

**PENGUNAAN MEDIA *EDUCANDY* BASED *E-LEARNING* BERBASIS
PERMAIANAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP MUHAMMADIYAH BENTENG**

Riska Ariyani¹, Syarifuddin Cn. Sida², Akram³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹riskaariyani0105@gmail.com, ²syarifuddin.sida@gmail.com,

³akram@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Media educandy is an application that teachers will implement to students to develop students' potential and interest in the learning process in order to achieve learning goals. Learning success is influenced by learning motivation in understanding lessons and also affects learning success so that it can increase student learning motivation. Therefore, learning motivation is very important for every student to increase motivation, especially student motivation in learning through educandy games based e-learning media. The goal to be achieved in this study is to determine the effect of Using Educandy Based E-Learning Media based on Educational Games to Increase Student Learning Motivation in Science Subjects at SMP Muhammadiyah Benteng. This research uses quantitative methods with an experimental approach. The sample in this study was grade VIII students totaling 20 students. Data collection is obtained by questionnaire distribution. The data analysis method uses descriptive data analysis and inferential statistical data using SPSS 23 for windows. The results showed that the results of inferential statistical data analysis using the t-test formula, it was known that the calculated t value was $3.362 > 1.734$ with a significance level of $0.003 < 0.05$. So it can be concluded that H1 is accepted, namely the educandy media variable has a positive effect on learning motivation. Based on these results, it can be concluded that there is an influence of educandy-based e-learning media on student learning motivation. So that Educandy media can be used as a tool used in the learning process in order to achieve the desired results.

Keywords: Media Educandy Based E-Learning, Student Learning Motivation

ABSTRAK

Media *educandy* merupakan sebuah aplikasi yang akan guru implementasikan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dalam memahami pelajaran dan juga mempengaruhi keberhasilan belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar sangatlah penting bagi setiap siswa guna meningkatkan motivasi khususnya motivasi siswa dalam pembelajaran melalui media *educandy games based e-learning*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media *Educandy Based E-Learning* berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel pada penelitian ini

adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data diperoleh dengan pembagian angket. Metode analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan data statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS 23 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3,362 > 1,734$ dengan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, yakni variabel media *educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *educandy based e-learning* terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga media *Educandy* dapat dijadikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil yang diinginkan.

Kata Kunci: Media *Educandy Based E-Learning*, Motivasi Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran dalam membentuk karakter anak yang diselaraskan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga menjadi generasi berkualitas, sebagaimana yang diharapkan oleh bangsa Indonesia. Berkembangnya teknologi juga mendorong dunia Pendidikan terutama guru untuk senantiasa belajar dan berinovasi. Hal tersebut terutama untuk meningkatkan kapasitasnya dalam penggunaan IT (informasi dan teknologi) untuk meningkatkan dan menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meminimalkan kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tentu perlu *up to date* dengan perkembangan dan penggunaan teknologi maupun aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini

agar mengetahui teknologi apa yang cocok dan tepat bagi siswa (Pamungkas, 2020, 57-68).

Sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa tujuan pendidikan umum adalah untuk mengembangkan kesempatan siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, keterampilan, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pencapaian pendidikan yang bermutu memerlukan kerja terus menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai intensitas pembelajaran, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran untuk menghasilkan proses dan hasil pembelajaran yang optimal sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Media pembelajaran merupakan sebuah aplikasi yang akan

guru implementasikan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dalam memahami pelajaran dan juga mempengaruhi keberhasilan belajar.

Dunia pendidikan dapat berkembang dan maju secara wajar berkat penyelenggaraan pendidikan yang baik dan bermutu. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik dan bermutu bagi siswa, diperlukan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Guru masa kini perlu memiliki keterampilan yang mumpuni dalam penguasaan teknologi. Teknologi memungkinkan pembelajaran dikombinasikan dengan permainan dan dapat ditampilkan serta dimainkan secara digital. Teknologi yang berbentuk game dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai bagian dari game edukasi atau edugame. Terlebih lingkungan pembelajaran yang dimaksud dapat berupa pemanfaatan permainan dan teknologi sehingga menghadirkan pengalaman baru (Abidin,S. dkk 2022, 2).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi guru. Hal ini memungkinkan guru untuk memahami karakter siswa, khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru perlu memahami alat yang digunakan untuk melakukan evaluasi atau menjelaskan suatu pembelajaran yang cocok dan menyenangkan untuk siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi *game* yaitu aplikasi *educandy* yang merupakan salah satu bentuk untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan hal ini, media *educandy* dapat digunakan dalam pembelajaran apa saja khususnya terkait pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat pada SMP (Maziyatul : 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan dan prosedur yang tepat dan benar serta penalaran yang sah sehingga mendapat kesimpulan yang tepat. Keberhasilan pembelajaran IPA tidak hanya

