

UTILIZATION OF THE DIGITAL MEDIA EDUCANDY AS AN EFFORT TO IMPROVE STUDENTS' GERMAN LANGUAGE COMPETENCE

Tri Edliani Lestari^{1*)}, Audrey Gabriella Titaley¹, Dwi Imroatu Julaikah¹,
RR Maha Kalyana Mitta¹, Dwi Nur Cahyani Sri¹, Ajeng Dianing Kartika¹
¹Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author's e-mail: triedlianilestari@unesa.ac.id

Article Info

Article History:

Received November 30, 2025

Revised December 13, 2025

Accepted December 17, 2025

Keywords:

*educandy;
German language competence;
digital media;
learning motivation;
learning innovation*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada era Society 5.0 menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran digital Educandy sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar bahasa Jerman siswa. Topik ini dianggap penting karena sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang cenderung kurang menarik dan menyebabkan keterlibatan siswa rendah. Kegiatan penelitian dilakukan melalui program pengabdian kepada masyarakat di SMAN 1 Driyorejo, melibatkan guru dan siswa mata pelajaran bahasa Jerman. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan model pelatihan partisipatif, yang meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Educandy dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Guru juga merasakan kemudahan dalam proses asesmen dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Temuan ini membuktikan bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era modern. Dengan demikian, penggunaan Educandy berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi kebahasaan siswa sekaligus memperkuat kemampuan pedagogis digital guru.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in the Society 5.0 era demands innovation in foreign language learning. This study focuses on the utilization of the digital learning medium Educandy as an effort to enhance students' competence and motivation in learning German. This topic is considered important because most teachers still use conventional teaching methods that tend to be less engaging and result in low student involvement. The research activities were conducted through a community service program at SMAN 1 Driyorejo, involving teachers and students of German language subjects. The method employed was descriptive qualitative with a participatory training model, which included the stages of preparation, training, mentoring, and evaluation. Data were obtained through observation, interviews, and documentation of activities. The results show that the implementation of Educandy in the learning process is able to improve students' mastery of vocabulary and grammar, foster learning motivation, and encourage active participation in classroom activities. Teachers also experienced greater ease in the assessment process and in creating interactive learning media. These findings demonstrate that interactive digital media can serve as an effective, innovative, and relevant learning tool that meets the educational needs of the modern era. Thus, the use of Educandy contributes significantly to improving students' language competence while simultaneously strengthening teachers' digital pedagogical skills.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Lestari, T. E., Titaley, A. G., Julaikah, D. I., Mitta, R. M. K., Sri, D. N. C., & Kartika, A. D. (2025). UTILIZATION OF THE DIGITAL MEDIA EDUCANDY AS AN EFFORT TO IMPROVE STUDENTS' GERMAN LANGUAGE COMPETENCE. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(4), 724–732. <https://doi.org/10.55681/devote.v4i4.5340>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada era Society 5.0 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Pendidikan modern dituntut untuk

menghasilkan generasi yang tidak hanya berpengetahuan luas, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi dan mampu berpikir kritis serta kreatif [1]. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing perlu menyesuaikan pendekatan dan medianya agar relevan dengan karakteristik peserta didik yang hidup di era digital.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP), asesmen dan pembelajaran abad ke-21 harus berorientasi pada peningkatan kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap [2]. Hal ini berarti proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensinya secara utuh. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman di banyak sekolah menengah masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Majid menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif [3]. Media yang tepat dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman, tantangan utama adalah kompleksitas struktur tata bahasa (Grammatik) dan sistem kasus (Kasus) yang membuat siswa sulit memahami pola kalimat dan penggunaan kata secara tepat [4]. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga interaktif dan memotivasi siswa untuk berlatih secara mandiri.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Hapsari menemukan bahwa penggunaan media daring seperti Wiki mampu meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kritis peserta didik [5]. Demikian pula, Pratiwi dan Lestari membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa [6]. Riyanto menambahkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman efektif untuk memperluas penguasaan kosakata melalui kuis daring dan permainan edukatif [7].

