

# Students' Collaborative Skills in Designing Educandy-Based Interactive Learning Media

Amelia Prisca Wirandita<sup>1</sup>, Inayatur Rohmah<sup>2</sup>, Eric Dwi Virgantoro<sup>3</sup>, Safika Aisyah Putri<sup>4</sup>,  
Framz Hardiansyah<sup>5</sup>

Universitas PGRI Sumenep<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*E-mail: [wiranditaa@gmail.com](mailto:wiranditaa@gmail.com)

## Abstract

In the growing digital era, the ability to collaborate is one of the essential skills that students must have. This article discusses how students can develop their collaboration skills through designing interactive learning media using the Educandy platform. This research was conducted through a qualitative method. The researcher used the systematic literature review (SLR) method in which the data made to write this article was sourced from articles and journals available on Google Scholar. The researcher started by looking for articles that are relevant to the title of this article, namely collaboration skills, designing, and interactive learning media. This article seeks to identify the development of students' collaboration skills in designing interactive learning media through the educandy platform.

**Keywords:** Collaboration skills, Designing, Interactive Learning Media, Educandy.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi untuk pertumbuhan pribadi, kemajuan sosial, dan pembangunan ekonomi. Saat ini, masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan karena melalui pendidikan, setiap orang dapat memperoleh pengetahuan (Jalal, 2024). Dalam proses modernisasi, pendidikan dan humaniora tidak dapat dipisahkan. Pendidikan merupakan alat transformasi yang kuat, menyediakan akses ke pengetahuan dan peluang yang dapat menentukan masa depan seseorang. Pada saat yang sama, fokus utama pendidikan sering kali tertuju pada siswa dan ruang kelas (Zuhdi et al., 2021).

Di era komputerisasi yang terus berkembang, inovasi data semakin mempengaruhi berbagai sudut pandang kehidupan, termasuk dalam hal pengajaran. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah perubahan media pembelajaran dari yang rutin ke bentuk yang lebih cerdas dan berbasis teknologi. Salah satu tahapan yang berkembang dengan cepat dalam membuat perbedaan bagi para guru dan siswa dalam merencanakan media pembelajaran secara cerdas adalah Educandy. Educandy memberikan instrumen yang berbeda untuk membuat pengalihan instruksional, tes, teka-teki, dan berbagai jenis latihan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan inspirasi siswa dalam pembelajaran (Roehl, 2021). Tahap ini memungkinkan para pengajar pengganti untuk membuat media pembelajaran yang tidak terlalu memaksa, tetapi terlalu menyenangkan dan membuat peserta didik penasaran.

Bagaimanapun, untuk dapat sepenuhnya memanfaatkan potensi Educandy dalam membuat media pembelajaran yang cerdas, kapasitas untuk berkolaborasi antara mahasiswa dalam sebuah kelompok mungkin menjadi perhitungan yang sangat penting. Kolaborasi memungkinkan para mahasiswa untuk bekerja sama dalam merencanakan materi pembelajaran, berbagi pemikiran, dan memanfaatkan penguasaan dan kemampuan satu sama lain. Melalui kolaborasi, mahasiswa tidak hanya menciptakan kapasitas khusus dalam memanfaatkan tahapan-tahapan komputerisasi, tetapi

juga kemampuan interpersonal, seperti komunikasi, koordinasi, dan pemahaman masalah bersama (Jonassen, 2020; Lam, 2022).

Kolaborasi mahasiswa dalam mendesain materi pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang paling dicari dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Hal ini juga merupakan sarana penting untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Kemampuan untuk bekerja dalam tim, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan perubahan teknologi akan memberikan keuntungan besar dalam konteks akademis dan profesional di masa depan (Saavedra & Opfer, 2020). Dengan cara ini, metode perencanaan media pembelajaran berbasis Educandy termasuk kolaborasi mahasiswa yang tidak hanya menghasilkan hasil yang unggul dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kemampuan yang sangat penting bagi masa depan dan karir mereka.

