

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 1 WONOBOYO

Ayu Lestari^{1*}, Dwi Maryani Rispatiningsih², Widia Darma³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

E-mail: ayuyu.ayay@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of Educandy learning media on the learning motivation of fourth grade students in Pancasila Education subjects at SD Negeri 1 Wonoboyo. This research is a quasi-experimental quantitative research, namely Non-Equivalent Control Group Design, which has two groups of subjects for the experimental class and the control class. Involving as many as 36 students. Data collection techniques were observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis is normality test, homogeneity test, and independent sample t-test. The use of learning motivation questionnaires to determine student learning motivation at the beginning and end. The results of the initial motivation questionnaire for the control and experimental classes respectively obtained an average value of 68.33 and 66.44, while the results of the final motivation questionnaire were 61.11 and 72.78. The hypothesis test conducted was obtained when the significance value (2-tailed) was 0.000. The conclusion obtained is if there is an effect of Educandy learning media on the learning motivation of SD Negeri 1 Wonoboyo students.

Keywords: Learning Media; Educandy; Student Learning Motivation; Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonoboyo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kuasi eksperimen yaitu *Non-Equivalent Control Group Design*, yang memiliki dua grup subjek untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol. Melibatkan sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data yakni uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *independent sample t-test*. Penggunaan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada awal dan akhir. Hasil angket motivasi awal kelas kontrol dan eksperimen secara berturut-turut didapatkan nilai rata-rata 68,33 dan 66,44, sedangkan hasil angket motivasi akhir adalah 61,11 dan 72,78. Uji hipotesis yang dilakukan diperoleh bila nilai signifikansi (2-tailed) sejumlah 0,000. Kesimpulan yang didapat ialah jika ada pengaruh media pembelajaran *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 1 Wonoboyo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Educandy*; Motivasi Belajar Siswa; Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Siswa SD pada dasarnya masih pada tahap perkembangan baik dari segi fisik, kognitif, sosial, dan emosionalnya. Menurut Desmita dalam (Rapida Yana, 2023) anak sekolah dasar biasanya senang bermain, aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan secara langsung. Penjelasan dari uraian di atas tentunya menjadi tugas seorang guru untuk membimbing, memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Guna mencapai keberhasilan mutu Pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam bidang Pendidikan (Ayu et al., 2022).

Selain itu, tugas guru yang tidak kalah penting adalah mengajar. Mengajar adalah melanjutkan dan memperluas ilmu pengetahuan dan teknologi (Jainiyah et al., 2023). Siswa dipersiapkan dengan beragam ilmu pengetahuan dengan melewati proses belajar di sekolah untuk menghadapi masalah dunia yang berkembang sangat cepat sekarang ini (La'ia & Harefa, 2021). Menurut penjelasan tersebut berarti tugas guru dalam mengajar adalah untuk membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan baru dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi manusia yang berpengetahuan luas dan dapat

menyelesaikan tantangan yang terjadi di dunia nyata.

Kewajiban guru dijelaskan juga dalam pandangan agama Buddha. Menurut *Sigalovada Sutta* berkenaan lima tanggung jawab guru yaitu melatih siswa sedemikian rupa hingga ia terlatih baik; membuat ia menguasai apa yang telah diajarkan; mengajar dengan mendalam ilmu pengetahuan serta kesenian; berkata baik tentang muridnya di antara sahabat dan kawan-kawannya; memperlengkapi muridnya demi keamanan dalam setiap arah (Ismoyo, 2020). Guru mengajarkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa sehingga siswa yang awalnya tidak mengerti akhirnya menjadi mengerti setelah diajarkan oleh guru melalui pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran adalah proses melibatkan siswa dalam lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. (Hazmi, 2019). Meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah adalah tanda pendidikan yang baik (Walyono & Anita, 2017). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru dapat menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media dapat mendukung dan memaksimalkan tujuan kegiatan pembelajaran serta keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hermawan et

al., 2019). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien serta makna pesan menjadi lebih jelas (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang baik, benar, dan menarik adalah upaya untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Guru sebagai pendidik dapat berupaya menciptakan kreativitas yang dapat diterapkan di dalam kelas seperti memanfaatkan pemakaian media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar didalam kelas dapat membuat pengalaman belajar siswa menjadi makin menarik dan menyenangkan saat aktivitas pembelajaran. Siswa yang menganggap belajar itu menyenangkan dan menarik pasti akan lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menawarkan berbagai variasi baru untuk kegiatan belajar di kelas, yang secara alami meningkatkan kesiapan siswa dalam kegiatan belajar. Guru memiliki peran yang cukup penting saat proses pendidikan, mempengaruhi motivasi dan tingkat ketertarikan siswa terhadap apa yang mereka pelajari (Ambarwati et al., 2023).

