

Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan *Educandy* Jenjang MI/SD

Khalis Salsabila^{1*}, Zulfa Zachri Wahyudi², Nadiyah Khairiyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email: khalissalsabila706@gmail.com^{1*}

Abstrak

*Di era milenial ini, seorang guru diharapkan lebih kreatif karena siswa semakin diuntungkan dengan kemajuan teknologi di kelas. Perbaikan baik dalam proses pembelajaran maupun penilaian mutu pembelajaran diperlukan agar jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi standar yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, kemampuan guru untuk menggunakan teknologi secara efektif sangat penting. Setiap siswa akan mendapat manfaat dari memiliki guru yang berkualifikasi tinggi jika memungkinkan. Hasil yang diperoleh adalah hasil yang diharapkan dan diperlukan untuk meningkatkan standar kinerja siswa. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengembangkan metode penilaian efektivitas pendidikan untuk proses belajar mengajar bahasa Indonesia di tingkat MI/SD. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan laporan yang akurat tentang kondisi atau peristiwa saat ini. Dalam penelitian deskriptif, masalah yang diteliti adalah masalah yang benar-benar ada pada saat penelitian dilakukan. Hasil positif penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *Educandy* sebagai kuis menciptakan perubahan baru yang menarik. Siswa akan senang dengan karakter baru ini karena kuis seperti ini jarang digunakan oleh kebanyakan guru. Kegembiraan siswa memicu motivasi mereka untuk mengambil peran aktif dalam proses pendidikan. Skor rata-rata ketujuh orang yang menggunakan *educandy* adalah 84.*

Keywords: Bahasa Indonesia, *Educandy*, Evaluasi pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidik di era milenial harus lebih kreatif karena siswa mereka menuai hasil dari kemajuan teknologi di kelas. Perbaikan baik dalam proses pembelajaran maupun penilaian mutu pembelajaran diperlukan agar jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi standar yang lebih tinggi. Tidak mungkin membuat alat evaluasi pembelajaran yang berguna tanpa memasukkan prinsip-prinsip ilmiah dan teknologi modern. Pasal 39 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan guru sebagai tenaga profesional yang tugasnya merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran,

memberikan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan layanan masyarakat, dengan penekanan khusus pada peran guru perguruan tinggi di bidang ini. Akibatnya, mampu mengevaluasi siswa dan pelajaran selama proses pembelajaran dan sesudahnya merupakan keterampilan penting bagi setiap guru.

Dengan terselenggaranya pembelajaran yang baik dan berkualitas memungkinkan dunia pendidikan berkembang dan maju. Guru membutuhkan kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas agar dapat memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas kepada siswanya. Laboratorium Pendidikan Regional Tengah

Utara (2005: 11-12) setuju bahwa guru harus bekerja untuk meningkatkan keterampilan mereka untuk membantu siswa mereka memperoleh pengetahuan dengan lebih baik. Pendidik teladan dapat memiliki efek mendalam pada kemampuan siswa mereka untuk belajar dan berhasil. Setiap ruang kelas membutuhkan instruktur yang berkualitas baik jika pembelajaran siswa ingin ditingkatkan dan profesi ingin berkembang.

Dalam konteks ini, kemampuan guru untuk menggunakan teknologi secara efektif sangat penting. Setiap siswa akan mendapat manfaat dari memiliki guru yang mampu mengejar dan menyelesaikan gelar lanjutan. Hasil yang diperoleh adalah hasil yang diharapkan dan diperlukan untuk meningkatkan standar kinerja siswa.

Guru bebas memilih di antara berbagai strategi penilaian saat merencanakan pelajaran. Ujian tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda atau esai adalah dua jenis yang umum. Siswa sering melaporkan merasa bosan dan terbebani sebagai akibat dari penilaian ini dilaksanakan. Salah satu penjelasannya adalah bahwa guru selalu menggunakan format kuis lama yang sama. Guru membutuhkan keahlian teknis untuk mengelola penilaian yang adil dan menarik bagi siswa mereka. Gagasan bahwa ujian dan soal latihan adalah satu-satunya bentuk penilaian yang valid tetap ada di benak banyak guru. Meskipun siswa mungkin menemukan jenis pertanyaan latihan atau tes pemahaman yang sama membosankan dan tidak menarik, hal ini tidak perlu terjadi.