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah Educandy, platform pembelajaran daring berbasis permainan yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata [8]. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sementara guru memperoleh kemudahan dalam melakukan asesmen digital yang efisien dan menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital Educandy dalam meningkatkan kompetensi bahasa Jerman siswa, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar mereka.

LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Bahasa di Era Digital

Perubahan paradigma pendidikan di era digital menuntut guru untuk beradaptasi terhadap transformasi teknologi dan gaya belajar peserta didik yang serba cepat, visual, dan interaktif [9]. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, perlu mengintegrasikan teknologi agar dapat menarik minat belajar serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Warschauer, teknologi dapat memperluas akses, meningkatkan interaksi, serta memungkinkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang lebih bermakna [10].

Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga didukung oleh teori Constructivism yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi dan keterlibatan langsung [11]. Oleh karena itu, media pembelajaran digital yang interaktif seperti Educandy sangat sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

2. Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Asing

Media digital memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena mampu menyajikan informasi secara audio-visual dan memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik [12]. Menurut Heinich et al., media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses belajar yang dapat membentuk pemahaman konseptual peserta didik [13].

Dalam pembelajaran bahasa asing, media digital mampu memfasilitasi keempat keterampilan utama—mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis—melalui aktivitas berbasis teknologi seperti kuis daring, simulasi percakapan, dan permainan kata [14]. Penerapan media digital juga selaras dengan teori Cognitive Load yang menjelaskan bahwa tampilan interaktif dapat membantu otak dalam mengorganisasi informasi dan mengurangi beban kognitif selama proses belajar [15].

3. Konsep Game-Based Learning dan Platform Educandy

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik [16]. Teori motivasi Self-Determination Theory menjelaskan bahwa elemen kesenangan dan tantangan dalam permainan dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik belajar [17].

Educandy merupakan salah satu platform game-based learning yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif berbasis kuis, matching, dan anagram. Media ini mudah digunakan dan memungkinkan guru membuat permainan edukatif tanpa kemampuan pemrograman [18]. Menurut penelitian oleh Noor dan Rahman, penggunaan Educandy dalam pembelajaran bahasa asing terbukti meningkatkan partisipasi, daya ingat, serta pencapaian hasil belajar peserta didik [19].

4. Relevansi Penggunaan Educandy dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Bahasa Jerman dikenal sebagai bahasa yang kompleks, terutama dalam tata bahasa dan sistem kasusnya [4]. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi penguasaan struktur dan kosakata dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan Educandy memungkinkan siswa berlatih secara berulang dengan cara yang tidak membosankan, sekaligus membantu guru melakukan evaluasi formatif berbasis digital [8].

Selain itu, penerapan media digital seperti Educandy juga sejalan dengan arah kebijakan transformasi pendidikan nasional menuju literasi digital dan pembelajaran berbasis kompetensi [2]. Dengan demikian, penggunaan Educandy dalam pembelajaran bahasa Jerman bukan hanya solusi inovatif, tetapi juga langkah strategis dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

METODE PELAKSANAAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan metode pelatihan partisipatif (participatory training) untuk menganalisis efektivitas media digital Educandy dalam meningkatkan kompetensi bahasa Jerman siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan fenomena pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif guru dan siswa dalam pengembangan media serta penerapannya di kelas [20].

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali secara mendalam proses pembelajaran dan persepsi peserta terhadap penggunaan Educandy sebagai media belajar. Penelitian dilakukan dalam konteks pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berfokus pada kegiatan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Driyorejo, Gresik.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, yang merupakan mitra kegiatan PKM Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Surabaya. Subjek penelitian terdiri dari guru bahasa Jerman dan siswa kelas XI yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan dan penerapan media Educandy di kelas.