Motivasi belajar yakni sesuatu yang dimiliki pada pribadi siswa yang membuat siswa terdorong akan mencapai hasil belajar yang terbaik (Nurmala et al., 2014). Siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar apabila mereka mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar (Rismawati & Khairiati, 2021). Adanya motivasi akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena membuat individu lebih terbuka untuk memahami ide-ide yang diajarkan. Adanya motivasi belajar akan membantu mengembangkan semangat dan minat belajar.

Siswa yang termotivasi akan lebih menikmati proses pembelajaran yang dilakukan. Bagi siswa, motivasi belajar sangat penting karena dapat memfasilitasi partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar dapat menaikkan kualitas hasil belajar siswa. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa siswa kurang memiliki antusiasme untuk belajar dan oleh karena itu membutuhkan suatu usaha untuk menaikkan motivasi belajarnya. Diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru guna memotivasi para siswa selama pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada hari Selasa, 7 November 2023 bersama Ibu E, guru kelas SD Negeri 1

Wonoboyo, siswa sekolah dasar biasanya senang belajar sambil bermain. Selanjutnya, pada hari Selasa, 16 Januari 2024, peneliti juga melaksanakan wawancara bersama Ibu S. dan beliau mengkonfirmasi temuan yang sama jika siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan permainan.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menggunakan alat berupa proyektor dalam kegiatan pembelajaran yang menampilkan media gambar, video, *power point*, *pop upbook* dan *e-book*. Pada saat melakukan observasi, peneliti juga sempat melakukan wawancara bersama siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti bisa diketahui bahwa, siswa mengatakan menyukai kegiatan belajar sambil bermain dan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan alat berupa proyektor yang menampilkan media gambar atau video.

Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan juga permasalahan bahwa terdapat tugas guru selain mengajar yaitu tugas administrasi yang membebani sehingga guru tidak dapat mempersiapkan media pembelajaran secara optimal. Ketika guru sedang dikejar *deadline* mengerjakan tugas administrasi atau laporan guru menjadi tidak sempat untuk

mempersiapkan media pembelajaran. Pada saat dikelas terkadang guru mengajar sambil mengerjakan tugas administrasi yang dimana karena tidak sempat membuat media pembelajaran guru terpaksa harus memberikan soal latihan untuk dikerjakan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru ketika mengajar memakai metode *ceramah* dan juga memakai media gambar, video, *power point*, dan *e-book*. Pada proses pembelajaran masih satu arah dimana guru sebagai pemberi informasi. Akibatnya, pembelajaran tidak berfokus kepada siswa yang berefek siswa menjadi pasif saat kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa merasa tidak bersemangat. Dalam hal ini membutuhkan suatu variasi dalam proses aktivitas belajar mengajar agar siswa menjadi semangat serta termotivasi ketika belajar. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru ketika aktivitas belajar salah satunya ialah *Educandy*.

Penggunaan *Educandy* bisa menjadi pilihan sumber belajar untuk menambah motivasi dalam kegiatan belajar (Nurhikmah et al., 2023). Guru dapat mengembangkan permainan edukatif menggunakan aplikasi web *Educandy* untuk membantu saat pembelajaran. (Rohmah, 2021). Guru bisa memanfaatkan

Educandy ini untuk membuat kuis yang menarik dan permainan, karena di dalamnya memiliki tiga fitur yaitu *Word Matching Pairs*, dan *Quiz Question*. Guru dapat membagikan link pada siswa dengan cara *Copy link*. Siswa dapat mengerjakan kuis *Educandy* ini menggunakan komputer, laptop atau *smartphone* oleh karena itu sangat mudah digunakan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar (Kholfadina & Mayarni, 2022). Media *Educandy* memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya. Kemudian guru dapat membuat kuis *Educandy* sesuai kreasi guru supaya lebih menarik pada saat dipraktikkan pada siswa. Menggunakan sumber belajar *Educandy* untuk menambah variasi ketika proses belajar mengajar bisa membangun untuk menaikkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas penting untuk membangun atusias siswa agar mereka dapat termotivasi ketika belajar. Siswa yang termotivasi akan belajar lebih antusias selama mengikuti kegiatan pelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis kuis *game* dapat dimanfaatkan saat kegiatan pembelajaran. *Educandy* merupakan media pembelajaran kuis *game* yang dapat dicoba oleh guru. Kemudian peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian menggunakan judul “Pengaruh

Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonoboyo” yang bermaksud guna mengetahui ada ataupun tidak pengaruh media pembelajaran *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 1 Wonoboyo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *quasy experiment Non-Equivalent Control Group Design*, yang memiliki dua grup subjek, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan yang diinginkan adalah membuktikan apakah ada pengaruh variable *X* (Media pembelajaran *Educandy*) terhadap variable *Y* (Motivasi belajar). Subjek adalah siswa kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Wonoboyo jumlah siswa masing-masing 18. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, wawancara, serta dokumentasi.

Untuk mendeteksi kondisi awal motivasi belajar siswa dikedua kelas tersebut, angket motivasi belajar disebarkan pada siswa. Selanjutnya, media pembelajaran *Educandy* akan dipakai bagi kelas eksperimen, tetapi tidak pada kelas kontrol. Selain itu, angket sekali lagi

diberikan dikedua kelas yang sama untuk mendapatkan perolehan motivasi belajar siswa dikondisi akhir. Metode analisis data yang penulis pakai berupa uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini memakai angket guna mendeteksi motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Wonobojo, Kabupaten Wonogiri. Angket motivasi belajar berjumlah 20 butir pernyataan. Angket motivasi belajar memakai skala pengukuran *Likert*. Skala *Likert* yang dipakai yakni skala *Likert* 4 point, dimana nantinya responden akan diberi pernyataan dengan penilaian diri antara 1 hingga 4. Indikator yang dipakai di angket motivasi belajar berjumlah 6, menurut Uno dalam (Ananda & Hayati, 2020) sebagai berikut:

- 1) Mempunyai gairah serta keinginan untuk berhasil;
- 2) Memiliki dorongan serta keinginan ketika belajar;
- 3) Memiliki impian serta cita-cita masa depan;
- 4) Ada apresiasi saat belajar;
- 5) Terdapat aktivitas yang menyenangkan saat belajar; dan
- 6) Mempunyai lingkungan belajar yang mendukung maka memungkinkan siswa bisa belajar dengan baik.

2. Validasi Ahli

Instrumen angket motivasi belajar yang dipakai guna penelitian mengukur motivasi belajar siswa perlu dilakukan validasi ahli. Angket motivasi belajar yang dilakukan validasi ahli berjumlah 24 butir pernyataan. Adapun ahli untuk validasi instrumen angket motivasi belajar adalah ahli bahasa yaitu bapak Sudarto, S.Pd.B, M.Pd. Adapun nomor pernyataan yang mendapatkan saran dan masukan revisi adalah nomor pernyataan 7, 9, 10, 15, 16, 18, dan 20. Berdasarkan dari hasil pengisian lembar validasi ahli bahasa menyatakan bahwa instrumen angket motivasi belajar layak digunakan dengan revisi

3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

Angket yang akan dipakai guna mengukur motivasi belajar sebelum melakukan penelitian pada instrumen angket tersebut perlu dilakukan uji coba di sekolah yang berbeda. Angket motivasi belajar yang dipakai saat uji coba berjumlah 24 butir pernyataan. Kemudian dilakukan uji coba di siswa kelas IV C yang sebanyak 25 orang di SD Negeri 1 Wonogiri. Selanjutnya instrumen angket motivasi belajar butuh dilakukan uji validitas serta reliabilitas untuk

memastikan validitas dan reliabilitas dari instrumen yang disusun.

Peneliti dalam menentukan validitas pada instrumen penelitian menggunakan bantuan SPSS. Uji validitas yang digunakan adalah *Pearson Product Momen*. Tingkat signifikansi $< 0,05$ dapat dianggap valid sebaliknya jika tingkat signifikansi $> 0,05$ dapat dianggap tidak valid (Janna, 2020). Kemudian diketahui setelah dilakukan uji validitas bahwa dari 24 butir nomor pernyataan angket motivasi belajar diperoleh 20 nomor pernyataan yang valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan 4 nomor pernyataan yang tidak valid apabila $> 0,05$. Pernyataan yang valid akan dipakai guna penyebaran angket motivasi belajar dan pernyataan yang tidak valid tidak akan digunakan.

