



**PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
APLIKASI EDUCANDY BAGI GURU-GURU DI SDK DON BOSKO 2**

***TRAINING ON THE USE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON THE  
EDUCANDY APPLICATION FOR TEACHERS AT SDK DON BOSKO 2***

**Godelifa Kofi<sup>1</sup>, Yulsy M. Nitte<sup>2</sup>, Cintya M. P. Ati<sup>3</sup>, Belina Soares Babo<sup>4</sup>, Devita Deku<sup>5</sup>,**

**Ona M Aunisuni<sup>6</sup>, Mimi Benu<sup>7</sup>, Yolanda Thine<sup>8</sup>**

<sup>12345678</sup> Universitas Citra Bangsa, Indonesia

<sup>1</sup> godelifakofi@gmail.com, <sup>2</sup> yulsinitte9@gmail.com, <sup>3</sup> chintiaati2603@gmail.com,  
belinasoaresbabo@gmail.com, <sup>4</sup> devitadeku562@gmail.com, <sup>5</sup>

onamargina08@gmail.com, <sup>6</sup> mimibenu94@gmail.com, <sup>7</sup> yolandthine4@gmail.com.

**Article History:**

Received: June 16<sup>th</sup>, 2025

Revised: August 10<sup>th</sup>, 2025

Published: August 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** *The objective of this training is to provide educators with practical understanding of how to develop interactive and engaging learning media for students. The training activities are designed using a combination of methods, namely presentations to provide a theoretical foundation, as well as hands-on workshops that allow participants to independently try creating and operating Educandy-based media. Based on the evaluation results, this training has proven to be effective in improving teachers' understanding and skills in utilizing interactive learning technology. Additionally, the training has successfully fostered motivation and enthusiasm among teachers to integrate Educandy media into classroom teaching processes, thereby creating a more varied, enjoyable, and effective learning environment.*

**Keywords:** *Training,  
Learning, Media  
Educandi*

**Abstrak**

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman praktis kepada para pendidik mengenai cara mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Kegiatan pelatihan ini dirancang dengan menggunakan metode kombinasi, yaitu presentasi materi untuk memberikan landasan teoretis, serta praktik langsung (workshop) yang memungkinkan peserta mencoba secara mandiri membuat dan mengoperasikan media berbasis aplikasi Educandy. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil menumbuhkan motivasi dan antusiasme para guru untuk mengintegrasikan media Educandy ke dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan, dan efektif.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Pembelajaran, Media Educandy*

## PENDAHULUAN

Pengajaran adalah sebuah aktivitas atau proses yang melibatkan kegiatan pembelajaran, dimana terdapat dua subjek utama yaitu, guru sebagai pengajar, dan peserta didik sebagai pelajar. Dalam pelatihan ini, peran utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, inovatif, efisien, dan positif (Miller et al, 2019). Hal ini perlu dilakukan dengan melibatkan kesadaran dan keaktifan dari guru maupun peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang lebih baik (Maasrukhin & Ratnasari, 2019: 101). Sebelum pasca perkembangan teknologi belum ada, media yang digunakan hanya berpusat pada benda-benda di sekitar yang jumlah dan kegunaannya sangat terbatas, sehingga guru masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran atau pembelajarannya lebih berpusat pada *teacher central*. Hal ini membosankan bagi peserta didik.

Pada abad 21, guru dituntut untuk menggunakan media atau teknologi terbaru agar peserta didik tidak tertinggal oleh globalisasi dan modernisasi. Penggunaan teknologi terbaru juga diharapkan agar pembelajaran tidak bersifat pasif atau satu arah (*teacher center*). Oleh karena itu, pembelajaran abad 21 memix keterampilan guru dan siswa dalam mengaplikasikan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penggunaan media yang interaktif tidak membosankan bagi peserta didik. Menurut Mardhiyah (2021: 31), Pembelajaran abad ke-21 ini menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan.

Media interaktif adalah interaksi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text*, *graphic*, *moving images*, dan *sound*, kedalam lingkungan digital yang terstruktur dan dapat membuat orang berinteraksi dengan data atau tujuan yang tepat melalui (shin et al., 2020) lingkungan digital berupa internet, telekomunikasi, *interactive*, digital *television* dan *game interactive*.

*Educandy* adalah sebuah aplikasi daring yang memungkinkan pendidik, peserta didik, dan orang tua untuk mengelola *game* dan aktivitas pembelajaran interaktif lainnya. Dengan menggubakan *educandy*, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. *Educandy* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk mengelola aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Nitte, 2024).

