

DIGITALISIERUNG DER SCHÜLERARBEITSBLÄTTER (LKPD) MIT EDUCANDY APPLIKATION ZUM THEMA „HOBBY UND FREIZEIT“

CINDY TENET LAY GRAFIA SILABAN

Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten
Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Abstract

The aim of this study is the digitization of student worksheets (LKPD) with Educandy application on "hobby and leisure." The process of Development consists of the explanation of the phases of development model Richey And small. These include (i) the planning phase, (ii) the manufacturing phase, (iii) the manufacturing phase. Evaluation phase. The data in this study are vocabulary, grammar, images, Une source proche de l'enquête.La source d'enquête a été considérée comme une source proche du dossier.Rencana Pelaksaaan Pembelajaran (RPP).This Research is conducted in the Language Laboratory of the Faculty of Language and Arts of theThe study was conducted by Medan State University.The results of this study are Digital Student Worksheets (LKPD) with the Educandy application.This Digital Student Worksheets (LKPD) consists of 8 types of games.The Results of the material validation showed, that this digital student worksheets (LKPD) had 91.6 overall, and the results of the media validation showed that this digital student spreadsheets (LKPD) had 92.5 overall.

Keywords: Digitization, Student Worksheets (LKPD), Educandy, Hobby and Leisure

Auszug

Ziel dieser Studie ist die Digitalisierung von Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit Educandy Applikation zum Thema "Hobby und Freizeit". Der Prozess der Entwicklung besteht aus der Erklärung der Phasen von Entwicklungsmodell Richey und Klein. Darunter (i) die Planungsphase, (ii) die Herstellungsphase, (iii) die Evaluationsphase. Die Daten dieser Studie sind Wortschatz, Grammatik, Bilder, Texte und Dialoge zum Thema "Hobby und Freizeit". Die Quelle dieser Untersuchungsdaten ist Rencana Pelaksaaan Pembelajaran (RPP). Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Studie ist ein

digitales Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit der Educandy Applikation. Dieses Digital Schülerarbeitsblätter (LKPD) besteht aus 8 Arten von Spielen. Die Ergebnisse der Materialvalidierung zeigten, dass dieses digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) insgesamt 91,6 hatte, und die Ergebnisse der Medienvalidierung zeigten, dass dieses digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) insgesamt 92,5 hatte.

Schlüsselwörter: Digitalisierung, Schülerarbeitsblätter (LKPD), Educandy, Hobby und Freizeit

.EINLEITUNG

"Educandy" ist eine Alternative zu den Fähigkeiten der Schüler in Lernaktivitäten, denn nicht nur Spiele zur Unterhaltung, sondern auch Spiele mit pädagogischen Elementen können den Wortschatz der Schüler der Klasse XII bei Oberschule SMAN 4 Medan zum Thema "Hobbys und Freizeit" erweitern. "Educandy" ist eine Edugame-Applikation, die als Lernmedium genutzt werden kann. "Educandy" ist eine Anwendung, von der viele Menschen nichts wissen.

Die mit Lernmedien unterrichtet werden muss, insbesondere in Material mit dem Thema "Hobby und Freizeit". Lehrmaterialien, die im Lernprozess ausschließlich Schülerbücher verwenden, sind auch einer der Gründe für die Bedeutung der Medienentwicklung in Form von Digital LKPD im Material "Hobby und Freizeit". Daher wird eine Vielzahl von Arbeitsblättern benötigt, um Medien zu erstellen, die es den Schülern erleichtern können, ein Material zu verstehen.

Durch den Einsatz von Technologie, die derzeit wächst, werden Lernmedien in digitaler Form bei der Lösung dieser Probleme sehr hilfreich sein. Lernmedien können in Form von Schülerarbeitsblättern (LKPD) vorliegen, die so entwickelt werden, dass wichtige Elemente enthalten sind, die den Schülern mehr Erfahrung und Wissen vermitteln können, die durch Videos, Animationen, Bilder und Lesetexte präsentiert werden, und interaktive Anweisungen zur Verbesserung der Lernergebnisse bereitstellen. Die Entwicklung des digitalen LKPD zielt darauf ab, die Schüler im Lernprozess aktiv zu machen, so dass von ihnen erwartet wird, dass sie Wortsschatzbeherrschung üben.

THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE

Der Begriff Digitalisierung

Digitalisierung wird als grundlegendere Veränderung bezeichnet als nur die Digitalisierung bestehender Prozesse oder Arbeitsprodukte. Der Begriff Digitalisierung bezieht sich auf "Die Handlung oder den Prozess der

Digitalisierung; sie sind konvertierte analoge Daten (insbesondere solche, die später Bilder, Videos und Texte verwenden) in digitale Form. Der Prozess der Umwandlung gedruckter Dokumente in digitale Dokumente ist. Dieser Digitalisierungsprozess kann an verschiedenen Formen von Sammlungen oder Bibliotheksmaterialien wie Karten, Fotos, audiovisuellen, Gemälden usw. durchgeführt werden. Um jedes dieser Materialien zu digitalisieren, werden natürlich unterschiedliche Wege genutzt. Verwenden Sie beispielsweise für materielle Materialien oder Lehrmaterialien in der Regel eine quizbasierte Anwendung, um eine Fragendatenbank zu erstellen, auf die über einen Link zugegriffen werden kann.

Schritte zur Digitalisierung von Schülerarbeitsblätter (LKPD)

Der Prozess der Digitalisierung von LKPD mit der EducandyAnwendung umfasst Folgendes: Kernkompetenzen erstellen, Schülerarbeitsblattfragen stellen und Anweisungen für die Verwendung von LKPD Digital geben, dann hat der Digitalisierungsprozess gerade erst begonnen. Bei der Eingabe von LKPD-Fragen werden die Fragen in quizbasierte Fragen umgewandelt.

Der Begriff von Entwicklung

Entwicklung ist eine sowohl formale als auch nicht-formale Bildungsanstrengung, die bewusst, geplant, geleitet, organisiert und verantwortungsbewusst durchgeführt wird, um eine ausgewogene, ganze, harmonische Persönlichkeitsbasis, Wissen, Fähigkeiten in Übereinstimmung mit Talenten, Wünschen und Fähigkeiten einzuführen, zu wachsen, zu leiten und zu entwickeln, als eine Bestimmung für die eigenen Initiativen, um Würde, Qualität und menschliche Fähigkeiten hinzuzufügen, zu verbessern, sich zu entwickeln, um Würde, Qualität und menschliche Fähigkeiten zu erreichen, die optimale und unabhängige Person (Iskandar Wiryokusumo in Afrilianasari ; 2014).

Die Schülerarbeitsblätter (LKPD)

Die Schülerarbeitsblätter (LKPD) sind als gedruckte Unterrichtsmaterialien in Form von Blättern, die Materialien, Zusammenfassungen und Anweisungen für die Umsetzung von Lernaufgaben enthalten, die von den Schülern in Bezug auf die zu erreichende Basiskompetenz Kompetensi Dasar (KD) durchgeführt werden muss (Prastowo, 2012: 204). Die Schülerarbeitsblätter (LKPD) sind ein Leitfaden für Schüler, die an die Durchführung kognitiver Entwicklungsaspekte gewöhnt sind, sowie ein Leitfaden für die Entwicklung aller Aspekte des Lernens in Form von Aktivitätsleitfäden der Untersuchung oder Problemlösung nach Indikatoren zur Erreichung der zu erreichenden Lernergebnisse (Trianto, 2010: 111).

Der Begriff von digitalen Schülerarbeitsblättern (LKPD)

Digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) können eine interaktive Lernatmosphäre für Schüler schaffen, da digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) in der Lage ist, Text, Animation, Bilder, Audio usw. zu kombinieren (Haqsari, 2014). Digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) sind nicht nur einfach zu bedienen, sondern können auch mit Lese- und Kreativfähigkeiten integriert werden, um das Wissen und die Fähigkeiten der Schüler zu erkunden (Sari et al., 2021).