Sesudah dilakukan uji validitas, berikutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen penelitian memakai bantuan SPSS. Uji reliabilitas yang dipakai ialah *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui apakah data reliable. Dengan ketentuan nilai dari *Alpha Cronbach's* 0,00 – 0,20 (kurang reliable), 0,21 – 0,40 (agak reliable), 0,42 – 0,60 (cukup reliable), 0,61 – 0,80 (reliable), dan 0,81 – 1,00 (sangat reliable) (Tersiana, 2018). Berdasarkan hasil uji reabilitas didapat hasil sebesar $0,896 > 0,81$ (sangat

reliable). Maka data tersebut sangat reliable atau dapat dipercaya dan konsisten.

4. Hasil Angket Motivasi Belajar

Sebelum menentukan kelas kontrol serta kelas eksperimen dilakukan terlebih dahulu penyebaran angket motivasi belajar guna mendeteksi motivasi awal yang dimiliki siswa kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonobojo. Angket motivasi belajar disebar pada siswa kelas IVA dan kelas IVB. Berikut ini merupakan perolehan dari penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas IV A serta IV B di mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kondisi awal:

a. Kelas IV A

Hasil data perhitungan menggunakan bantuan SPSS didapatkan skor tertinggi angket motivasi belajar kelas IV A di kondisi awal adalah 79 serta didapatkan skor terendah adalah 48. Hasil rata-rata = 68,33, *median* = 69,00, *modus* = 69, dan standar deviasi = 7,219. Pada kondisi awal motivasi belajar siswa mata Pelajaran Pancasila menandakan tingkatan rendah sejumlah 2 orang atau 11%, tingkatan sejumlah sebanyak 13 orang atau 72%, serta tingkatan tinggi sejumlah 3 orang atau 17%.

b. Kelas IV B

Hasil data perhitungan menggunakan bantuan SPSS didapatkan skor tertinggi

angket motivasi belajar kelas IV B pada kondisi awal adalah 76 serta didapatkan skor terendah adalah 56. Hasil rata-rata 66,44, *median* 66,50, *modus* 66, dan standar deviasi = 4,566. Pada kondisi awal motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila menandakan tingkatan rendah sejumlah 3 orang atau 17%, tingkatan sedang sejumlah 14 orang atau 78%, dan tingkatan tinggi sejumlah 1 orang atau 6%.

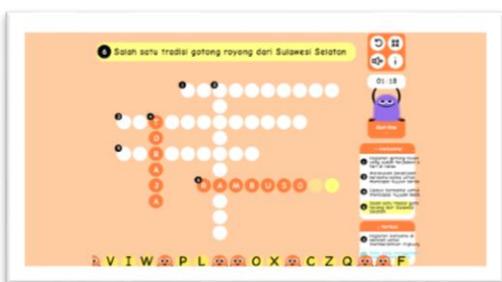
Berdasarkan perolehan dari penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas IV A serta kelas IV B di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diketahui perbedaan setelah dilakukannya penyebaran angket motivasi belajar masing-masing kelas. Pada kelas IV A diperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni 68,33 sebaliknya pada kelas IV B diperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah yakni 66,44. Kemudian pada kelas IV A siswa dengan motivasi belajar tingkatan rendah sejumlah 2 orang sedangkan pada kelas IV B siswa dengan motivasi belajar tingkatan rendah sejumlah 3 orang. Pada kelas IV A siswa dengan motivasi belajar tingkatan sedang sejumlah 13 orang sedangkan pada kelas IV B siswa dengan motivasi belajar tingkatan sedang sejumlah 14 orang. Pada kelas IV A siswa dengan motivasi belajar tingkatan tinggi sejumlah 3

orang sedangkan pada kelas IV B siswa dengan motivasi belajar tingkatan tinggi sejumlah 1 orang. Dapat disimpulkan dari hasil penyebaran angket motivasi belajar bahwa siswa kelas IV B mempunyai motivasi belajar lebih rendah dibandingkan siswa kelas IV A. Sehingga dapat ditentukan bahwa siswa kelas IV A menjadi kelas kontrol tanpa perlakuan memakai media pembelajaran *Educandy* dan siswa kelas IV B menjadi kelas eksperimen dengan perlakuan memakai media pembelajaran *Educandy*.