Artikel ini akan membahas peran penting dari kemampuan kolaborasi mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis Educandy. Kita akan melihat bagaimana kolaborasi dapat memperkaya proses perancangan media pembelajaran, tantangan yang mungkin dihadapi mahasiswa dalam bekerja sama, dan dampak positif yang dapat diberikan oleh implementasi media pembelajaran ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, artikel ini juga akan membahas bagaimana pengembangan kemampuan kolaborasi ini memberikan manfaat yang lebih luas dalam mengembangkan keterampilan bagi mahasiswa.

## Metode

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis (Bungin, 2003:3). Penelitian ini menggunakan metode penelitian systematic literature review (SLR) data ini diperoleh dari berbagai sumber data melalui pencarian, penilaian, dan analisis dari sumber yang tertulis dan terpercaya. Data yang telah diteliti berfokus pada hasil penelitian berupa artikel ilmiah yang telah dipublikasikan di jurnal terakreditasi nasional maupun internasional yang lingkup kajiannya seputar keterampilan kolaborasi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis educandy. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari literature jurnal, artikel secara online dengan menggunakan mesin pencari Google Scholar. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan dan dalam rentang tahun 2020-2025.

Tabel 1  
Hasil pencarian artikel melalui google scholar

No	Kata Kunci	Google Scholar
1	Kemampuan kolaborasi	225.000
2	Merancang	581.000
3	Media Pembelajaran Interaktif	265.000
4	Edugame: Educandy	875
<b>Jumlah</b>		<b>1.071.875</b>

Data yang diperoleh dari mesin pencari berupa artikel ilmiah berjumlah 1.071.875 artikel dan akan disaring yang memperhatikan relevansinya dengan topik penelitian dan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memilih studi yang relevan, sehingga ditetapkan artikel menjadi sumber data. Hasil pencarian data yang telah disaring dan ditelaah serta dieksplorasi yang dituangkan ke dalam bentuk ringkasan, kemudian data disajikan secara deskriptif dalam bentuk artikel, tentang keterampilan kolaborasi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis educandy dan dipublikasikan dalam rentang waktu tertentu 2020-2025.

Tabel 2  
Hasil penyaringan artikel tahap kedua

No	Kata Kunci	Jumlah Artikel
1	Kemampuan Kolaborasi	61.000
2	Merancang	77.000
3	Media Pembelajaran Interaktif	103.000
4	Edugame : Educandy	847
<b>Jumlah</b>		<b>241.847</b>

Kedua tabel di atas menunjukkan hasil screening tahap 1 yang menunjukkan terdapat 4.044.054 artikel yang bisa diakses. Setelah screening tahap 1, dilanjutkan dengan screening tahap 2 dengan menyaring artikel dari rentang tahun 2020 sampai 2025. Dari hasil screening terdapat 241.847 artikel. Dengan menyaring judul dan abstrak yang relevan.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Edugame: Educandy

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam konteks model pembelajaran langsung, yaitu melalui guru yang berperan sebagai perantara informasi. Dalam hal ini, guru harus menggunakan berbagai media yang tepat. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, kemampuan, dan keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based-Learning. Game dapat digunakan sebagai cara untuk memotivasi siswa untuk belajar. Game dapat menciptakan gaya belajar yang unik dan dengan demikian menumbuhkan pola pikir yang berbeda antara generasi yang suka bermain game dan yang tidak suka bermain game (Nurhikmah, Dkk., 2023).

