

IMPLEMENTASI DIGITAL GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK EVALUASI DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA BIMA

Ita Fitriati*¹, Ramdani Purnamasari², Nur Fitrianiingsih³, Ika Irawati⁴

^{1,2,3,4} STKIP Taman Siswa Bima; Bima-NTB

*itafitriati88@gmail.com

ABSTRAK

Selama pandemi covid-19 ini pembelajaran daring (online) dirasa membosankan bagi mahasiswa di STKIP Taman Siswa Bima, khususnya pada jenjang semester satu yang dominan masih minim dengan pengalaman pemanfaatan teknologi. Karena alasan tersebut peneliti menerapkan aplikasi educandy sebagai evaluasi dan pembelajaran berbasis game. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas evaluasi pembelajaran dan motivasi mahasiswa terhadap penggunaan game digital. Objek penelitian diterapkan pada mahasiswa jenjang semester satu. Teknik Pengumpulan data yaitu menggunakan Test, angket dan obeservasi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-game. Data analisis hasil angket motivasi belajar melalui 7 indikator didapatkan rerata 88.06% dengan kategori Tinggi.

Kata Kunci : Digital Game Based Learning, Educandy, Evaluasi, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Selama Pandemi Covid-19 ini di STKIP Taman Siswa 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. Pada keadaan seperti ini pengajar diharuskan mampu membuat inovasi untuk manajemen kelas dalam rangka meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. Mengacu pada permasalahan di atas dan penelitian tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar mahasiswa dan 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 berbeda dengan generasi yang

tidak memainkannya karena game mampu menciptakan gaya belajar tersendiri. Mereka yang memainkan game memiliki cara berpikir yang lebih kreatif. Game yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai game edukasi. (Lakoro, 2019) Dalam pembelajaran selama masa covid ini yang digunakan adalah menerapkan pembelajaran dan evaluasi berbasis game, dimana mahasiswa 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 bebrbasis 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), 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 terkoneksi internet semua model game diatas bisa digunakan sehingga pengajar bisa membuat game yang menarik dan disukai oleh mahasiswa. 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 perkuliahan, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu mahasiswa dalam menumbuhkan minat dan semangat mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal. (Ita Fitriati, 2018)

Soal soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi Educandy ini bisa diakses menggunakan smartphone, ini membuat mahasiswa lebih mudah memakainya dikarenakan seluruh mahasiswa telah memiliki smatphone dibandingkan perangkat laptop ataupun komputer.

Motivasi belajar terbagi atas: (1) Motivasi intrinsik. Jenis motivasi ini biasa juga disebut dengan motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri tanpa diperlukan factor -faktor perangsang motivasi tersebut, (2) Motivasi ekstrinsik. Motivasi ini adalah motivasi yang timbul atau muncul akibat adanya rangsangan dari luar, misalnya seseorang semangat belajar karena ingin mendapatkan nilai yang terbaik dan mendapatkan hadiah yang di janjikan serta pujian dari dosen (Annisah, 2018)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deksriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menjelaskan karakteristik aktifitas atau keadaan subjek penelitian dari suatu populasi. Adapun subjek penelitian disini adalah mengukur efektifitas evaluasi dan memotivasi belajartr mahasiswa sebagai implementasi dari game berbasis digital. Sedangkan objek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan teknologi informasi STKIP Taman Siswa Bima yang berada pada jenjang semester satu yang terdiri dari dua kelas dengan total 78 mahasiswa aktif.

Teknik Pengumpulan data yaitu menggunakan test, angket, dan obeservasi. Bentuk test yang dilakukan adalah dengan memberikan soal yang telah disusun oleh pengajar dan dipaketkan dalam bank soal pada database akun educandy.