Materi pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah terkait materi BAB 5 gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa. Peneliti mengajar terkait materi tersebut di kelas kontrol serta kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti mengajar memakai media *Power Point* berbantu alat proyektor dan menggunakan metode ceramah sedangkan pada kelas eksperimen peneliti mengajar memakai media *Power Point* berbantu alat proyektor, menggunakan metode ceramah, dan menggunakan media pembelajaran *Educandy*.

Fitur kuis *game* yang peneliti gunakan pada media pembelajaran *Educandy* yaitu *Matching Pairs* pada permainan *Crosswords*. *Crosswords* merupakan fitur dari *Matching pairs* yaitu

permainan teka-teki silang. Terdapat juga tombol pilihan untuk mengulang permainan. Terdapat tombol pilihan untuk mengheningkan musik dalam permainan. Terdapat pilihan untuk memperluas layar dan pada permainan ini terdapat *best time* yaitu untuk melihat lama waktu permainan. Soal kuis *game* fitur *Crosswords* yang peneliti buat berjumlah 6 soal. Berikut ini merupakan fitur *Crosswords* yang digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen yang ditampilkan di Gambar 1:



Gambar 1. Fitur Crosswords

Pada kelas eksperimen untuk memainkan permainan *Crosswords* peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok difasilitasi 1 laptop untuk memainkan media pembelajaran *Educandy*. Posisi siswa berbaris secara vertikal menghadap papan tulis di depan kelas kemudian laptop berada di depan siswa paling depan. Setiap kelompok dijaga oleh satu orang agar tidak ada yang curang. Cara permainannya adalah siswa pertama yang paling depan harus memilih nomor soal kemudian menebak kata yang ada pada fitur *Crosswords*.

Apabila salah memilih huruf untuk melengkapi kata maka siswa tadi harus mundur ke barisan paling belakang kemudian digantikan dengan siswa berikutnya untuk maju melengkapi kata. Apabila siswa menjawab dengan benar satu soal tersebut maka dilanjutkan ke nomor soal selanjutnya dan bergantian dengan siswa yang ada di barisan belakangnya. Fitur *Crosswords* ini terdapat *best time* untuk melihat waktu, sehingga dapat mengetahui kelompok mana yang paling cepat menyelesaikan permainan. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan ialah kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan dan akan mendapatkan *reward*. Gambar 2 merupakan kegiatan penggunaan media pembelajaran *Educandy* di kelas eksperimen sebagai berikut.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran *Educandy* di Kelas Eksperimen

Setelah peneliti mengajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas kontrol dan kelas eksperimen berikutnya peneliti melakukan penyebaran angket

motivasi belajar kembali guna mendeteksi motivasi belajar di kondisi akhir siswa kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonobojo. Angket motivasi belajar disebar pada siswa kelas kontrol yang mempunyai 18 orang serta kelas eksperimen yang mempunyai 18 orang. Berikut ini merupakan perolehan melalui penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas kontrol serta kelas eksperimen dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kondisi akhir.

a. Kelas Kontrol

Hasil data perhitungan menggunakan bantuan SPSS didapatkan skor tertinggi angket motivasi belajar saat di kelas kontrol di kondisi akhir adalah 76 serta didapatkan skor terendah adalah 40. Hasil rata-rata = 61,11, *median* = 65,00, *modus* = 49, dan standar deviasi = 10,593. Pada kondisi akhir motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tanpa perlakuan media pembelajaran *Educandy* menandakan tingkatan rendah sejumlah 5 orang atau 28%, tingkatan sedang sejumlah 10 orang atau 56%, dan tingkatan tinggi sejumlah 3 orang atau 17%.

b. Kelas Eksperimen

Hasil data perhitungan menggunakan bantuan SPSS didapatkan skor tertinggi angket motivasi belajar kelas

eksperimen di kondisi akhir adalah 78 dan skor terendah adalah 66. Hasil rata-rata = 72,78, *median* 72,50, *modus* = 71, dan standar deviasi = 2,861. Pada kondisi akhir motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memakai perlakuan media pembelajaran *Educandy* menandakan tingkatan rendah sejumlah 1 orang atau 6%, tingkatan sedang dengan sejumlah 13 orang atau 72%, dan tingkatan tinggi dengan sejumlah 4 orang atau 22%.