Educandy adalah aplikasi berbasis web dengan slogan “Membuat belajar menjadi lebih menyenangkan”. Dengan Educandy, Anda dapat membuat game online yang menyenangkan. Game yang dibuat masih dalam konteks pembelajaran, namun tidak membosankan. (Lestari, 2020). Dengan Educandy, Anda dapat membuat game pembelajaran interaktif hanya dalam beberapa menit saja. Educandy memiliki tampilan dan nuansa yang sangat mudah dipahami oleh pengguna umum. Anda dapat membuat delapan model permainan edukasi, antara lain teka-teki silang, pilihan ganda, pencarian kata, tic-tac-toe, SOS, dan posisi silang lainnya untuk memilih jawaban yang benar, mengeja, anagram, menukar huruf dalam kata untuk membuat kata, dll. Setiap kata memiliki arti yang berbeda, mencocokkan, menghafal, memilih jawaban dalam urutan yang ditentukan. Dengan dukungan koneksi internet ke semua model game diatas dapat digunakan sehingga pengajar bisa membuat game yang menarik dan disukai oleh siswa. Salah satu cara pengajar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu menggunakan akses internet dan memanfaatkan teknologi (Agustinasari, 2020).

Keuntungan Pengembangan Media: Untuk memudahkan siswa dan guru dalam menggunakan media, terdapat buku petunjuk untuk siswa dan guru yang dapat dibaca sebagai panduan penggunaan media. Terdapat video animasi yang memudahkan untuk memahami materi. Terdapat animasi yang menjelaskan pengenalan, fungsi dan perawatan tangan, kaki dan alat indera, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi. Terdapat musik instrumental yang dapat memotivasi siswa saat belajar. Dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Tidak perlu menginstal aplikasi game educandy sebagai pembuka. Media ini dapat dengan mudah diakses melalui website educandy. Media ini dapat dioperasikan dari laptop, ponsel, notebook, dan komputer. Terdapat permainan yang membuat siswa tetap tertarik dan bersenang-senang sambil belajar. Terdapat presentasi media yang

interaktif dan menarik. Terdapat soal evaluasi berupa soal pilihan ganda dengan hasil langsung. Terdapat link absensi yang dapat digunakan siswa untuk mengisi daftar hadir.

Kekurangan media pengembangan, media game educandy tidak bisa diterapkan pada pembelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika, skor dalam permainan game educandy ini tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penilaian terhadap peserta didik, melainkan hanya digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan saja. Karena sistem skor dalam game educandy tidak berpatokan pada jumlah soal yang ada, tetapi berpatokan pada kecepatan waktu dalam menjawab soal. Semakin cepat dalam menjawab soal dan jawaban tersebut benar, maka semakin banyak skor yang diperoleh. Sehingga skor yang diperoleh bisa lebih dari 100. Jadi untuk penilaian pengetahuan peserta didik sebaiknya tidak menggunakan skor dari game educandy ini, dalam menggunakan media ini diperlukan kuota internet agar dapat mengakses game ini.

## **2. Kolaborasi Mahasiswa dalam merancang “Educandy”**

Di abad ke-21, peserta didik tidak lagi berpusat pada pengetahuan/kemampuan kognitif mereka, tetapi lebih kepada kemampuan individu dan sosial yang harus diciptakan dan dikembangkan (Oktaviani, 2022). Kemampuan-kemampuan ini biasanya dikenal sebagai 4C dari pembelajaran abad 21, untuk lebih spesifiknya adalah kemampuan dasar dan imajinatif, berbakat dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Kompetensi atau kemampuan abad ke-21 yang telah dibedakan oleh Association for 21st Century abilities (P21) yang berbasis di Amerika Serikat adalah “The 4Cs” yang meliputi komunikasi, kolaborasi, pertimbangan dasar, dan imajinasi. Kompetensi-kompetensi ini harus dikoordinasikan dalam persiapan pembelajaran di dalam kelas dalam memahami topik-topik yang ada di dalam modul pendidikan 2013. Kemampuan 4C ini harus dimiliki oleh guru dari semua jenjang pendidikan mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA, dan Strata (Zakaria, 2021).