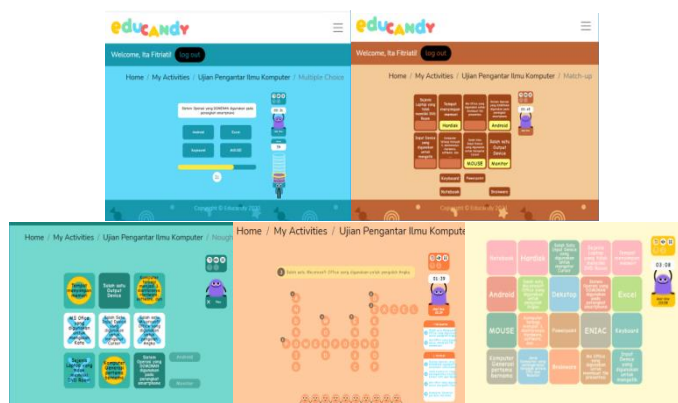
Angket yang diberikan kepada mahasiswa berisikan 30 pertanyaan meliputi tujuh indikator diantaranya: (1) Adanya keinginan untuk berhasil yang terdiri dari 2 pertanyaan, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar yang terdiri dari 4 pertanyaan, (3) Adanya penghargaan belajar yang terdiri dari 7 pertanyaan, (4) Adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar, yang terdiri dari 5 pertanyaan, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, yang terdiri dari 6 pertanyaan, (6) Keseriusan dalam menjalani perkuliahan maupun ketika ujian, yang terdiri dari 3 pertanyaan, (7) Senang untuk mencari dan memecahkan soal soal baru, yang terdiri dari 3 pertanyaan.

Angket tersebut diisi dengan 5 kategori penilaian (sangat sesuai, sesuai, ragu ragu, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai). Sehingga hasil pengolahan disajikan dalam table frekwensi dan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat penelitian ada beberapa model evaluasi berbasis game yang dimainkan oleh mahasiswa melalui aplikasi educandy diantaranya: (1) Multiple Choise atau pilihan ganda yaitu memilih salah satu jawaban optional dalam kotak, (2) Match-up atau menjodohkan antara soal dan jawaban dimana jawaban digeser untuk ditempelkan pada posisi soal yang tepat, (3) Noughts & Crosses yaitu memilih jawaban yang benar hingga pada posisi jawabannya lurus verikal atau horizontal ataupun melintang, (4) Crosswords yaitu teka teki silang dimana mahasiswa memilih soal dan menjawabnya dengan memilih pilihan huruf huruf yang disusun hingga membentuk satu kata yang menjadi jawaban yang tepat, (5) memory yaitu mahasiswa harus mengingat posisi soal dan posisi jawaban dan kemudian memilihnya berurutan antara soal dan jawaban.

Pada saat pemberian evaluasi berbasis game ini dilakukan pada saat kuis sampai ujian tengah semester, evaluasi ini masuk pada kontrak kuliah yang dimana menjadi point penting dalam menentukan nilai akhir mahasiswa.



Gambar 1. Tampilan Test menggunakan Aplikasi Educandy

Educandy dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi dapat dilihat efisiensinya dalam beberapa hal: (1) Meminimalisir penggunaan kertas karena soal soal tidak dicetak dalam wadah kertas melainkan langsung ditampilkan ke dalam layar monitor komputer atau layar smartpone, begitupun untuk lembar jawaban tidak diperlukan lagi karena mahasiswa bisa langsung memberikan jawaban dalam computer atau smartpone. (2) Menghemat waktu dalam pelaksanaan evaluasi maupun dalam pemeriksaan hasil evaluasi, karena tiap soal yang dibuat menampilkan timer yang terus berjalan sehingga memacu mahasiswa untuk berusaha mengerjakan soal dengan cepat, dan dosen bisa langsung mengetahui score dari tiap hasil evaluasi sehingga tidak membutuhkan lagi waktu lama untuk melakukan pemeriksaan. (3) Meminimalisir Kebocoran Soal karena hanya pada akun dosen yang bisa mengakses database soal soal. (4) Meminimalisir Kecurangan, karena dengan adanya pengaturan seperti pengaturan batas waktu pada tiap soal secara acak, maka peserta didik akan memiliki kesempatan untuk melakukan kecurangan. Sehingga akan memungkinkan terlaksananya tes yang berjalan secara jujur. (5) Soal Bisa Dirandom, karena aplikasi akan menampilkan soal secara acak untuk masing masing mahasiswa, sehingga mahasiswa akan mendapatkan soal yang berbeda dengan mahasiswa lain. (6) Mudah dan Praktis karena fitur fitur yang ditampilkan mudah untuk dioperasikan sehingga membuat peserta ujian lebih focus, serta tidak ribet, dan mempermudah dosen dalam mengoreksi jawaban dari mahasiswa karena aplikasi ini langsung menampilkan nilai atau score yang didapatkan oleh masing masing mahasiswa.