Berdasarkan perolehan dengan penyebaran angket motivasi belajar siswa kelas kontrol serta kelas eksperimen di mata pelajaran Pendidikan Pancasila diketahui perbedaan setelah dilakukannya penyebaran kembali angket motivasi belajar di masing-masing kelas. Pada kelas kontrol dihasilkan nilai rata-rata yang lebih rendah yakni 61,11 sebaliknya di kelas eksperimen dihasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni 72,78. Kemudian pada kelas kontrol siswa dengan motivasi belajar tingkatan rendah sejumlah 5 orang sedangkan di kelas eksperimen siswa dengan motivasi belajar tingkatan rendah sejumlah 1 orang. Pada kelas kontrol siswa dengan motivasi belajar tingkatan sedang sejumlah 10 orang sebaliknya di kelas eksperimen siswa dengan motivasi belajar tingkatan sedang sejumlah 13 orang.

Pada kelas kontrol siswa dengan motivasi belajar tingkatan tinggi sejumlah 3 orang sedangkan di kelas eksperimen siswa dengan motivasi belajar tingkatan tinggi sejumlah 4 orang. Dapat disimpulkan berdasarkan perolehan penyebaran angket motivasi belajar bahwa siswa yang kelasnya diberi perlakuan memakai media pembelajaran *Educandy* terjadi kenaikan motivasi belajar dibandingkan siswa yang kelasnya tidak diberi bantuan memakai media pembelajaran *Educandy*. Media pembelajaran *Educandy* memiliki permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan juga membangkitkan siswa termotivasi ketika belajar (Fadhilah, 2023).

5. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji ini dibutuhkan guna memastikan apakah data terdistribusi secara normal atau tidak normal. Ketika jumlah signifikansi $> 0,05$, data dianggap normal, sebaliknya apabila jumlah signifikansi $< 0,05$, data dianggap tidak normal. (Ismail, 2022). Peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang digunakan untuk sampel jumlah kecil (Quraisy, 2022). Pengolahan data di uji normalitas peneliti memakai dukungan aplikasi SPSS. Proses perhitungan uji normalitas tampak pada Tabel 1 Kelas Kontrol dan Tabel 2 Kelas Eksperimen.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Motivasi Belajar Siswa Kelas 4A (Kondisi Awal)	.917	18	.113
Motivasi Belajar Siswa Kelas 4A (Kondisi Akhir)	.920	18	.131

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B (Kondisi Awal)	.938	18	.269
Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B (Kondisi Akhir)	.943	18	.326

Berdasarkan dari Tabel 1 dan Tabel 2 didapati bahwa data terdistribusi dengan normal. Tabel 1 menyajikan data Motivasi Belajar Siswa Kelas IVA (Kondisi Awal) perolehan jumlah signifikansi $0,113 > 0,05$, yang menandakan bila terdistribusi dengan normal dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IVA (Kondisi Akhir) perolehan jumlah signifikansi $0,131 > 0,05$, yang menandakan sama bila terdistribusi dengan normal. Tabel 2, Motivasi Belajar Siswa Kelas IVB (Kondisi Awal) perolehan jumlah signifikansi $0,269 > 0,05$, yang menandakan bila terdistribusi normal dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IVB (Kondisi Akhir) perolehan jumlah signifikansi $0,326$

$> 0,05$, yang menandakan sama bila data tersebut terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada uji ini guna mendeteksi suatu data apakah memiliki tingkat *varians* sama atau homogen. Suatu data bisa homogen bilamana mempunyai jumlah signifikansi $> 0,05$ sebaliknya tidak homogen apabila memiliki jumlah signifikansi $< 0,05$ (Ismail, 2022). Pengolahan data pada uji homogenitas peneliti memakai dukungan aplikasi SPSS. Berikut ini hasil pengujian homogenitas data yang telah dibuat.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
3.507	1	33	.070

Tabel 3 menunjukkan bahwa data homogen. Pada Tabel 3 tampak bahwa *varians* data di kelas eksperimen yang memakai media pembelajaran *Educandy* serta kelas kontrol yang tidak memakai media pembelajaran *Educandy* dengan jumlah signifikansi $0,070 > 0,05$. Hingga bisa disimpulkan data tersebut konsisten atau homogen.

6. Uji Hipotesis

Penelitian menggunakan uji hipotesis untuk memastikan apakah ada hubungan yang relevan antara variabel *independen* dan *dependen* (Sudaryana & Agusiady,

2022). Uji *independent sample t-test* yang dipakai guna mengecek hipotesis penelitian ini. Uji hipotesis pada penelitian ini memakai dukungan aplikasi SPSS. Apabila diperoleh data yang menandakan jumlah signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ lalu H_0 ditolak dan H_a diterima, kemudian apabila diperoleh data yang menandakan jumlah signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ lalu H_0 diterima dan H_a ditolak (Yuliana & Putri, 2021). Berikut adalah hasil uji hipotesis.

