dapat memodifikasi ketiga fitur ini menjadi beragam jenis permainan lainnya, seperti pencarian kata, hangman, anagram, tic-tac-toe, teka-teki silang, *memory match*, dan pilihan ganda. *Educandy* bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan PPKn (Abidin et al., 2022; Oktafiyana & Septiana, 2021). Peserta didik dapat mengakses kuis dari *Educandy* melalui ponsel, laptop, atau komputer, menjadikannya sangat praktis dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini sangat cocok diterapkan di kelas, dan terbukti melalui penelitian sebelumnya bahwa *Educandy* adalah permainan kata yang mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk peserta didik (Maimunah & Cinantya, 2021; Ulya, 2021). Selain itu, permainan edukasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Hermawan et al., 2017; Miluningtias & Shofiyah, 2021; Oktariyanti et al., 2021).

Untuk mewujudkan hal tersebut tentu saja dituntut bagi seorang guru untuk menjadi guru hebat, dimana kehadirannya sangat diharapkan dan dinantikan oleh peserta didik, dan ketidakhadirannya sangat tidak diharapkan oleh peserta didik (Syafriafdi, 2020). Oleh sebab itu guru sebagai pendidik harus memiliki kompetensi dalam penggunaan *game edukasi* berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran. Kompetensi guru merupakan hal yang wajib dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tugasnya. Menurut Murniati (2007: 2), salah satu ciri dari sebuah profesi adalah adanya tuntutan untuk memiliki keahlian yang memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh pihak berwenang (standar kompetensi guru). Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, seorang guru harus menguasai kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial (Depdiknas, 2005: 24, 90–91). Widayati (2008) menyatakan bahwa kualitas pendidikan nasional masih memprihatinkan jika dibandingkan dengan negara-negara di Asia, bahkan di Asia Tenggara. Oleh karena itu, perbaikan sistem pendidikan nasional sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui peningkatan profesionalisme guru. Peningkatan ini ditandai dengan peningkatan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yaitu kompetensi pedagogik yang berhubungan dengan pengelolaan peserta didik, kompetensi sosial terkait kemampuan berkomunikasi, kompetensi kepribadian yang mencerminkan kebijaksanaan, dan kompetensi profesional yang mencakup penguasaan materi pelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran. Sementara itu, Usman (2002) menyatakan bahwa guru yang profesional adalah guru yang selalu menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar, serta terus mengembangkan kemampuannya secara berkelanjutan, baik dari segi pengetahuan maupun pengalaman. Dengan cara ini, guru akan memperkaya dirinya dengan berbagai pengetahuan untuk menjalankan tugasnya sebagai pengajar. Kemampuan dalam metode mengajar, gaya penyampaian, serta penguasaan materi akan mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan interaksi belajar mengajar.

Di Sekolah Dasar Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak memiliki permasalahan dalam penggunaan *game edukatif* berbasis teknologi, masalah ini meliputi kurangnya variasi kegiatan belajar, minimnya kesiapan guru dalam mempersiapkan alat permainan, serta rendahnya pemanfaatan alat permainan edukatif secara optimal. Oleh sebab itu pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar di kecamatan kerinci kanan kabupaten siak melalui pelatihan pembuatan *game educandy*, sehingga dengan pengabdian ini diharapkan guru Sekolah Dasar kecamatan kerinci kanan terampil dalam menggunakan *game edukasi* berbasis teknologi khususnya *educandy*.

2. METODE PENELITIAN

Adapun metode penerapan dalam kegiatan pengabdian ini dijabarkan melalui langkah-langkah kegiatan dalam pengabdian melalui tahapan-tahapan sebagai berikut, yaitu:

1. Tahap persiapan.

Dalam tahapan persiapan ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- Tahap persiapan dilakukan dengan mendata jumlah Guru SD Kecamatan Kerinci Kanan dengan melakukan kunjungan ke daerah tersebut.
- Melakukan kegiatan wawancara dan observasi tentang Guru SD Kecamatan Kerinci Kanan
- Meminta izin kepada Koordinator Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Kerinci Kanan tempat pelatihan yang akan dilaksanakan serta menyampaikan prosedur kegiatan pengabdian, merencanakan peserta yang akan diundang melalui Kepala SD se Kecamatan Kerinci Kanan.