bergantung pada sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum, maupun metode, akan tetapi pemilihan strategi belajar yang tepat dan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Sehingga media *educandy* dapat menjadi media yang cocok dalam pembelajaran ini agar siswa tidak merasa bosan yang dapat menyebabkan kurangnya motivasi belajar pada siswa (Dina, 2019).

Mempelajari IPA pada hakekatnya adalah pembelajaran teoretis dan terapan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat. Meningkatkan aktivitas ini membutuhkan tingkat motivasi yang sangat tinggi. Pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Untuk mencapai tujuan dari hasil belajar yang baik dalam pembelajaran IPA diperlukan kegiatan-kegiatan yang dapat menimbulkan motivasi belajar pada siswa. Dengan cara ini, siswa berhasil dalam mengikuti pembelajaran IPA, jika mereka memiliki keinginan untuk belajar dan memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian motivasi belajar siswa dapat meningkat maka dari itu siswa akan

memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPA (Hebron Pardede, dkk 2022, 3).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah pertama di Selayar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre experimen* dengan model *one shot study*. Pada metode ini peneliti memberikan perilaku kepada kelompok dan selanjutnya observasi hasilnya. Besarnya perlakuan atau *treatment* dapat diketahui dengan hasil angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media *Educandy Based E-Learning* berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 responden yang diambil dengan teknik sampling jenuh. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS 23 for windows*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Data diperoleh dari angket media *educandy* dan motivasi belajar yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen. Hasil analisis deskriptif data, ditemukan bahwa tanggapan dan responden siswa terkait media *educandy* hampir semua siswa menjawab sangat setuju apabila dalam proses pembelajaran digunakan media yang dapat membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat. Dengan menerapkan media *educandy* siswa akan lebih aktif dan memiliki dorongan dalam dirinya untuk mengenal hal baru dan merasa semangat karena memiliki keinginan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3,362 > 1,734$ dengan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, yakni variabel media *educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.

Tabel 1. Tanggapan responden media *educandy*

No.	Pernyataan	Skor					Jumlah
		S S	S S	K S	T S	S T S	
1.	Pemanfaatan <i>educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat	12	8	0	0	0	20
2.	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>educandy</i>	14	6	0	0	0	20
3.	Pembelajaran menggunakan <i>educandy</i>	11	9	0	0	0	20

	dy membe rikan banyak manfaa t bagi saya						
4.	Aplikas i <i>educan dy</i> mudah diguna kan	1 3	7	0	0	0	20
5.	Saya merasa senang dengan media pembel ajaran dan banyak membe rikan kepuas an kepada saya	1 2	8	0	0	0	20

Berdasarkan tabel 1 mengenai tanggapan responden terkait media *educandy* bahwa hampir semua siswa menjawab sangat setuju apabila dalam proses pembelajaran

digunakan media yang baru yang dapat membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat. Media yang dapat digunakan salah satunya media *Educandy* yang telah peneliti aplikasikan kepada siswa. Dalam hal ini, media *educandy* adalah media yang sangat bermanfaat apabila dapat diterapkan di sekolah khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang siswanya cepat merasa bosan dengan media pembelajaran yang sangat monoton setiap harinya. Dengan menerapkan media *educandy*, maka siswa akan mendapatkan media pembelajaran yang baru yaitu belajar sambil bermain yang akan membuat siswa tidak cepat merasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, akan menimbulkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Tanggapan responden motivasi belajar