Tabel 4. Uji *Independent Sample t-test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	25.540	.000	4.511	34	.000	-11.667	2.586	-16.923	-6.411
	Equal variances not assumed			4.511	19.466	.000	-11.667	2.586	-17.071	-6.262

Uji *independent sample t-test* bisa dipakai guna mencocokkan pengaruh media pembelajaran *Educandy* di kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran *Educandy* di kelas kontrol. Tabel 4 menunjukkan perolehan data dengan jumlah signifikansi (2-tailed) sejumlah 0,000. Menurut kriteria yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan, H_a diterima dan H_0 ditolak bila jumlah signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ ataupun $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan penjelasan tersebut menandakan jika media pembelajaran

Educandy berpengaruh terhadap motivasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang kelasnya diberi perlakuan memakai media pembelajaran *Educandy* terjadi kenaikan motivasi belajar dibandingkan siswa yang kelasnya tidak diberi perlakuan memakai media pembelajaran *Educandy*. Guna membangun aktivitas belajar lebih menggembirakan dan tidak melelahkan, guru bisa memakai media pembelajaran yang dapat mendukung siswa memperoleh pengetahuan dan menggerakkan mereka untuk berpartisipasi antusias saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran memberikan manfaat dalam kegiatan Pendidikan misalnya, media pembelajaran memotivasi siswa untuk mewujudkan pembelajaran menjadi menggembirakan dan tidak membosankan (Yudha & Sundari, 2021). *Educandy* yakni aplikasi *game* berbasis *web* yang bisa dipakai sebagai media dalam pembelajaran (Zakiya & Kurniasari, 2021). *Educandy* terdapat tiga fitur utama yaitu *words*, *matching pairs*, *quiz questions* (Ulya, 2021). Setiap fitur didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat dikreasikan untuk membuat kuis dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan dapat dimainkan karena berisi banyak kuis *game* menarik yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menandakan perolehan data dengan nilai signifikansi (2-tailed) sejumlah 0,000. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan, H_a diterima dan H_0 ditolak ketika jumlah signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Maka tampak bila terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. Dapat di tarik kesimpulan bila penggunaan media pembelajaran *Educandy* ada pengaruh kepada motivasi belajar siswa berkat aktivitas pembelajaran dengan media pembelajaran *Educandy* lebih efektif dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran *Educandy*.

Adanya penelitian ini memungkinkan bagi siswa menggunakan media pembelajaran *Educandy* yang dapat diakses dan dimainkan menggunakan link yang dibagikan dengan koneksi internet. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan serta motivasi belajar, karena terdapat kuis *game* yang menarik serta menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan fitur-fitur yang menarik dimana guru dapat mengkreasi kuis *game* yang terdapat di media *Educandy* menjadi kuis *game* yang menarik

dan menyenangkan. Media ini juga mendukung guru meningkatkan motivasi belajar pada siswa di kelas, sehingga guru lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A., Asih, S., & Putranto, D. (2023). Peran Guru Kelas dalam Pelaksanaan Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Deskriptif Siswa Kelas V di SD Negeri Giyono Kecamatan Jumo Kabupaten Temanggung). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1633. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2681>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar Kompilasi Konsep. In M. Fadhli (Ed.), *CV. Pusdikra Mitra Jaya*.
- Ayu, T. D., Rispatiningsih, D. M., & Walyono, W. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Dhamma Sena (Studi Kasus di Vihara Sradha Dhamma Pokoh, Wonoboyo). *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1593. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1049>
- Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 56–65.
- Hermawan, H. T., Sadtyadi, H., & Hariyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Novel Materi Empat Peristiwa Agung Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, VI(1), 89–103.
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–259. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Ismoyo, T. (2020). Konsep Pendidikan Dalam Pandangan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v2i1.19>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Janna, N. M. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal*

- Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- 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.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 4.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187.
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rapida Yana, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(4), 185–197.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 295–306 <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1129>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah Jurnal PGMI*, 4(2), 130–131.
- Sudaryana, B., & Agusady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Walyono, W., & Anitah, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Luas Segiempat di Kelas VII SMP Baitul Quran Kabupaten Sragen. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 225–228.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.35706/giziku.v2i2.5932>