Peningkatan inovasi saat ini sangat cepat dan menciptakan berbagai divisi kehidupan langsung, termasuk divisi pengajaran formal dan non-formal. Ada 4 kompetensi Abad XXI yang harus dimiliki oleh siswa di masa depan, yaitu kemampuan dasar mempertimbangkan, kemampuan imajinasi, kemampuan komunikasi, dan kemampuan kolaboratif (Fitrah et al, 2022), untuk mendukung kompetensi yang berbeda ini, diperlukan kualitas pembelajaran yang dipersiapkan untuk memberdayakan mahasiswa untuk terus menerus diikutsertakan dalam berbagai bentuk pembelajaran (Hermansyah & Muslim, 2020), tidak adil berbicara hal-hal yang hampir hipotetis, tetapi yang jauh lebih penting adalah mengasah mereka untuk mengasah secara langsung membuat hal-hal yang berbeda yang merupakan hasil yang dapat dibuat secara langsung oleh mahasiswa (Syarifuddin dkk., 2023).

Keterampilan mahasiswa perlu diasah dengan berbagai kegiatan non akademik, salah satunya keterampilan dalam membuat atau mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. agar kedepan mahasiswa yang akan menjadi guru terampil dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan siap menghadapi berbagai tantangan konsep pembelajaran modern yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi (Isnanto et al., 2020).

## **3. Aspek Keterampilan Kolaborasi dalam Merancang Media Pembelajaran**

### **a. Pembagian Peran dan Tanggung Jawab**

Pembagian bagian dan tugas dalam kolaborasi mahasiswa dapat menjadi sudut pandang yang sangat penting untuk menjamin bahwa proyek dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diperlukan. Dalam pengaturan perencanaan media pembelajaran secara intuitif, pembagian bagian yang jelas tidak hanya mempermudah pengawasan tugas, tetapi juga meningkatkan kualitas kerja kelompok. Pembagian bagian yang menarik memungkinkan individu dalam kelompok untuk memusatkan perhatian pada tugas yang mengoordinasikan keterampilan dan antarmuka mereka. Setiap bagian yang berkumpul memiliki kualitas dan keterampilan yang berbeda, dan memisahkan peran berdasarkan kualitas ini akan membuat langkah produktivitas kerja dan kualitas item utama. Dalam pengaturan perancangan media pembelajaran yang cerdas, bagian-bagian yang beragam dapat menggabungkan rencana yang realistis, pengembangan substansi, pertanyaan pembelajaran, dan pengujian item.

Dalam kasus ini, satu bagian pengumpulan mungkin dapat diandalkan untuk merencanakan antarmuka klien pada tahap Educandy, sedangkan bagian lain berpusat pada pembuatan kunci dan substansi instruksional yang relevan dengan kurikulum. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Lam (2022), pembagian bagian yang sesuai dengan keterampilan memungkinkan individu dalam kelompok untuk bekerja secara ideal, karena mereka dapat berpusat pada sudut pandang yang mereka kuasai. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas, tetapi juga menjamin bahwa setiap sudut pandang usaha ditangani dengan keterampilan yang memadai.

#### **b. Komunikasi yang Efektif**

Walaupun pembagian peran dalam kelompok penting, setiap anggota tetap memiliki tanggung jawab kolektif untuk keberhasilan proyek secara keseluruhan. Artinya, setiap anggota kelompok harus menjaga komunikasi yang baik, saling memberi dukungan, dan memastikan bahwa pekerjaan satu sama lain berjalan dengan baik. Komunikasi yang efektif merupakan elemen kunci dalam kolaborasi kelompok, terutama dalam proyek yang melibatkan banyak anggota dengan berbagai peran dan tanggung jawab, seperti merancang media pembelajaran interaktif. Dalam konteks ini, komunikasi yang jelas dan terbuka tidak hanya mendukung kelancaran proses kolaborasi, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan bersama yang lebih efektif. Menurut Jonassen (2020), komunikasi yang terbuka dan transparan dalam tim dapat meningkatkan kepercayaan antar anggota dan mempercepat pemecahan masalah. Hal ini juga memungkinkan untuk mendeteksi masalah atau kekurangan dalam pekerjaan secara dini, sehingga solusi dapat ditemukan lebih cepat. Transparansi dalam komunikasi juga membantu mencegah misinformasi atau kesalahpahaman yang dapat menghambat kemajuan proyek. Setiap anggota kelompok harus merasa nyaman untuk menyampaikan pendapat dan bertanya jika ada bagian yang kurang jelas.