N o .	Pernyat aan	Skor					Ju mla h
		S S	S	K S	T S	S T S	

1.	Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja.	10	10	0	0	0	20
	Media pembelajaran berbasis android efektif digunakan untuk proses pembelajaran IPA	11	9	0	0	0	20
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan menandatangani saja tanpa ada interaksi langsung.	7	10	3	0	0	20
	Saya lebih suka menggunakan media pembelajaran yang interaktif	9	11	0	0	0	20

	karena lebih cepat memahami materi pembelajaran.						
5 .	Saya kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar	9	9	2	0	0	20

	atau video						
6 .	Saya sangat semangat dan antusias mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media yang disampaikan oleh peneliti	9	11	0	0	0	20
7 .	Media yang disajikan jelas dan sesuai dengan	14	6	0	0	0	20

	materi yang disampaikan.						
--	--------------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 2 mengenai tanggapan responden mengenai motivasi belajar diatas disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja. Dengan menggunakan media pembelajaran motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat sehingga proses pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Siswa lebih suka menggunakan media interaktif karna lebih cepat memahami materi yang diberikan. Dengan cara menerapkan media *educandy* siswa akan lebih aktif dan memiliki dorongan di dalam dirinya untuk mengenal hal baru dan merasa semangat karena memiliki keinginan untuk memecahkan masalah.

Tabel 3. Uji Validitas pada Angket Media *Educandy*

Variabel	Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Kesimpulan
Media <i>Educandy</i>	1	0,720	0,4438	Valid
	2	0,878	0,4438	Valid
	3	0,659	0,4438	Valid
	4	0,792	0,4438	Valid
	5	0,720	0,4438	Valid

Berdasarkan tabel 3 diatas, maka keseluruhan dapat dinyatakan bahwa item pernyataan pada variabel X dapat dinyatakan valid karena seluruh item memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

Tabel 4. Uji Validitas pada angket Motivasi Belajar

Varia bel	Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Kesimpulan
	1	0,588	0,4438	Valid

Motivasi Belajar	2	0,6 25	0,4 438	Valid
	3	0,6 57	0,4 438	Valid
	4	0,5 58	0,4 438	Valid
	5	0,5 98	0,4 438	Valid
	6	0,7 27	0,4 438	Valid
	7	0,6 51	0,4 438	Valid

Berdasarkan tabel 4 diatas, maka keseluruhan dapat dinyatakan bahwa item pernyataan pada variabel Y dapat dinyatakan valid karena seluruh item memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coeficients	Cronbach Alpha (a)	Kesimpulan
Media Edukasi	5	0,794	Reliabel

Motivasi Belajar	7	0,752	Reliabel
------------------	---	-------	----------

Berdasarkan tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki *Cronbach Alpha (a)* lebih besar dari 0,50 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel yakni X dan Y dinyatakan reliabel.

Tabel 6 . Hasil Uji Kolmogorov

Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,91308505
Most Extreme Differences	Absolute	,152
	Positive	,109
	Negative	-,152
Test Statistic		,152
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* satu arah. Pengambilan

kesimpulan untuk menetapkan apakah data yang diuji terdistribusi normal atau tidak dengan menentukan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $> 5\%$ atau $0,05$, maka data (variabel) yang diuji terdistribusi normal dan apabila sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel tidak terdistribusi normal. Berdasarkan hasil diatas, maka diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji terdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi

Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12,383	5,614		2,206	,041
E	,815	,242	,621	3,362	,003

a. Dependent Variable: M

Hasil analisis regresi sederhana dalam tabel diatas, dapat dituliskan dalam model matematis sebagai berikut :

$$y : 12,383 + 0,815x$$

Pada persamaan regresi diatas, maka dapat dilihat bahwa koefisien regresi dari variabel independen X bertanda positif yang searah. Dengan kata lain, bahwa semakin bagus media *educandy* (X), maka semakin tinggi motivasi belajar siswa (Y). Berdasarkan persamaan diatas, setiap terjadi peningkatan sebesar $0,815 \times$ akan diikuti pula oleh peningkatan y sebesar $0,815$.

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,621 ^a	,386	,352	1,966

a. Predictors: (Constant), M

Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk menguji tingkat keerataan atau keterikatan antara variabel independen (Media *Educandy*) dengan variabel dependen (Motivasi Belajar) yang dapat dilihat dari besarnya nilai koefisien determinasi. Untuk mengetahui besarnya koefisien determinasi pada penelitian ini, maka dapat dilihat bahwa nilai R adalah $0,621$ hal ini dapat diartikan bahwa media *educandy* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar $62,1\%$,

sedangkan sisanya 37,9% dijelaskan oleh variabel lain diluar persamaan tersebut.