Melalui aplikasi *educandy* pendidik dapat membuat *game* pembelajaran interaktif dalam hitungan menit. *Educandy* memiliki beberapa fitur permainan utama, yakni *words*, *matching pairs*, *quiz questions* dan lain-lain. Fitur-fitur utama ini dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crossword*, *match-up*, *memori*, dan *multiple choice*. Selain itu *educandy* juga dimainkan secara individu, berduel dengan computer, teman, dan bisa juga disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan aplikasi *educandy* pendidik dapat merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran, sehingga bisa digunakan kembali pada saat mengadakan evaluasi baik *quiz* ataupun latihan.

## METODE

Metode yang digunakan adalah metode *workshop*/praktik langsung, dan presentasi. Melalui metode ini, peserta pelatihan diajarkan bagaimana menyiapkan konten pembelajaran berbasis media interaktif. *Educandy* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pendidik, peserta didik, dan orang tua untuk membuat permainan edukasi interaktif dengan cepat dan mudah. Dengan menggunakan *educandy*, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. Secara rinci metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah Presentasi dimana pelatih memaparkan perihal mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *educandy*. Selama mendengarkan materi yang disampaikan oleh pemateri sesekali beberapa pendidik menanyakan perihal yang disampaikan oleh pemateri mengenai cara memanfaatkan aplikasi *educandy*, pertanyaan ini sangat berguna ketika pendidik memulai praktek secara langsung pada laptop masing-masing. Alat yang digunakan antara lain; laptop, proyektor dan internet. (Nitte 2022)

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pelatihan yaitu:

### 1. Persiapan

Sesuai dengan skema yang sudah direncanakan oleh tim, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara bertahap, yaitu tahap persiapan, proses pelatihan, dan produk yang dihasilkan, Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan pihak sekolah dalam hal ini Kepala Sekolah, untuk mendiskusikan mengenai materi yang akan dibahas, peserta yang akan diikutsertakan, waktu dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Karena pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dalam kondisi ujian maka disepakati pelaksanaan pelatihan dilakukan pada Selasa 27 Mei 2025 tepat pukul 10.00 WITA. Hal pertama yang disiapkan adalah kesiapan pelaksanaan dalam melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Educandy* bagi guru-guru di SDK Don Bosko 2. Untuk itu kesiapan sangat penting untuk menjamin efektivitas kegiatan pelatihan. Dalam penguasaan materi mengenai aplikasi *educandy* pelatih melibatkan saudara Dizon Yandri Sae seorang mahasiswa teknik dari STIKOM UYELINDO yang membantu pelatih dalam pembuatan akun, input konten hingga pada praktek bagaimana pelatih menguasai cara membuat berbagai jenis kuis di *Educandy* (matching pairs, anagram, word search, quiz crossword dll.)

### 2. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dibuka dengan doa oleh Sr. Belina Soares Babo PRR, penyampaian tujuan dari kegiatan oleh Mimi S. D Benu sebagai moderator dan pengenalan singkat. Kegiatan ini dibuka secara resmi oleh kepala sekolah ibu Maria Yosepha Ngura. S.Pd. dan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Sr. Godelifa Kofi SSpS dengan penjelasan tujuan dan manfaat kegiatan serta pengenalan “Penggunaan media pembelajaran berbasis game *educandy*”. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru SD Don Bosko 2 Kupang, dan 15 orang Mahasiswa prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Kupang.

*Educandy* adalah sebuah aplikasi atau platform berbasis web yang memungkinkan para pendidik untuk membuat game edukasi interaktif dalam hitungan menit. Sesuai dengan slogannya, "making learning sweeter" yang menciptakan suasana belajar lebih manis, *Educandy* dirancang untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Seluruh peserta yang mengikuti kegiatan, menyimak dengan sangat baik dan mencoba secara langsung cara login dan cara membuat game dalam Educandy. Namun dalam proses mengunduh aplikasi Educandy peserta PKM mengalami kendala internet, sehingga hanya beberapa peserta yang berhasil mengunduh aplikasi tersebut. Setelah mengunduh aplikasi dilanjutkan dengan pemaparan tata cara membuat quis/ games dan cara bermain/mengerjakan quis. Mata pelajaran yang pelatih paparkan sebagai contoh dalam membuat Quis adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan fitur Multiple Choice Quiz. Setelah Quis dibuat, link dibagikan ke seluruh peserta untuk menyelesaikan Quis tersebut, selanjutnya adalah sesi Tanya jawab dan diskusi bersama peserta PKM yang dilakukan oleh Ona Margina Aunisuni, di sini semua peserta sudah memahami penggunaannya namun hanya beberapa peserta yang sudah berhasil mengunduh aplikasi educandy dan yang lainnya belum karena gangguan jaringan. Setelah diskusi kegiatan ditutup oleh kepala sekolah, doa oleh Devita Deku dan foto bersama oleh Yolanda Thine.