#### **c. Manajemen Waktu**

Manajemen waktu merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa, terutama ketika bekerja sama untuk merencanakan usaha seperti media pembelajaran yang cerdas. Kemampuan mengatur dan memanfaatkan waktu secara produktif sangat mempengaruhi kualitas dan ketepatan penyelesaian suatu tugas yang diberikan. Dalam konteks kerjasama pelajar, administrasi waktu yang baik menjamin perpanjangan dapat diselesaikan tepat waktu, sesuai rencana, dan dengan kualitas yang diharapkan. Administrasi waktu mungkin merupakan kemampuan yang sangat penting dalam kolaborasi siswa, terutama dalam usaha yang mencakup berbagai tugas dan tenggat waktu yang ketat, seperti merencanakan media pembelajaran dengan cerdas. Dengan perencanaan yang hati-hati, penentuan prioritas yang tepat, penggunaan peralatan manajemen proyek, dan refleksi setelah penyelesaian jangka panjang, siswa dapat mengatur waktu mereka dengan lebih efisien. Hal ini tidak hanya meningkatkan hasil usaha tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia profesional. Meskipun persiapan menyeluruh sangat penting, pencahayaan juga diperlukan untuk manajemen waktu yang efektif. Kejadian tak terduga dapat mengganggu alur kerja yang direncanakan. Fleksibilitas untuk mengubah rencana atau jadwal dengan cepat sangatlah penting, khususnya dalam kolaborasi. Misalnya, jika ada masalah teknis dalam produksi media atau perubahan cepat dalam informasi yang ditampilkan, tim perlu menyesuaikan prioritas dan mengalokasikan kembali sumber daya jika diperlukan. Menurut Saavedra dan Opfer (2020), skrip merupakan salah satu kemampuan manajerial terpenting yang harus dimiliki siswa karena dunia pendidikan dan profesional terus berubah dan memerlukan penyesuaian yang cepat.

### **4. Tahapan Kolaborasi dalam Merancang Media Pembelajaran**

Keterampilan kolaborasi menurut Saleh (2020) yaitu adanya pola dan bentuk hubungan yang dilakukan antar individu ataupun organisasi yang berkeinginan untuk saling berbagi, saling berpartisipasi secara penuh, dan saling menyetujui atau bersepakat untuk melakukan tindakan bersama dengan cara berbagi informasi, berbagi sumber daya, berbagi manfaat, dan berbagi tanggung jawab dalam pengambilan keputusan bersama untuk menggapai sebuah cita-cita untuk mencapai tujuan bersama ataupun untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi oleh mereka yang berkolaborasi. Berdasarkan definisi yang telah diuraikan diatas, keterampilan kolaborasi

dapat disimpulkan sebagai kemampuan yang dimiliki individu untuk bisa bekerja bersama dengan orang lain yang melibatkan proses komunikasi serta keterlibatan aktif untuk bisa menghasilkan keputusan dan berdampak pada tujuan bersama (Riak, 2023). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses kolaborasi:

**a. Fase Perencanaan**

Perencanaan adalah tahapan awal yang sangat penting dalam merancang media pembelajaran interaktif. Tahapan ini akan menentukan arah dan strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam kolaborasi kelompok mahasiswa, perencanaan yang matang dan sistematis memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pengembangan media dapat dilakukan dengan efisien dan efektif. Langkah pertama dalam perencanaan adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Sebagai contoh, dalam merancang media pembelajaran untuk pelajaran matematika, tujuan pembelajaran bisa meliputi pemahaman konsep tertentu atau kemampuan menyelesaikan jenis soal tertentu. Semua konten dan elemen interaktif dalam media pembelajaran kemudian akan disesuaikan dengan tujuan ini. Selain itu, tim juga harus mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, seperti perangkat lunak, perangkat keras, serta akses ke platform pembelajaran seperti Educandy atau perangkat lainnya. Pada tahap perencanaan, sangat penting untuk melakukan pembagian tugas yang jelas di antara anggota tim. Setiap anggota kelompok harus memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam proyek ini. Pembagian tugas ini bisa meliputi penulisan konten, desain visual, pengembangan teknologi, atau pengujian media. Sebagai contoh, satu anggota kelompok mungkin bertanggung jawab untuk menulis materi pelajaran, sementara anggota lain dapat bertanggung jawab untuk mendesain antarmuka pengguna atau mengembangkan fitur interaktif. Pembagian tugas yang jelas memastikan bahwa proyek berjalan lancar dan tidak ada bagian yang terlupakan.

**b. Fase Pengembangan**

Pengembangan melibatkan konversi ide dan perencanaan ke dalam media yang dapat berfungsi secara interaktif, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah pertama dalam pengembangan adalah mengumpulkan dan menyusun konten yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Konten ini meliputi materi pembelajaran, teks, gambar, video, audio, grafik, dan sumber daya lainnya yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan konten ini harus mempertimbangkan audiens yang menjadi target, memastikan bahwa bahasa yang digunakan sesuai, dan materi yang disajikan mudah dipahami. Sebagai contoh, jika media pembelajaran yang dirancang adalah kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa tentang pelajaran sejarah, tim harus menulis soal-soal yang relevan, menyediakan pilihan jawaban yang benar dan salah, serta menyertakan penjelasan yang berguna untuk setiap soal. Konten juga harus disusun dengan alur yang logis dan terstruktur, agar siswa bisa mengikuti materi dengan mudah. Setelah konten disusun, tahap berikutnya adalah mendesain interaktivitas yang akan ada dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, tim mendesain elemen-elemen seperti tombol, kuis, game, atau animasi interaktif yang akan digunakan.

**c. Fase Evaluasi dan Penyempurnaan**

Fase evaluasi dan finishing adalah tahapan terakhir dalam proses merancang media pembelajaran interaktif. Pada fase ini, tujuan utama adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan benar-benar efektif, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dan siap digunakan oleh audiens target. Evaluasi berfokus pada pengujian kualitas, efektivitas, dan kegunaan media, sedangkan tahap finishing memastikan bahwa produk akhir memiliki kualitas yang optimal sebelum diluncurkan. Evaluasi kualitas dilakukan dengan meminta umpan balik dari penguji internal atau pengguna yang terlibat dalam tahap pengujian awal (misalnya, siswa atau pengajar). Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran mengenai kualitas media dan memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum peluncuran.

**d. Uji Coba Pengguna**

Uji coba pengguna (user testing) adalah tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik langsung dari audiens yang

menjadi target penggunaan media tersebut. Pada tahap ini, pengembang menguji bagaimana media berfungsi dalam situasi nyata, dengan melibatkan pengguna akhir yang relevan dengan audiens target. Proses uji coba pengguna memberikan wawasan penting mengenai kemudahan penggunaan, efektivitas, dan pengalaman belajar yang diberikan oleh media.