Tabel 9. Hasil Uji Persial (Uji T)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12,383	5,614		2,206	,041
E	,815	,242	,621	3,362	,003

a. Dependent Variable: M

Hal ini dapat dilihat, jika nilai signifikansi t_{hitung} lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa variabel independen secara individu berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam tabel ini, menggunakan t_{tabel} yang diperoleh dari $df + n-2$ ($20-2= 18$) dengan taraf singnifikan 5% atau 0,05 diperoleh t_{tabel} sebesar 1,734. Berdasarkan hasil olah data diatas, maka pengujian hipotesis dapat diuraikan sebagai berikut :

H1 : Media *educandy* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar $3,362 > 1,734$ dengan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yakni variabel media *educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nurhikmah, dkk terkait Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media *educandy based e-learning* dalam pembelajaran IPA pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Benteng. Hasil ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan media *educandy based*

e-learning berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng menunjukkan bahwa presentase aktivitas belajar siswa ketiga pertemuan pembelajaran tersebut pada kategori baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 82,14%, pertemuan kedua yaitu 88,57% dan pertemuan ketiga yaitu 95%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga. Presentasi aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sudah tercapai.

Hasil angket mengenai motivasi belajar siswa yang diisi oleh siswa setelah penggunaan media *educandy games based e-learning* berdasarkan output SPSS, hasil penelitian pada persamaan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media *educandy* terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah

Benteng. Analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas jauh lebih kecil dari 0,05 sehingga model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar yakni dapat dikatakan bahwa variabel media *educandy* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah Benteng.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang dipaparkan sebelumnya, betapa pentingnya penggunaan media *educandy* pada instansi pendidikan, khususnya pada sekolah menengah pertama sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *educandy* berfungsi sebagai salah satu media yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Dalam hal ini media *educandy* tidak lepas dari kreatifitas dan keaktifan guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan, siswa jadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa juga tidak merasa bosan saat belajar. Oleh karena itu temuan dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *educandy based e-learning* berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa di SMP Muhammadiyah Benteng.

Manfaat dari penerapan media *educandy* pada SMP Muhammadiyah Benteng yakni memberikan dampak yang lebih baik bagi seorang guru untuk menjadikan media *educandy* sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil yang diinginkan. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai alat kontrol bagi instansi pendidikan untuk memastikan bahwa motivasi belajar siswa sejalan dengan hasil yang diperoleh. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media *educandy games based e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Khorin Kholfadina (2022) yakni bahwa aplikasi *educandy* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

Slamet Aji Wibowo (2021) berdasarkan hasil dari penelitiannya dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar

siswa melalui *educandy*. Hal tersebut terbukti dari peningkatan presentasi pada observasi siklus I sebesar 48,83% kategori rendah. Kemudian pada siklus II presentase rata-rata meningkat 91,60 kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar terlihat pada setiap siklusnya. Di siklus I nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 5,74 dan *posttest* 6,06. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 7,10 dan *posttest* 8,84.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial. Teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *educandy games based e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menguji pengaruh media *educandy* terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah Benteng. Kesimpulan dari penelitian

ini adalah media *educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini memiliki makna bahwa peningkatan motivasi belajar sejalan dengan penerapan media pembelajaran. Sehingga, semakin menarik media pembelajaran digunakan maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa. Begitupun sebaliknya semakin menonjol media pembelajaran yang digunakan maka tidak akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf, et.al, 2022 *“Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD”*. Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, vol. 6 no. 2.
- Agustina, S. W., & Dina Indrayani. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Cianjur. *Integralistik*, 30 (1), 53-62.
- Hebron Pardede. 2022. Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA SMP Methodist-9 Medan di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*. Vol.X. Issu 3.
- Maziyatul, et. al, 2021. “ Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 10 No. 1.
- Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar* 32(2), (57-68).
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, Redaksi Sinar Grafika. EDISI. Buku Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) : UU RI No. 20 Tahun 2003.