Der Begriff von “Hobby und Freizeit”

Das Thema “Hobby und Freizeit” ist ein Thema, das sich auf bestimmte Aktivitäten bezieht. In diesem Thema werden neue Vokabeln erlernt und es gibt verschiedene Möglichkeiten, Informationen über “Hobbys und Freizeit” zu vermitteln. Dieses Material ist Teil der Unterrichtsskizze für die Oberschule (SMA Negeri) für das erste Semester der Deutschklasse XII. In Übereinstimmung mit grundlegenden Kompetenzen und Kompetenzleistungsindikatoren in der gegebenen Lehrstruktur, nämlich Informationen über Hobbys in Bildern und Wörtern zu identifizieren, Sätze zu Hobbys entsprechend dem Kontext der Benutzer zu bilden und kurze und einfache beschreibende Texte entsprechend dem Kontext des Benutzers zu erstellen.

Das Konzept der “Educandy”-Applikation

Mit “Educandy” können wir interaktive Lernspiele in wenigen Minuten erstellen. “Educandy” hat eine Oberfläche, die für normale Benutzer sehr einfach zu verstehen ist. Es gibt acht pädagogische Spielmodelle, die erstellt werden können, darunter: Crossword (Kreuzworträtsel), Multiple Choice (Mehrfachauswahl), Word Search (Wörter zwischen zufälligen Buchstabenanordnungen finden), Noughts and Crosses (Wahl der richtigen Antwort bis zu einer Kreuzposition), Spell It (eine Antwort geben, in der wir Buchstabe für Buchstabe buchstabieren), Anagramm (Buchstaben in Wörtern tauschen), so dass das Wort eine andere Bedeutung hat, Match-up (Übereinstimmungen), Memory (Koppeln Sie das Bild und das Verb, die von den 18 Karten bereitgestellt werden).

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. In dieser Untersuchung werden die Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit der Applikation “Educandy” zum Thema “Hobby und Freizeit” erstellt. Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein und die deskriptive qualitative Methode.

Die Daten von dieser Untersuchung sind Wörter, Phrasen und Sätze mit dem Thema "Hobby und Freizeit". Die Datenquelle dieser Untersuchung sind konventionelle Schülerarbeitsblätter (LKPD) für das erste Semester an der Oberschule SMAN 4 Medan von Dini Melani, S.Pd. (2021).

Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fremdsprachenabteilung der Fakultät für das Sprache und Kunst an der Staatliche Universität von Medan durchgeführt. Die Untersuchung wird im Sprachlabor der Fremdsprachenabteilung der Staatlichen Universität von Medan durchgeführt.

ERGEBNIS DER UNTERSUCHUNG

Der ergebniss von Digitalisierung der Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit Educandy Applikation zum Thema "Hobby und Freizeit"

Die Ergebnisse der Entwicklung der Digitalisierung von Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit der Educandy-Applikation zum Thema "Hobbys und Freizeit" werden in diesem Kapitel untersucht. Diese Schülerarbeitsblätter (LKPD) hat 25 Seiten, die Gebrauchsanweisungen, Materialien und Übungen enthalten. Dieses zu digitalisierende Schülerarbeitsblätter (LKPD) enthält Vokabeln, Bilder, Dialoge und Quizfragen zum Thema "Hobbys und Freizeit". Dieses digital Schülerarbeitsblätter (LKPD) enthält 3 Übungen. Übung 1 enthält drei Arten von Spielen sie sind Spell it (Buchstabieren) und Annagrams (Annagram)nämlich Word Search (Word Search) , Spell it (Buchstabieren) und Annagrams (Annagram), Übung 2 enthält vier Spiele, nämlich Nought&Crosses (Ziehen Sie das Verb zur Seite zum rechten Bild), Crossword (Kreuzworträtsel), Match-Up (Übereinstimmungen) und Memory (Speicher). Übung 3 enthält eine Art von Spiel, nämlich Multiple Choice (Mehrfachauswahl). Also, alle von ihnen haben 8 Arten von Spielen.

Diskussion

Während des Educandy-Entwicklungsprozesses gibt es Vor- und Nachteile bei der Prozess. Im Educandy Quiz bietet die Fitur abwechslungsreiche und viel färtige Variationen. Und die ist vollfärbige Jeder. Der Nachteil ist, dass diese Applikation bei Internets verbindungs 20mbps (Megabit pro Sekunde) um den Erstellungsprozess zu benutzen. Und die Schwierigkeite wird Educandy Applikation bezahlt (Rp 60.000/ Monat) haben müssen.