Jumlah peserta pelatihan sebanyak 25 siswa dan 2 guru. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, karena peserta dianggap memiliki relevansi langsung dengan implementasi media pembelajaran bahasa Jerman berbasis digital [21].

3.3 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan utama, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1 berikut.

Tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi tim peneliti dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, kebutuhan teknis, serta penentuan peserta pelatihan. Selain itu, dilakukan identifikasi awal terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Jerman di kelas, termasuk kesulitan guru dan siswa dalam memanfaatkan media digital [22].

b) Tahap Pelatihan



Gambar 1. Kegiatan PKM SMAN 1 Driyorejo

Tim peneliti memberikan pelatihan tentang penggunaan Educandy melalui sesi tatap muka dan praktik langsung. Guru dan siswa diperkenalkan pada fitur-fitur dasar seperti pembuatan kuis, matching games, dan anagram. Tujuannya agar peserta mampu membuat dan memodifikasi media sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman.

c) Tahap Pendampingan dan Implementasi



Gambar 2. Implementasi Penggunaan Aplikasi

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan terhadap guru dan siswa dalam menerapkan media Educandy pada proses pembelajaran. Guru mempraktikkan penggunaan media dalam kegiatan belajar, sementara siswa terlibat aktif dalam menguji serta memberikan umpan balik terhadap efektivitas media yang digunakan [23].

d) Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil pembelajaran. Data yang diperoleh mencakup peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta perkembangan kompetensi kebahasaan, terutama dalam aspek kosakata dan tata bahasa. Hasil refleksi digunakan untuk penyempurnaan penggunaan Educandy sebagai media ajar berkelanjutan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga metode utama:

- Observasi: dilakukan untuk mengamati partisipasi siswa dan guru selama pelatihan dan penerapan media.

- Wawancara: dilaksanakan untuk memperoleh tanggapan dan persepsi guru serta siswa tentang keefektifan media Educandy.
- Dokumentasi: mencakup foto kegiatan, hasil karya siswa, serta catatan evaluasi yang digunakan untuk triangulasi data [24].

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2024									
2	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL EDUCANDY SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA JERMAN SISWA									
3	FBS UNESA 2024									
4										
5	Pasangan	Nama Lengkap 1	Nama Lengkap 2	Link Lathan Educandy						
6	1	NADYA PUTRI PRIMA SASTRA NEGARA	CINTIYAH NUR KUMALA SARI	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a2						
7	2	FATIM NURAZZAH	MELIS DEA AFRILYA	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a3						
8	3	KATARINA GRACE ROSOK	NI PUTU CHELSY LYONY WINOWATAN	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a4						
9	4	FRANSISKA NUR SALSABELA	YASMIN MAULINA NUR ISFANDIYAH	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a5						
10	5	ALFITYA FAIRINDA	RHEITA LINA NIDAH PUTRI	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a6						
11	6	FITRI MURYANA	SHOFIA GLADIES PRISYANI	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a7						
12	7	DIAN APRILLIA PUSPA NINGRUM	PUTRI NAYIA RENJURO	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a8						
13	8	DINDA ADHARABILLA	SHELOMITA MAUKA ALLEA CHASTA	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259a9						
14	9	Dani Lili Seng Dit	Ikem Adhama Pristini	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259aa						
15	10	Muhammad Fatir Ramdhani	Kanery Rahman Djunaidi	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259ab						
16	11	Khusni Nur Asyiah	Shatrina Shilan Reshma	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259ac						
17	12	TSANIA WIJAYANTI ZAHRO	ELFINA SARI AGUSTIN	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259ad						
18	13	Fia Amanda Auliyah Ningsrum	Syamilia Naura Kiana Chikwanji	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259ae						
19	14	DIVI RETNO ISLAMIAH	ERIN TRI WULANDARI	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259af						
20	15	ANGGA FAFIRRU ILALLAH	AHMAD KAVIAN EL PRADA	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259b0						
21	16	Angelita Gabriel Karunia Sari Wibowo	Ahmalla Bilqis Nadatul Zahra	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259b1						
22	17	IRFANSYAH NUR ABDULLAH	BAQUS SASTRO DUNA	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259b2						
23	18	Nalia Fiza Saeba	Aqilah Salwa Ananti	https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1259b3						
24	19									
25	20									
26										
27										
28										

Gambar 3. Hasil Pengumpulan Kerja Kelompok Siswa

Semua data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [25].

