

**PENGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORATIF
DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VII DI SMP
LABSCHOOL UNESA 2**

Irfana Nuril Fadhilah¹, Agus Suprijono², Sukma Perdana Prasetya³, Silvi Nur
afifah⁴

¹⁻⁴Universitas Negeri Surabaya

¹irfana.21074@mhs.unesa.ac.id, ²agussuprijono@unesa.ac.id,

³sukmaperdana@unesa.ac.id, ⁴silviafifah@unesa.ac.id

ABSTRACT

Efforts to improve students' collaborative skills and learning achievement in Social Studies (IPS) require the integration of technology-based interactive learning media capable of creating a more active, participatory, and meaningful learning process. This study aimed to analyze the effect of using Educandy as an interactive learning medium on the collaborative skills and learning achievement of seventh-grade students at SMP Labschool UNESA 2. A quantitative approach employing a pretest-posttest control group design was adopted in this study. The research sample consisted of Class VII A as the experimental group, which received instruction using Educandy, and Class VII B as the control group, which was taught using PowerPoint as the instructional medium. Data were collected through achievement tests, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using validity and reliability tests, normality, homogeneity, and linearity tests, simple linear regression analysis, an independent samples t-test, and the N-Gain test. The findings revealed that the use of Educandy had a positive and statistically significant effect on students' collaborative skills, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) and a coefficient of determination (R^2) of 32.6%. Furthermore, Educandy also demonstrated a positive and significant effect on students' learning achievement, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) and an R^2 value of 52.9%. The N-Gain analysis indicated that the experimental group achieved a high level of improvement in learning achievement (71.15%), whereas the control group demonstrated a moderate level of improvement (55.77%). Students' responses toward the implementation of Educandy obtained an average score of 77.25%, which was categorized as good. These findings suggest that Educandy is an effective interactive learning medium for enhancing students'

collaborative skills and learning achievement in Social Studies and has the potential to serve as an innovative instructional alternative that supports the implementation of twenty-first-century learning.

Keywords: *Educandy, interactive learning media, collaborative skills, learning achievement, Social Studies.*

ABSTRAK

Upaya meningkatkan kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memerlukan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa kelas VII di SMP Labschool UNESA 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan Educandy dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, independent sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educandy berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kolaboratif dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 32,6%. Selain itu, Educandy juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap capaian pembelajaran dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan koefisien determinasi sebesar 52,9%. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi (71,15%), sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang (55,77%). Respons siswa terhadap penggunaan Educandy memperoleh rata-rata 77,25% dengan kategori baik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Educandy merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS serta berpotensi menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Educandy, media pembelajaran interaktif, kemampuan kolaboratif, capaian pembelajaran, IPS.

A. Pendahuluan

Transformasi pendidikan pada era digital mendorong sekolah untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif, sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung tercapainya capaian pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Namun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, mulai dari pemanfaatan media digital yang belum optimal hingga keterbatasan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran (Agustina et al., 2023; Anggraena et al., 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik yang menuntut peserta didik tidak hanya menguasai konsep-konsep sosial, tetapi juga mampu bekerja sama, berdiskusi, menghargai perbedaan pendapat, dan menyelesaikan permasalahan sosial secara kolaboratif. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kompetensi sosial, keterampilan

berpikir, dan kemampuan mengambil keputusan dalam kehidupan bermasyarakat (Sapriya, 2009). Akan tetapi, hasil observasi awal di SMP Labschool UNESA 2 menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS kelas VII masih didominasi metode ceramah dan presentasi menggunakan PowerPoint sehingga interaksi antarsiswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan kolaboratif siswa masih rendah, terlihat dari kurangnya komunikasi, pembagian tugas yang belum merata, serta rendahnya keterlibatan siswa ketika berdiskusi dalam kelompok.

Selain kemampuan kolaboratif, capaian pembelajaran siswa juga menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian. Capaian pembelajaran merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi sesuai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep IPS. Harsiwi dan Arini (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan,

tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan adalah Educandy. Platform berbasis web ini memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti *quiz questions*, *matching pairs*, *crossword*, *anagrams*, dan permainan edukatif lainnya secara mudah. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa (Educandy, n.d.). Penggunaan Educandy juga memberikan umpan balik secara langsung melalui skor dan waktu pengerjaan sehingga dapat membantu guru mengevaluasi pemahaman peserta didik secara lebih efektif.

Secara teoretis, penggunaan Educandy sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan Vygotsky. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama dengan orang lain. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* sehingga peserta didik mampu mencapai perkembangan belajar yang optimal (Vygotsky et al., 2018). Dalam konteks pembelajaran IPS, aktivitas permainan pada Educandy memungkinkan peserta didik saling bertukar ide, berdiskusi, menyepakati jawaban, serta menyelesaikan tantangan secara bersama-sama sehingga mendukung berkembangnya kemampuan

kolaboratif sekaligus memperkuat pemahaman konsep.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Kholfadina dan Mayarni (2022) menyatakan bahwa penggunaan Educandy mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Penelitian Nurhabibah et al. (2021) menunjukkan bahwa Educandy efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Putri dan Trisnawati (2024) juga menemukan bahwa media berbasis Educandy berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMK. Temuan serupa dilaporkan oleh Fatayan et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Educandy mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika. Selain itu, Sumawinata (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Educandy dalam pembelajaran sejarah efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas permainan yang menarik.