Akhir dari kegiatan ini, diharapkan kepada semua guru di SD Don Bosko 2 maupun bagi calon guru juga terus belajar dan memiliki keterampilan membuat dan memodifikasi Quis, atau latihan interaktif agar pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif dan inovatif, efektif dan adaptif.

## **HASIL**

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Educandy bagi guru-guru di SDK Don Bosko 2 telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Secara umum, kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman langsung kepada para guru dalam merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di aplikasi Educandy.

Berikut beberapa hasil nyata dari pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru. Para peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang pentingnya inovasi media pembelajaran digital. Melalui sesi pemaparan materi dan diskusi, guru-guru menjadi lebih memahami konsep media interaktif dan keunggulan Educandy sebagai salah satu platform pendukung pembelajaran yang menyenangkan dan mudah digunakan.
- 2) Kemampuan Praktis Membuat Media Interaktif. Melalui praktik langsung (workshop), beberapa peserta berhasil membuat minimal satu produk media pembelajaran interaktif berupa kuis, puzzle, atau permainan kata yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Produk-produk tersebut kemudian dipresentasikan dan diujicobakan secara terbatas dengan rekan peserta lain sebagai simulasi penerapan di kelas.
- 3) Meningkatnya Antusiasme dan Motivasi Guru. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi guru untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses belajar-mengajar. Banyak peserta merasa bahwa Educandy memberikan alternatif yang praktis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama untuk materi-materi yang sebelumnya sulit disampaikan hanya dengan metode ceramah.
- 4) Terbentuknya Rencana Tindak Lanjut (RTL). Di akhir kegiatan, para guru secara berkelompok menyusun rencana tindak lanjut penggunaan Educandy dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Beberapa guru merencanakan untuk mengimplementasikan media Educandy secara rutin pada kegiatan evaluasi pembelajaran dan latihan soal, serta membagikan pengalaman penggunaan kepada rekan guru lain.
- 5) Dukungan Pihak Sekolah. Pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah dan tim manajemen, memberikan dukungan penuh terhadap tindak lanjut penggunaan media Educandy. Dukungan ini diwujudkan melalui rencana penyediaan fasilitas internet yang memadai serta

pendampingan teknis bagi guru-guru yang membutuhkan bantuan lanjutan. Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa guru-guru di SDK Don Bosko 2 siap untuk berinovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi. Keberhasilan pelatihan ini diharapkan dapat berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah secara berkelanjutan.(Nitte 2024)

### Dokumentasi



Gambar 3. Kegiatan pembuka



Gambar 4 proses pembelajaran.

### PEMBAHASAN

Dunia terus berubah, begitu juga dengan dunia pendidikan. Peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang dinamis, maka sebagai calon guru ataupun pendidik berusaha menjadi fasilitator yang kreatif dan bisa menyampaikan materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan demi menciptakan suasana kelas yang hidup dan membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Disini pelatih memiliki solusi sederhana namun sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu aplikasi educandy

Aplikasi educandy adalah sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk menciptakan permainan edukasi interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk membuat, bermain, dan berbagi permainan edukasi yang menyenangkan dan menarik. Educandy menawarkan berbagai jenis permainan, seperti kuis, permainan kata, dan permainan mencocokkan, yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Apikasi Educandy ini sangat mudah digunakan guru dengan beragam permainan yang menyenangkan dan bisa di akses gratis tanpa biaya seperti aplikasi lainnya. Educandy dapat kita unduh di tablet, laptop dan handphone. Aplikasi ini diakses melalui we <https://www.educandy.com> .

Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi educandy adalah:



Gambar 2 fitur fitur educandy.