3.5 Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sejak tahap pengumpulan hingga interpretasi hasil. Data kualitatif seperti tanggapan peserta dan hasil observasi dikategorikan berdasarkan tema: (1) peningkatan kompetensi linguistik, (2) motivasi belajar, dan (3) kemudahan guru dalam asesmen digital.

Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana Educandy mampu memenuhi indikator keberhasilan pelatihan, yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam memahami struktur bahasa dan kosakata, serta meningkatnya partisipasi aktif dalam pembelajaran [26].

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pelaksanaan Pelatihan dan Implementasi Media Educandy

Kegiatan pelatihan penggunaan media digital Educandy dilaksanakan di SMAN 1 Driyorejo, Kabupaten Gresik, dengan melibatkan dua guru bahasa Jerman dan dua puluh lima siswa kelas XI. Kegiatan berlangsung selama dua hari yang mencakup sesi pengenalan fitur Educandy, praktik pembuatan media ajar, dan penerapan dalam kegiatan belajar di kelas.

Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Guru aktif membuat konten pembelajaran berupa kuis interaktif, sementara siswa berpartisipasi dalam menguji hasil media yang telah dibuat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami materi kosakata dan tata bahasa ketika disajikan dalam bentuk permainan digital.

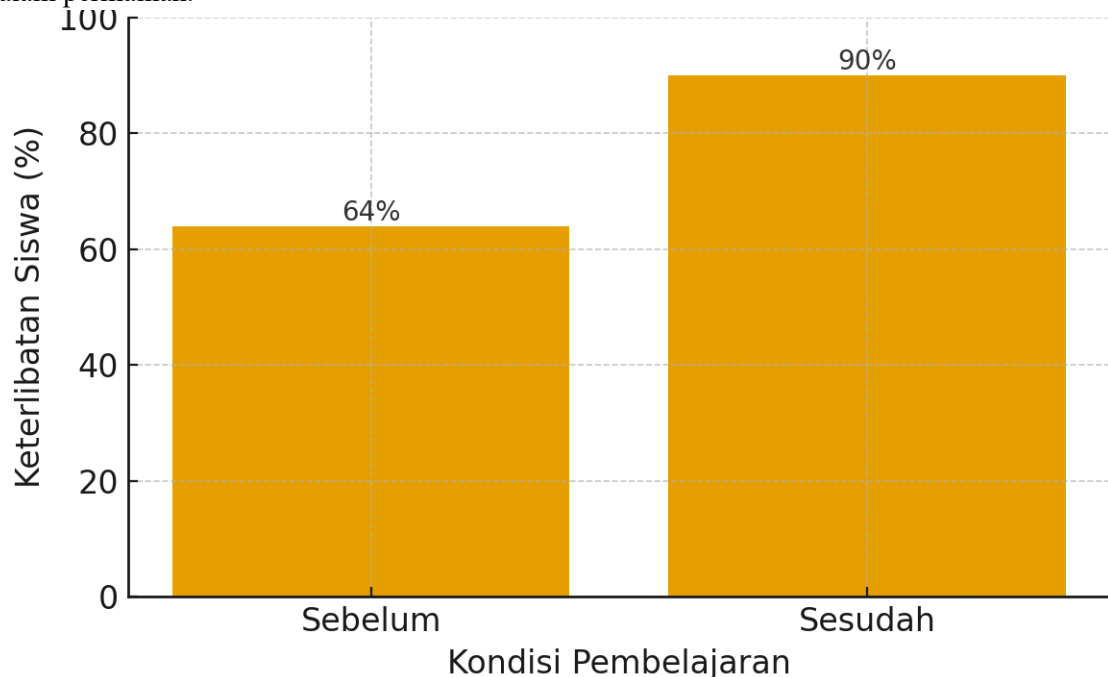
Tabel 1. Hasil Pengamatan

Aspek yang Dinilai	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Penguasaan Kosakata	62	84	22
Pemahaman Tata Bahasa	58	81	23
Motivasi dan Keterlibatan	64	90	26
Kemampuan Menulis Sederhana	60	82	22
Rata-rata	61	84,25	23,25

Dari hasil evaluasi, terlihat peningkatan rata-rata sebesar 23,25% pada seluruh aspek yang diukur. Guru menyatakan bahwa penggunaan Educandy membantu siswa memahami struktur kalimat dengan lebih baik karena mereka belajar melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan.

4.2 Tingkat Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Sebelum penerapan Educandy, pembelajaran bahasa Jerman umumnya berlangsung dengan metode ceramah dan latihan tertulis. Berdasarkan observasi, siswa cenderung pasif dan hanya menjawab jika diminta oleh guru. Namun, setelah menggunakan Educandy, aktivitas belajar menjadi lebih dinamis. Siswa berlomba untuk menjawab pertanyaan, memperbaiki kesalahan, dan menunjukkan hasil terbaik mereka dalam permainan.



Gambar 3. Grafik Keterlibatan Siswa

Peningkatan keterlibatan dari 64% menjadi 90% menunjukkan bahwa media ini mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Guru mencatat bahwa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan inisiatif menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam kelompok.