Game yang disesuaikan dapat digunakan untuk penilaian masing-masing siswa. Siswa

dapat menikmati belajar melalui permainan jika proses evaluasi diatur dengan benar. Menurut pandangan Tedjasaputro (2001), anak dapat memanfaatkan kesempatan untuk memanipulasi, berlatih, dan mendapatkan berbagai konsep melalui pembelajaran berbasis bermain. Membuat game edukasi memang sangat menyenangkan. Ada banyak cara di mana permainan edukatif lebih unggul daripada bentuk pengajaran yang lebih tradisional. Kemampuan untuk melihat solusi dari masalah dunia nyata adalah kekuatan utama dari game edukasi (Abidin, 2022). Game bisa dimainkan dalam berbagai format, dari yang klasik seperti gobak sodor dan ular tangga hingga playstation dan hago yang lebih modern, keduanya bisa diakses dari smartphone. Educandy adalah website yang bisa digunakan untuk membuat tes. Kuis ini dapat dibuat dan diikuti oleh siapa saja. Dengan kata lain, memiliki slogan *making learning sweeter* "membuat belajar lebih manis".

Berdasarkan hal tersebut, proses evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang tepat dan menarik sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, Dengan mempertimbangkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Educandy Jenjang MI/SD" dengan tujuan mendeskripsikan kelayakan Educandy sebagai evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan laporan yang akurat tentang kondisi atau peristiwa saat ini. Masalah seperti yang ada pada saat penelitian adalah fokus utama dari penelitian deskriptif. Studi deskriptif bertujuan untuk melukiskan gambaran yang akurat tentang suatu topik atau fenomena tanpa mendukung sudut penyelidikan tertentu. Variabel yang diselidiki mungkin independen atau berkorelasi (Salim dan Haidir, 2019: 49). Siswa sekolah dasar di kelas lima menyediakan data untuk penelitian ini. Observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan yaitu 1) Pengumpulan informasi, 2) reduksi data, atau pemilihan data yang sesuai dengan hipotesis penelitian, 3) penyajian data secara deskriptif, dan 4) membuat kesimpulan, atau mencari tahu apa temuan studi berarti, untuk lebih menginformasikan studi masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi Pembelajaran

Penilaian dan evaluasi pembelajaran berarti dua hal yang sama sekali berbeda. Bahasa Inggris memberi kami evaluasi istilah penilaian. Menurut *Essentials of Educational Evaluation*, sebuah buku yang ditulis oleh Wang dan Brown, evaluasi dapat didefinisikan sebagai "tindakan atau proses menentukan nilai dari sesuatu", meskipun ini hanyalah salah satu dari banyak kemungkinan penafsiran istilah tersebut. Pandangan ini berpendapat bahwa evaluasi adalah langkah yang diperlukan dalam menetapkan nilai dari segala sesuatu dan segala sesuatu yang terlibat atau relevan dengan bidang pendidikan.

(Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 56-58). Evaluasi dapat dilihat secara positif jika dipahami sebagai proses pemberian nilai pada sesuatu berdasarkan seperangkat kriteria, seperti ukuran (sedang, rendah, tinggi) dalam hal ini objek yang dievaluasi adalah hasil belajar siswa.

Sedangkan "belajar" berkaitan dengan "mengajar" karena keduanya berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti arah yang ditujukan kepada individu agar dapat mengenalnya; menambahkan awalan "pe" dan akhiran "an" pada "ajar" menghasilkan kata benda "belajar", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar. atau menginspirasi rasa haus akan pengetahuan pada siswa. Ketika siswa, instruktur, dan sumber daya pendidikan lainnya bekerja sama, pembelajaran terjadi. Mengajar adalah proses memfasilitasi siswa belajar isi dan keterampilan, serta pengembangan pandangan dunia dan sikap mereka. Artinya, pembelajaran yang baik adalah hasil dari sebuah proses (Ahdar, 2019: 13). Evaluasi pembelajaran, kemudian, dapat dinyatakan kembali sebagai proses memeriksa kecocokan yang baik antara kinerja siswa dan tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini karakteristik siswa yang ditunjukkan oleh referensi itulah yang dinilai. Kinerja kognitif (pengetahuan dan intelek), afektif (sikap, minat, dan motivasi), dan psikomotor (keterampilan, gerak, dan tindakan) siswa berada di bawah lingkup kegiatan belajar mengajar.

Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Evaluasi adalah bagian penting dari proses pelaksanaan pembelajaran dan karena itu penting ketika menilai kemahiran penutur

bahasa Indonesia. Analisis mendalam tentang kebutuhan yang harus dipenuhi memandu pengembangan seperangkat tujuan pembelajaran yang memandu proses pembelajaran bahasa Indonesia. Diharapkan dengan mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan secara cermat dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Mengevaluasi sesuatu dilihat bukan sebagai kumpulan metode, tetapi sebagai proses yang diatur oleh prinsip-prinsip. Berikut ini adalah kategori luas yang termasuk dalam kriteria evaluasi yang digariskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional:

- a. Prioritas dalam setiap proses evaluasi selalu diberikan untuk mengidentifikasi dan membenarkan apa yang harus dievaluasi.
- b. Memilih strategi evaluasi memerlukan pemikiran tentang tujuan yang ingin dicapai dan apakah strategi itu adalah cara terbaik untuk mengetahui apa yang perlu diketahui siswa atau tidak.
- c. Untuk memanfaatkan metode evaluasi sebaik-baiknya, seseorang harus menyadari kekuatan dan kelemahannya. Semua metode penilaian memiliki kekurangan.
- d. Evaluasi hanyalah alat mencapai tujuan bukan merupakan tujuan akhir. (Supriyadi, 2013:1-2).

Tujuan dan Kegunaan Evaluasi Kemampuan Bahasa

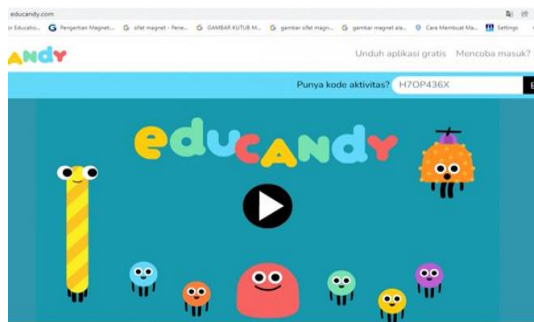
Sejauh mana kemampuan bahasa dinilai dalam kaitannya dengan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan biasanya lebih terbatas. Siswa dan keluarga mereka datang untuk mengasosiasikan kinerja akademik

mereka dengan nilai huruf yang mereka terima dari guru mereka di berbagai titik sepanjang tahun, tetapi terutama pada akhir tahun akademik. Itu juga merupakan prinsip yang akan dibawa siswa sepanjang hidupnya, memberinya rasa kualitas dan tingkat kecerdasannya sendiri. Nilai ini akan diakui dan diperhitungkan oleh kelompok, terutama ketika bersaing untuk kemajuan pendidikan dan pekerjaan. Untuk alasan ini, secara umum disepakati bahwa temuan evaluasi harus sejajar dengan hasil akhir pelajaran dalam hal tujuan yang dinyatakan dan hasil yang diharapkan. Bahkan bagian pertama pelaksanaan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran, dimodifikasi berdasarkan hasil evaluasi. Ukuran keberhasilan siswa dalam hal identifikasi objektif dan spesifik tidak sesuai dengan kebutuhan yang sebenarnya. Jika hasil evaluasi tidak memuaskan, mungkin perlu mengevaluasi kembali situasi dan merumuskan tujuan baru. Data ini menunjukkan bahwa ujian akhir suatu mata kuliah tidak hanya berfungsi sebagai bentuk umpan balik kepada mahasiswa berupa nilai tingkat kemampuannya, tetapi juga sebagai alat untuk mengevaluasi pelaksanaan mata kuliah secara keseluruhan. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk menilai dan menganalisis berbagai bagian tujuan pembelajaran. (Jauharoti et.al, 2013: 24-25)