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

In dem Prozess von digitalisierung der Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit Educandy applikation zum thema "Hobby und Freizeit" werden die Schritten des Modells von Richey und Klein erklärt. Sie sind:

Die Planungsphase: In dieser Phase wurden Beobachtungen zu Lernaktivitäten an der SMAN 4 Medan gemacht und anschließend eine Befragung von Studierenden zur Educandy applikation und zum Einsatz von Digital Schülerarbeitsblätter (LKPD) mit dem Thema "Hobby und Freizeit" durchgeführt. Dann trafen die Forscher Vorbereitungen, indem sie nach Informationen über das Material "Hobby und Freizeit" aus verschiedenen Quellen suchten, die in die Educandy applikation digitalisiert werden.

Die Erstellungsphase: In dieser Phase wird das digitale Schülerarbeitsblätter (LKPD) erstellt. Alle Frage im Schülerarbeitsblätter (LKPD) werden in die Educandy Applikation digital und interaktiv eingegeben. Die werden quizbasiert sein.

Die Evaluationsphase: Digital Schülerarbeitsblätter (LKPD) werden von Medien und Materialien Experten validiert

LITERATURVERZEICHNIS

- Aidas, F. Y. (2014). Die Erwendung Der Memory-Spiel Zur Wortschatzbeherrschung von der Schülern XI IPA 1 SMA Negeri 13 Surabaya. *LATERNE Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman UNESA* , 1-442.
- Alfiriani, A. (2016). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya*.
Alfiriani, A. (2016). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya* .
- Ananda, A. R. (2021). *Tantangan Media Cetak di Era Digitalisasi (Studi Kasus Pada Surat Kabar Harian Rakyat Sulsel Makassar)*. Makassar.
- AS, L. (2020). *Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Educandy*.
- Depdiknas. (2008). Retrieved from Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005.
- Dyah, S. (2017). *Pengaruh Lembar Kerja Siswa (LKS) Digital Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep bunyi*.
- Erma Prasetyo, A. T. (2016). *MANAJEMEN APLIKASI E-SURAT DALAM PENGELOLAAN ARSIP AKTIF (STUDI KASUS APLIKASI E-SURTA DI BADAN ARSIP DAN PERPUSTAKAAN DAERAH KOTA BOGOR)*. Jurusan Ilmu Perpustakaan.

- Fitri, S. (2018). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Gelombang Bunyi Kelas XI. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati.
- Fitriati Ita, P. R. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian .
- Haqsari, R. (2021). Pengembangan dan Analisis E-LKPD (Elektronik - Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet. Yogyakarta.
- Hasibuan, M. (2011). Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta : Sukabina Press. Hesti Lestari.
- Misnawaty usman, H. (2019). kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman . Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan sastra .
- Hung, M. L. (2010). Computers and Education. Learner readiness for online learning: Scale development and student perceptions., 1080-1090.
- Iskandar, W. (2014). Teori Pengembangan. Surabaya.
- Lavtania Neysia, L. N. (2021). Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Pendekatan Saintifik berbasis Kretivitas Mata Pelajaran Kimia Materi Pembuatan Makanan Berupa Koloid. QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains , 172-184.
- Prasotwo, A. (2012). Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif: Meciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press.
- Rasiman. (2011). Digitalisasi Local Content. Perluasan Pemanfaatan dan Akses Layanan Perpustakaan.
- Stolterman, E. &. (2004). Information Technology and the Good Life, 688-692.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2011). Metodologi dan Aplikasi Penelitian keperawatan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Tanner, D. M. (2002). Digital Futures: Strategies for The Information Age. London: Library Association Publishing.

Usman, M. (2017). Desain Perangkat Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berdasarkan Model Pembelajaran Teams-GamesTournaments (TGT) Di SMA Negeri Makassar. . Jurnal Pendidikan bahasa Asing .

Yunitasari, H. U. (2013). Pengembangan Lembar kerja Siswa (LKS) IPA Terpadu Bependekatan SETS dengan Tema Pemanasan Global Untuk Siswa SMP . Universitas Negeri Semarang