4.3 Evaluasi Guru terhadap Penerapan Media Educandy

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya Educandy dalam proses pembelajaran. Guru dapat menghemat waktu dalam menyiapkan bahan ajar dan lebih mudah mengevaluasi hasil belajar siswa karena sistem memberikan umpan balik secara otomatis. Selain itu, media ini dapat digunakan kembali pada topik berbeda dengan melakukan sedikit penyesuaian pada konten.

Guru juga menilai bahwa Educandy memberikan variasi dalam pembelajaran yang sebelumnya monoton. Dengan adanya permainan digital, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa terlihat lebih termotivasi untuk memahami materi. Salah satu guru menambahkan bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan kosakata tematik seperti Familie, Schule, dan Freizeitaktivitäten secara menarik.

4.4 Refleksi Siswa terhadap Penggunaan Media

Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Educandy lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media ini membantu mereka mengingat kosakata baru, sementara 84% siswa merasa lebih percaya diri dalam latihan menulis sederhana.

Beberapa siswa juga memberikan saran agar permainan yang dibuat memiliki variasi lebih banyak seperti teka-teki silang dan kuis bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya

menikmati proses belajar, tetapi juga termotivasi untuk mengembangkan bentuk pembelajaran baru dari media yang sama.

4.5 Pembahasan Umum

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan implementasi media digital Educandy berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Driyorejo. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu:

- Aspek kognitif : berupa peningkatan pemahaman terhadap kosakata dan struktur tata bahasa;
- Aspek afektif : berupa meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri siswa; dan
- Aspek pedagogis : yaitu kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan efisien.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educandy tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga memperkuat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pemanfaatan Media Digital Educandy sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Bahasa Jerman Siswa” telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan linguistik dan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Driyorejo. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, guru dan siswa berhasil mengintegrasikan media Educandy ke dalam kegiatan pembelajaran secara efektif.

Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, serta partisipasi aktif siswa di kelas. Media Educandy mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan kolaborasi antara guru dan siswa. Selain itu, guru memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan asesmen digital yang mudah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Dari sudut refleksi teoritis, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Educandy terbukti menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan literasi digital sekaligus keterampilan kebahasaan siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan, beberapa rekomendasi dapat diajukan sebagai tindak lanjut:

1. Pengembangan Berkelanjutan: Diperlukan pelatihan lanjutan yang berfokus pada pengembangan media digital interaktif lainnya agar guru dapat memperluas variasi pembelajaran berbasis teknologi.
2. Integrasi Kurikulum: Penggunaan Educandy dan media digital sejenis dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah agar menjadi bagian dari strategi pembelajaran rutin.
3. Penelitian Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang penggunaan Educandy terhadap peningkatan kompetensi komunikatif siswa dan penerapan di berbagai konteks pembelajaran bahasa asing.
4. Kolaborasi Antarsekolah: Kegiatan pelatihan serupa dapat diperluas melalui kerja sama antar sekolah dan perguruan tinggi agar praktik baik penggunaan media digital ini dapat diterapkan lebih luas.

Dengan adanya implementasi berkelanjutan dan dukungan kebijakan pendidikan, diharapkan media pembelajaran digital seperti Educandy dapat menjadi bagian integral dari inovasi pembelajaran bahasa di Indonesia, sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21 yang adaptif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah memfasilitasi seluruh proses perencanaan, pelatihan, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada pihak SMAN 1 Driyorejo, Kabupaten Gresik, khususnya guru mata pelajaran bahasa Jerman dan para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap

tahap kegiatan. Dukungan, kerja sama, dan antusiasme yang diberikan oleh seluruh pihak sangat berperan penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.

Melalui sinergi antara dunia akademik dan sekolah mitra, kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fukuyama, M. *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*. Tokyo: Keidanren, 2018.
2. Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). *Panduan Asesmen Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
3. Majid, A. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
4. Huber, J. *Deutsch als Fremdsprache: Grammatik Lernen und Lehren*. München: Hueber Verlag, 2017.
5. Hapsari, N. "Pemanfaatan Media Digital untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Bahasa Asing." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 9, no. 2 (2018): 45–53.
6. Pratiwi, A., dan T. E. Lestari. "Game-Based Learning dalam Pengajaran Bahasa Asing di Era Digital." *Lingua Educatia* 12, no. 1 (2020): 33–41.
7. Riyanto, F. "Efektivitas Media Interaktif dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman." *Jurnal Bahasa dan Sastra Asing* 8, no. 1 (2021): 22–30.
8. Educandy. "Learn Through Play: Digital Language Learning Tools." *Educandy.com*. Accessed May 2024.
9. Prensky, M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
10. Warschauer, M. "The Role of Technology in Teaching and Learning Languages." *TESOL Quarterly* 36, no. 3 (2002): 453–475.
11. Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
12. Bates, A. W. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: Tony Bates Associates, 2019.
13. Heinich, R., M. Molenda, J. D. Russell, dan S. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, 2002.
14. Chapelle, C. A. *Computer Applications in Second Language Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
15. Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
16. Gee, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
17. Ryan, R. M., dan E. L. Deci. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68–78.
18. Educandy. "Learn Through Play: Digital Language Learning Tools." *Educandy.com*. Accessed May 2024.
19. Noor, M., dan A. Rahman. "Gamification and Language Learning: The Impact of Educandy on Student Engagement." *International Journal of Education and Learning* 5, no. 2 (2023): 110–121.
20. Creswell, J. W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2018.
21. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
22. Miles, M. B., A. M. Huberman, dan J. Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2014.
23. Johnson, D. W., dan R. T. Johnson. *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Edina, MN: Interaction Book Company, 1999.
24. Denzin, N. K., dan Y. S. Lincoln. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage, 2017.
25. Huberman, A. M., dan M. B. Miles. *Understanding Qualitative Data Analysis*. Beverly Hills: Sage Publications, 2014.

26. Fraenkel, J. R., N. E. Wallen, dan H. H. Hyun. How to Design and Evaluate Research in Education. New York: McGraw-Hill Education, 2012.