- d. Melakukan observasi dan persiapan tempat, alat dan bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran di Guru SD Kecamatan Kerinci Kanan
 - e. Selama persiapan selama satu bulan, dipersiapkan juga para pelatih serta perangkatnya. Jumlah narasumber sebanyak empat orang dosen yang membantu dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dan dibantu oleh dua orang mahasiswa
 - f. Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan, perancangan perencanaan pelaksanaan penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran di Guru SD Kecamatan Kerinci Kanan dituangkan di dalam proposal pengabdian kepada masyarakat.
2. Tahap Pelaksanaan
- Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan ini akan mulai dilaksanakan pada akhir bulan Agustus 2024, dengan menggunakan metode-metode yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Membuat Games Edukatif Menggunakan *Educandy* Bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak

No.	Kegiatan	Metode	Tempat	Media	Keterangan
1.	Materi I: Pengenalan <i>Educandy</i>	Ceramah Tanya jawab	SD Kecamatan Kerinci Kanan	Powerpoint, Modul, Whiteboard, Spidol, Penghapus, Infocus	Narasumber
2.	Materi II: Simulasi Praktek Penggunaan <i>Educandy</i> dalam Pembelajaran	Ceramah, Tanya jawab, Simulasi	SD Kecamatan Kerinci Kanan	Powerpoint, Modul, Whiteboard, Spidol, Penghapus, Infocus	Narasumber
3.	Materi III: Latihan pembuatan <i>Educandy</i> Pembelajaran	Latihan	SD Kecamatan Kerinci Kanan	Laptop	Narasumber & Peserta

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dari kegiatan ini berupa evaluasi dan pelaporan. Adapun evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a) Evaluasi terhadap penyelenggara
Menyebarkan kuisioner tentang penyelenggaraan pelatihan dan untuk melihat sejauhmana keefektifan proses penyelenggaraan pelatihan yang diselenggarakan.
- b) Evaluasi terhadap peserta
Evaluasi yang dilakukan oleh panitia pelatihan terhadap peserta yaitu dengan menilai tingkat penguasaan peserta terhadap materi pelatihan yang dilakukan selama proses dan setelah kegiatan. Setelah pelatihan dengan melihat apakah pelatihan itu sangat berpengaruh atau tidak terhadap pengembangan kompetensi guru dalam menerapkannya pada proses pembelajaran

3. PEMBAHASAN

Pengabdian ini merupakan bagian dari Bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu dari tiga pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi. Peserta pengabdian merupakan guru-guru Sekolah Dasar dari beberapa sekolah yang ada di Kecamatan Kerinci Kanan yang berjumlah 31 orang peserta. Berdasarkan temuan dari observasi awal pengabdian, banyak guru sekolah dasar yang belum menggunakan *game* edukasi berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh minimnya kompetensi dan keterampilan tentang *game* edukasi tersebut. Jika hal dibiarkan terus-menerus, keterampilan dan kompetensi guru tidak dilatih dan dikembangkan hal ini dapat berdampak pada pembelajaran yang diberikan kepada siswa oleh guru, seperti guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan inovasi penggunaan metode pembelajaran. Yang mana seharusnya pembelajaran dilakukan

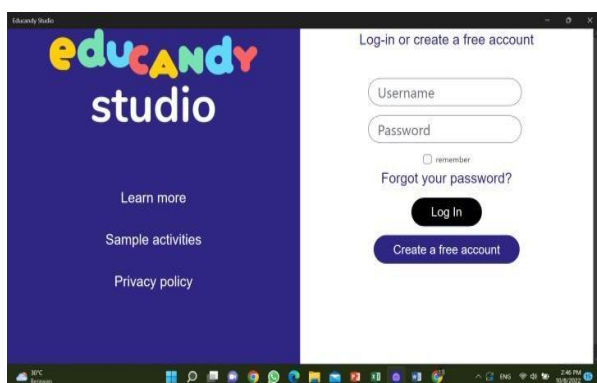
dengan metode yang beragam untuk membuat siswa tertarik dan mengangap belajar adalah hal yang menyenangkan jika metode yang digunakan juga menyenangkan, sebagai salah satu contohnya yakni menggunakan *game* edukasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Reigeluth dan Merillm (2016) menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat mengaitkan antara tindakan dan pemikiran. Artinya, *game* tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga memungkinkan siswa untuk langsung mempraktikkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Menurut Soetopo (2012), penggunaan *game* dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih santai dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui *game*, siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, yang membuat konsep-konsep tersebut lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, suasana yang menyenangkan dari *game* edukatif juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengasah keterampilan mereka.