Pada tahap ini, media pembelajaran diuji oleh kelompok pengguna akhir yang lebih luas serta untuk mengidentifikasi masalah atau bagian yang perlu diperbaiki. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan selama pelaksanaan uji coba antara lain: Keterlibatan Pengguna: Mengamati sejauh mana pengguna tertarik dan terlibat dengan media. Kesulitan Penggunaan: Mengidentifikasi bagian-bagian dalam media yang sulit dipahami atau digunakan oleh peserta. Ini bisa termasuk antarmuka pengguna yang membingungkan atau elemen interaktif yang tidak berfungsi dengan baik. Keefektifan Pembelajaran: Menilai apakah pengguna merasa bahwa media membantu mereka belajar atau memahami materi dengan lebih baik. Jika media tersebut memiliki fitur evaluasi seperti kuis, pengembang perlu memeriksa apakah hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran

## Simpulan

Kolaborasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam proses perancangan media pembelajaran interaktif, terutama dalam menggunakan platform seperti Educandy. Melalui kolaborasi yang efektif, mahasiswa dapat bekerja sama dengan anggota tim lainnya untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga dapat memenuhi tujuan pembelajaran secara efektif. Berbagai aspek kolaborasi, seperti pembagian peran dan tanggung jawab, komunikasi yang jelas, manajemen waktu yang baik, dan evaluasi yang konstruktif, sangat memengaruhi keberhasilan dalam merancang media pembelajaran berbasis Educandy. Melalui kolaborasi, mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas dan pemahaman mereka dalam mendesain konten yang relevan serta elemen interaktif yang mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, kolaborasi memungkinkan mereka untuk memanfaatkan keterampilan dan pengetahuan masing-masing anggota tim, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas media yang dihasilkan. Proses pengujian dan evaluasi terhadap media yang telah dibuat juga memperlihatkan pentingnya keterlibatan berbagai pihak dalam memberikan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, peningkatan skill kolaborasi dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Educandy akan memberi dampak positif terhadap kualitas produk akhir, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia pendidikan digital yang semakin berkembang.

## Daftar Rujukan

- Agustinasari, A., Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Sman 2 Wohe Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Cbt. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(2), 273-280.
- Fitrah, M., Tarbiyah, F., Agama, I., & Muhammadiyah, I. (2022). Pendampingan Penyusunan Soal Model PISA Berbasis Pendekatan Etnomatematika: Optimalisasi Kemampuan Guru Matematika di Sekolah Muhammadiyah. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 15–28.
- Hermansyah, H., & Muslim, M. (2020). Urgensi Pengembangan Keterampilan Belajar Abad 21 Di Pendidikan Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 184–199
- Isnanto, I., Pomalingo, S., & Harun, M. N. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 7.
- Jalal Deen Careemdeen. (2024). Parental Educational Level In Shaping Student Participation In Lesson Activities: A Multifaceted Study. *OUSL Journal*, 19(1), 69–88.
- Jonassen, D. H. (2020). *Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective*. Pearson Education.

- Lam, Y. T. (2022). The Impact of Collaborative Learning on Students' Achievement and Motivation in Higher Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 15(1), 45-60.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Oktaviani, R. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Di Sd. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 257-276.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas penggunaan media edutainment di tengah pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413-423.
- Roehl, M. (2021). *Educandy: Leveraging Interactive Learning for the 21st Century Classroom*. Springer.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2020). *Learning 21st Century Skills*. International Journal of Educational Research, 107, 36-50.
- Saleh, C. (2020, Mei 31). Perpustakaan Nasional Universitas Terbuka. Diambil kembali dari Kolaborasi Pemetintahan: <https://pustaka.ut.ac.id/lib/dapu6107-kolaborasi-pemerintahan/>
- Syarifuddin, S., Nasaruddin, N., Ilham, I., Ihlas, I., & Mahiratin, M. (2023). Strategi Peningkatan Keterampilan Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran Inovatif Berbasis IT Melalui Kegiatan Workshop. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 13-22.
- Zakaria. (2021). Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dirasah*, 4(2).
- Zuhdi, A., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). The Importance Of Education For Humans. *Indonesian Journal Of School Counseling*, 6(1), 22-34.