Langkah-Langkah pembuatan game dengan educandy yaitu

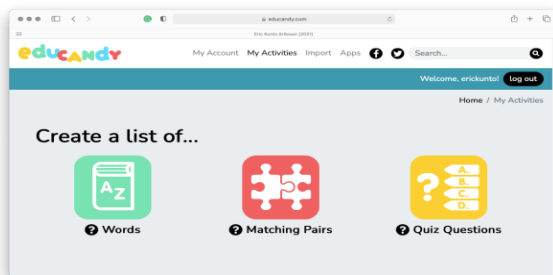
Hal pertama yang harus dilakukan seorang guru adalah mengunjungi situs web Educandy, yang dapat ditemukan di <https://www.educandy.com/>, lalu meminta siswanya mengunduh aplikasi Educandy dari

Google Play Store atau Apple App Store. Setelah itu, guru mendaftarkan dengan memberikan alamat email dan kata sandi.



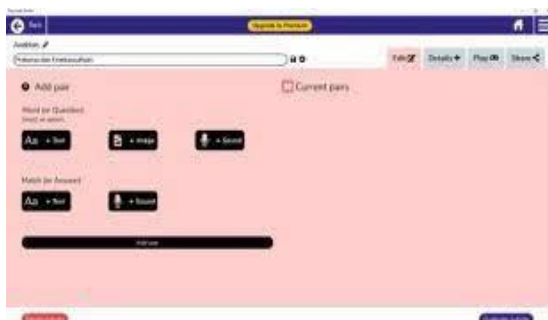
Gambar 1. Halaman awal website educandy

Buka <https://www.educandy.com/>, lalu klik tiga titik bertuliskan create your first activity, apps, dan sign in.



Gambar 2. Jendela setelah menekan tombol create

Ada tiga jenis permainan yang dapat dibuat yaitu kata-kata, pasangan berpasangan, dan pertanyaan kuis. Setelah membuat akun dan masuk ke halaman muka website atau aplikasi Educandy, langkah selanjutnya adalah menekan tombol "create", kemudian akan muncul jendela untuk memilih apa yang akan dibuat oleh guru di website tersebut, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 3. Jendela kerja untuk membuat instrumen tes

Setelah "Educandy for Matching Pairs" dipilih, sebuah jendela kosong akan muncul di mana kita dapat mengetik pertanyaan disertai dengan gambar, membuat daftar jawaban yang memungkinkan, memungkinkan pengguna memilih opsi terbaik, dan seterusnya.



Gambar 4. Jendela kerja untuk memilih permainan yang diinginkan

Setelah memilih pasangan, dua kotak kosong akan muncul dengan judul seperti "Your Activity Name" dan "Your Activity Subject". Ini harus disesuaikan dengan materi kursus dan topik yang dibahas (misalnya, "Kerajinan dan Kewirausahaan"). Cukup ketik pasangan kata baru di kotak putih berlabel Pasangan Saat Ini, klik tombol tambahkan pasangan, dan ulangi sesering yang di sukai. Setelah selesai, klik tombol yang bertuliskan "mainkan aktivitas", lalu pilih di antara tiga game berdasarkan kata yang baru saja di buat: pencarian kata, algojo, atau anagram.



Gambar 5. Jendela kerja Share Activity/Code

Dari observasi yang dilakukan, penulis terhadap siswa-siswi di lingkungan I Medan Sunggal penulis melihat adanya ketertarikan yang mendalam dari diri peserta didik terkait educandy sebagai sebuah kuis dan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut nilai (*score*) yang diperoleh siswa-siswi di lingkungan I Medan Sunggal Saat melakukan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Educandy*:

Tabel 1. Hasil perolehan nilai siswa

No	Name	Score
1	TN	85
2	AK	75
3	KSB	90
4	ZZW	80
5	NK	80
6	LAH	85
7	AMH	90

Hasil yang luar biasa ini menunjukkan bahwa Educandy sebagai kuis adalah pendekatan baru. Siswa akan senang dengan karakter baru ini karena kuis seperti ini jarang digunakan oleh kebanyakan guru. Kegembiraan siswa memicu motivasi mereka untuk mengambil peran aktif dalam proses pendidikan. Pemahaman siswa ditingkatkan ketika mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menanggapi instruktur dan mengajukan pertanyaan tentang konsep yang belum mereka kuasai. Educandy tidak hanya menambah warna pada proses

pembelajaran, tetapi juga sangat menyenangkan untuk digunakan, yang sangat penting saat mempelajari bahasa seperti bahasa Indonesia. Kuis Educandy lebih ke permainan kata-kata karena bisa digunakan untuk latihan bahasa Indonesia. Membaca puisi atau berpidato bukanlah contoh materi yang tepat karena membutuhkan latihan. Konten yang sesuai adalah informasi tentang ide dan konsep yang dapat memfasilitasi pemahaman.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil survei, pendidikan ini layak diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa keunggulan educandy berdasarkan data di atas antara lain memiliki banyak jenis permainan kata yang dapat dimainkan, memudahkan pendidik membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk meninjau pemahaman siswa, dan membuat soal latihan menjadi lebih menyenangkan.

Hanya guru yang dapat mengakses Educandy, tetapi siswa dapat menggunakannya dalam pengaturan grup dengan mengaksesnya dari ponsel mereka sendiri dan kemudian berbagi layar satu sama lain. Menggunakan browser web dan koneksi internet, dapat menggunakan Educandy untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) pribadi di rumah. Akan tetapi, mengaksesnya tanpa bimbingan guru cenderung tidak memberikan hasil yang positif. Tidak mungkin bagi penulis kuis educandy untuk melihat bagaimana kinerja pengguna dalam kuis mereka. Bisa dimulai dengan screenshot sebagai bukti, tapi akan kurang efektif. Untuk menghindari pembelajaran yang membosankan dan repetitif, terutama saat

latihan soal, penulis berpendapat bahwa educandy lebih cocok dijadikan sebagai permainan daripada sebagai permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan bahwa 7 orang menggunakan educandy dan skor rata-ratanya adalah 84. Keunggulan Educandy sebagai alat pembelajaran interaktif untuk bahasa Indonesia yaitu: 1) menawarkan berbagai pilihan permainan kata; 2) menyederhanakan proses memunculkan pertanyaan baru dan menarik untuk digunakan di kelas; 3) membantu siswa untuk merefleksikan pembelajaran mereka; 4) Membuat latihan latihan yang menghibur. Namun, educandy memiliki beberapa keterbatasan, seperti fakta bahwa orang yang membuat pertanyaan (penulis) tidak memiliki cara untuk mengetahui tanggapan peserta kuis. Pendidik semakin beralih ke permainan seperti educandy untuk membumbui pendidikan siswa mereka dan memastikan bahwa mereka menyimpan informasi sebanyak mungkin.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua kami atas doa, kasih sayang, dan bimbingannya; Nurlily, S.Ag, Dandan Irawan Lubis, S.Ag, M.Pd., dan Nurhayati S.Pd atas semua bimbingannya; Ahmad Tarmizi, Hasibuan, M.Pd., selaku dosen pengampu yang telah memberikan kritik dan saran serta masukan yang membangun selama proses penyusunan artikel serta beberapa siswa Sekolah Dasar di lingkungan I Medan Sunggal yang telah bersedia sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230-1242.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. CV Kaaffah Learning Center: Pare-Pare.
- Dimiyati, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jauharoti, A., Tamwif, I., Saleh, C., & Rosyidi, Z. (2013). Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia MI.
- Nazaidah, S., & Wiratsiwi, W. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar: studi kasus di SDN Sambonggede 1. *Prosiding SNasPPM*, 7(2), 1196-1203.
- North Central Regional Educational Laboratory. (2005). *Constructivist Teaching and Learning Models, Pathways to School Improvement*. Naperville, IL: Author: 11-12
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255-264.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan dan permainan. Grasindo.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.