Oleh sebab itu dalam pengabdian ini sebelum peserta dilatih untuk membuat *game educandy*, peserta diberikan pemahaman terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan *game educandy*, manfaatnya serta metode pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan *educandy*, hal ini dilakukan agar peserta memiliki pemahaman, pengetahuan tentang *game educandy*.

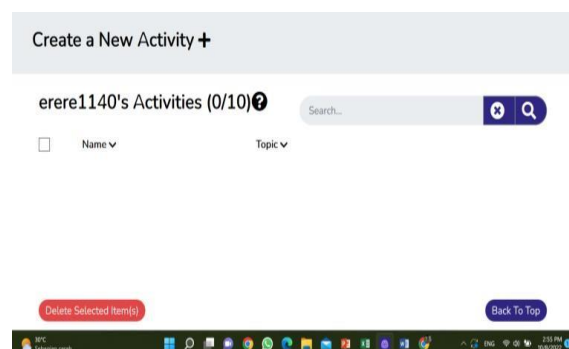


Gambar 1. Penyiapan materi *Game Educandy*

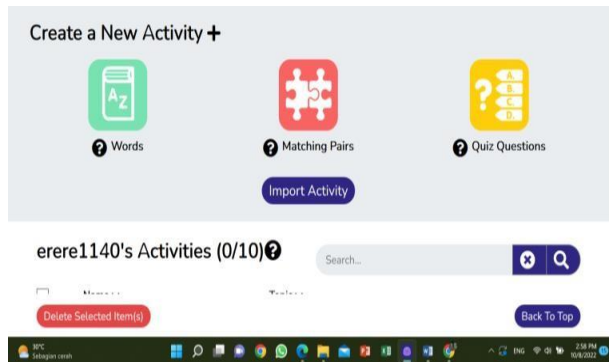
Setelah dipaparkan materi *game educandy*, peserta diarahkan untuk membuat *game educandy* dengan cara dipandu dan diarahkan oleh anggota pengabdian. Pengabdian memberikan penjelasan tentang *game educandy* yang akan dibuat. Penjelasan tersebut berupa *game* apa saja yang akan mereka buat, bagaimana cara membuat *game* tersebut, serta apa *template* yang terdapat pada *game* edukatif *educandy*. Berikut Langkah pembuatan *game educandy*:



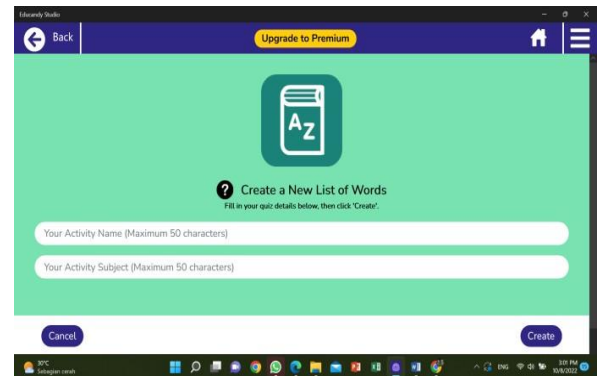
1. Tampilan awal *educandy studio*



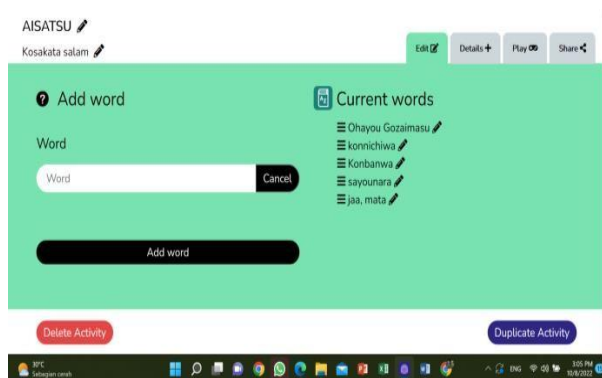
2. Halama Awal



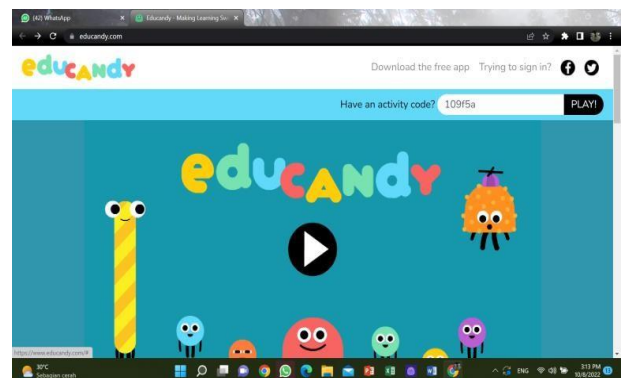
3. Pilihan Game



4. Jenis Permainan



5. Pembuatan Permainan



6. Tampilan Educandy Pada siswa

Gambar 2. Tampilan *Educandy*

Kegiatan selanjutnya peserta mencoba membuat *game educandy* dibantu oleh anggota pengabdian, peserta diarahkan dari awal pembuatan akun google untuk *educandy*, sampai peserta bisa membuat permainan-permainan menggunakan *educandy* dengan membuat contoh beberapa pertanyaan yang akan dimasukkan ke *game educandy* sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing peserta.



Gambar 3. Pembuatan *Game Educandy* oleh peserta pengabdian

Selanjutnya pada tahap akhir kegiatan setelah semua peserta membuat *game educandy* tersebut, pengabdian memberikan penguatan akhir kepada peserta. Pengabdian mereview ulang kuis-kuis yang ada pada *game educandy* dan telah dibuat oleh masing-masing peserta. Untuk mengukur Tingkat keberhasilan pelatihan pembuatan *game educandy* ini, pengabdian membagikan instrument berupa angket kepada peserta untuk diisi dan melihat seberapa efektif pengabdian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada peserta pengabdian didapatkan hasil yakni sebesar 96,8% peserta memahami cara membuat *game edukasi educandy*, 77,4% peserta menjawab telah terampil menggunakan *educandy* setelah mengikuti pelatihan, dan 90% peserta menyatakan memahami bahwa guru haruslah inovatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media *game educandy*. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pengabdian “Pelatihan Pembuatan Games Edukatif Menggunakan Educandy Bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak” efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta pengabdian yang mana hal ini dapat dilihat dari hasil instrument yang telah pengabdian paparkan diatas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, program pengabdian kepada masyarakat melalui pemberian *game educandy* telah berjalan dengan sukses. Peneliti dan mitra bekerja sama memberikan layanan yang bermanfaat bagi peserta pengabdian yakni guru Sekolah Dasar kecamatan kerinci kanan kabupaten Siak dalam bentuk kegiatan pelatihan. *Game Educandy* memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, salah satunya adalah membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan fitur interaktif seperti *Word Games*, *Matching Pairs*, dan *Quizzes*, *Educandy* menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan *game* ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, *Educandy* juga dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan *Educandy* juga mempermudah guru dalam menyusun kuis dan kegiatan pembelajaran yang variatif tanpa harus menghabiskan banyak waktu. Dengan demikian, *Educandy* berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan efektif.

4.2 Saran/Rekomendasi

Kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan kembali dengan memberikan banyak macam permainan edukasi lain yang menarik sehingga dapat menambah referensi *game* edukatif lainnya bagi guru untuk meningkatkan inovasi penggunaan metode pembelajaran bagi siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan seluruh pihak terkait. Kami berterimakasih kepada dinas Pendidikan Kerinci Kanan yang telah memberikan kami kesempatan dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada bapak/ibuk dosen anggota pengabdian, mahasiswa dan peserta yang telah membantu, dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Amelia, N. C., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, Rpg Dan Puzzle Rpg Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI*, 15(2). <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>.
- Maimunah, & Cinantya, C. (2021). Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224–229.
- Miluningtias, S., & Shofiyah, N. (2021). Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2), 74–84. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i2.19065>.

- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education. Routledge. New York: Routledge
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syafriafdi, Non. (2020). *Menjadi Guru Hebat di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Usman, Muhammad Uzer. 2002. *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Widayati, Ani. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 – 93