1. Word List
  - a) Input berupa daftar kata.
  - b) otomatis diubah menjadi beberapa jenis permainan:
    - 1) Anagrams (acak huruf)
    - 2) Word Search (pencarian kata)
    - 3) Hangman (tebak huruf)
2. Matching Pairs
  - a) Input berupa pasangan kata/konsep dan definisinya.
  - b) Dikonversi menjadi game:
    - 1) Matching game (cocokkan pasangan)
    - 2) Memory game (ingat pasangan)
3. Quiz Questions
  - a) Input berupa soal pilihan ganda.
  - b) Game yang dihasilkan adalah Multiple Choice Quiz
4. Cara mengunduh aplikasi educandy:
  - a) kunjungi situs : <https://www.educandy.com>
  - b) klik sign Up (daftar) untuk membuat akun
  - c) masukkan emai dan password
  - d) setelah membuat akun login ke dalam platform
  - e) setelah login klik "create an activity" pilih jenis aktivitas
  - f) masukan data, (kata, soal atau pasangan jawaban)
  - g) klik finish untuk menyimpan, maka
  - h) educandy otomatis menghasilkan beberapa jenis mainan dari data yan telah dibuat.
  - i) Setelah membuat games guru akan mendapatkan link unik yang bisa dibagikan ke siswa.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin penting di era digital saat ini. Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aplikasi digital. Educandy merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Educandy dipilih karena aplikasi ini memiliki keunggulan berupa kemudahan dalam pembuatan kuis, teka-teki kata, anagram, dan aktivitas interaktif lainnya hanya dengan memasukkan daftar kata atau pertanyaan. Produk pembelajaran yang dihasilkan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone sehingga fleksibel digunakan baik di kelas maupun untuk tugas mandiri di rumah.

Melalui pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat:

1. Mengetahui fitur-fitur utama yang terdapat pada aplikasi Educandy.
2. Mampu membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi ajar di kelas masing-masing.
3. Menerapkan media yang telah dibuat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.
4. Membangun kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu pemberian materi pengenalan aplikasi Educandy, praktik langsung membuat media interaktif, diskusi kelompok, serta simulasi penerapan di kelas. Guru-guru diberikan kesempatan untuk mencoba membuat berbagai bentuk kuis, crossword, matching, dan word search sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa terbantu dengan pelatihan ini karena dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan ini juga menjadi salah satu strategi untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, kreatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi. Harapannya, ke depannya guru-guru di SDK Don Bosko 2 dapat mengintegrasikan media interaktif tidak hanya melalui Educandy tetapi juga melalui aplikasi-aplikasi inovatif lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi, bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan aplikasi Educandy ini bukan hanya memberikan pengetahuan teknis tetapi juga membangun mindset guru agar selalu terbuka pada inovasi teknologi dan siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Educandy memberikan dampak positif dalam peningkatan kompetensi guru SD dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Aplikasi ini terbukti mudah digunakan dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Disarankan pelatihan serupa dilaksanakan secara berkala dan diperluas cakupannya ke jenjang pendidikan lain.

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi educandy di SD Don Bosko 2, telah berjalan dengan lancar dan sesuai rencana. Pelatihan ini memberikan wawasan dan keterampilan praktis kepada para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para guru sangat antusias dan mampu memahami serta mengimplementasikan penggunaan aplikasi Educandy dalam proses pembelajaran. Mereka juga menyadari bahwa penggunaan media interaktif seperti aplikasi Educandy dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Ucapan terima kasih kepada Universitas Citra Bangsa dan Dosen Pengampu Inu Yulsy M. Nitte S.H.,MPd yang memberikan dukungan dan arahan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah beserta Guru-guru yang telah

mengijinkan pelaksanaan pengabdian ini berlangsung dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Aslamiah, Celia Cinantya, dan Wahdah Refia Rafianti “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin” Vol 5 No 1 2023 Hal 143-150
- Nina Widyaningsih 1 , Mahilda Dea Komalasari, 2 , Heru Purnomo 3, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah Dasar.
- Nitte, Yulsy Marselina (2024). Penguatan Nilai-Nilai Anti Korupsi Anak Melalui Cerita Dongeng Suri Ikun Dan Dua Burung Di Sd Pelangi Manulai II Kota Kupang. *Devotion: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 16-21. <https://doi.org/10.52960/dev.v2i2.330>
- Nitte, Yulsy Marselina (2024) Penguatan Nilai-Nilai Anti Korupsi Anak Melalui Media Pembelajaran I nteraktif Quizizz di SD GMT Manulai I Kota Kupang. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v4i1.1198>