Data motivasi belajar mahasiswa diperoleh dari pembagian angket yang dibuat dalam format google form, diberikan kepada seluruh mahasiswa yang memprogramkan matakuliah pada jenjang semester satu, total mahasiswa aktif berjumlah 78 orang. Adapun pertanyaan berjumlah 30 yang masing masing terdiri dari 5 pilihan, sehingga mahasiswa memilih salah satu dari lima pilihan tersebut sesuai dengan yang mahasiswa rasakan atau alami. Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel.

Adapun hasil dari pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk frekwensi dan persentasi, seperti tampilan pada table dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa

No	indikator	Jumlah pertanyaan	Nilai Perolehan	Nilai Max	Persentase	Kategori
1	adanya keinginan untuk berhasil	2	757	780	97.05%	Sangat Tinggi
2	adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	1459	1560	93.53%	Sangat Tinggi
3	adanya penghargaan belajar	7	2595	2730	95.05%	Sangat Tinggi
4	adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar	5	1804	1950	92.51%	Sangat Tinggi
5	adanya lingkungan belajar yang kondusif	6	1852	2340	79.15%	Tinggi
6	keseriusan dalam menjalani perkuliahan maupun ketika ujian	3	1018	1170	87.01%	Sangat Tinggi
7	senang untuk mencari dan memecahkan soal soal baru	3	818	1170	69.91%	Cukup Tinggi
Total			10303	11700	88.06%	Tinggi

Gambaran umum dengan mengukur motivasi belajar melalui 7 indikator diatas didapatkan rerata 88.06% dengan kategori Tinggi.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian, mengolah data, mengobservasi lebih dalam, dan menghasilkan beberapa temuan, maka ditariklah beberapa kesimpulan. Adapun Kesimpulan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-game. (2) Data analisis hasil angket motivasi belajar melalui 7 indikator diberikan kepada 78 mahasiswa didapatkan rerata 88.06% dengan kategori Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinasari, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Wiha dalam melakukan Evaluasi Pembelajaran menggunakan CBT. *Jurnal Masyarakat Mandiri Vol. 4, No. 2, Juni 2020, 273-280.*
- Annisah, W. J. (2018). The Analysis Of Students' Motivation In Learning English (A Case Study Inside Classroom) of The Eleventh Grade Students of SMKS Taman Madya Baiturrahman Bima. *Jurnal Pendidikan Bahasa Vol. 8. No. 2. Juli-Desember 2018.*
- Ita Fitriati, I. I. (2018). Implementasi Computer Based Test English Computer (CBT-EC) Untuk Efisiensi Evaluasi Bahasa Inggris Komputer di STKIP Taman Siswa Bima. *JISIP, Vol. 2 No. 2, 204-210.*

Lakoro, R. (2019). *Mempertimbangkan peran permainan edukasi dalam pendidikan di Indonesia*. Seminar Industri Kreatif ITS Tahun.

Lestari, S. P. (2020, November 12). *Asyik Dengan Educandy*. Retrieved Maret 10, 2021, from kemenag.go.id: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>