Penelitian mengenai pembelajaran kolaboratif juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mampu meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik. Alfian et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi dapat meningkatkan komunikasi, interaksi, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara

bersama-sama. Hidayat (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis Educandy mampu meningkatkan kolaborasi dan komunikasi siswa, sedangkan Fauziah dan Setiawan (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi dalam kelompok. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengaruh Educandy terhadap motivasi belajar atau hasil belajar pada mata pelajaran IPA, matematika, bahasa, maupun sejarah. Penelitian yang mengkaji pengaruh Educandy terhadap kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran secara bersamaan pada mata pelajaran IPS di jenjang SMP masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian belum membandingkan penggunaan Educandy dengan media pembelajaran yang umum digunakan guru, seperti PowerPoint, sehingga efektivitasnya dalam konteks pembelajaran IPS belum banyak dikaji.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan dua aspek sekaligus, yaitu kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP

Labschool UNESA 2. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan fitur Educandy, seperti *quiz questions*, *matching pairs*, dan *crossword*, dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan PowerPoint. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPS berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Labschool UNESA 2. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif serta memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah ada. Penelitian dilaksanakan di SMP Labschool UNESA 2 Surabaya

pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas VII yang memiliki karakteristik relatif sama berdasarkan hasil observasi awal dan nilai akademik sebelumnya. Kelas VII A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran interaktif Educandy, sedangkan kelas VII B sebagai kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media PowerPoint.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif Educandy, sedangkan variabel terikat meliputi kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS. Kemampuan kolaboratif diukur berdasarkan indikator kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, saling membantu, serta partisipasi dalam kelompok. Adapun capaian pembelajaran diukur melalui penguasaan materi IPS pada pokok bahasan sejarah lisan yang meliputi dongeng, legenda, dan mitos sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran siswa melalui pretest dan posttest yang terdiri atas soal pilihan ganda sesuai indikator pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui kemampuan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran menggunakan skala Likert lima tingkat. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar siswa,

perangkat pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi dan konstruksi instrumen. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan memiliki nilai reliabilitas lebih dari 0,70.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27. Tahap analisis diawali dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educandy terhadap kemampuan kolaboratif maupun capaian pembelajaran siswa. Besarnya kontribusi pengaruh ditentukan melalui koefisien determinasi (R^2), sedangkan efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain Score dengan kategori rendah ($< 0,30$), sedang ($0,30-0,70$), dan tinggi ($> 0,70$). Seluruh pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy terhadap kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Labschool UNESA 2. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan dasar pengambilan Keputusan nilai sig lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Proses uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic dengan menggunakan nilai signifikan 5%. Berikut hasil uji normalitas :

Kelas	(Sig.)	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol	0,539	Berdistribusi Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,468	Berdistribusi Normal
Pretest Kelas Eksperimen	0,321	Berdistribusi Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,610	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, hasil pretest kelas control memperoleh 0,539 dan hasil posttest kelas control memperoleh 0,486. Sedangkan hasil pretest kelas eksperimen memperoleh 0,312 dan hasil posttest kelas eksperimen mendapatkan 0,610. Dari hasil diatas dapat dinyatakan bahwa hasil pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol ialah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene's Test dengan bantuan IBM SPSS Statistic. Suatu distribusi dikatakan reliabel jika taraf signifikansinya $> 0,05$ sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dinyatakan tidak homogen.

Kelas	Jumlah	Test	(Sig.)	Keterangan
VII A & B	39	Posttest	0,944	Homogen

Berdasarkan hasil dari tabel diatas yang menunjukkan nilai signifikansi uji Levene's Test adalah sebesar 0,944 $> 0,05$. Nilai 0,944 tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kolaboratif siswa. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 21,435 +$

2,218X dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,326 menunjukkan bahwa penggunaan Educandy memberikan kontribusi sebesar 32,6% terhadap kemampuan kolaboratif siswa, sedangkan sisanya sebesar 67,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

c. Uji Regresi Linear Sederhana Kemampuan Kolaboratif

Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat yakni pengaruh educandy terhadap kemampuan kolaboratif siswa. Perhitungan uji statistik dilakukan dengan IBM SPSS Statistic sebagai berikut :

Model	Unstandarize d Coefficients	Sig.
	B	Sig.
(Constant)	21,435	0,005
Pengaruh Educandy terhadap Kemampuan Kolaboratif	2,218	0,000

d. Uji R² (Koefisien Determinasi) Kemampuan Kolaboratif

Hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) yang bertujuan untuk memprediksi hasil dari seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, yakni

variabel Pengaruh Media Interaktif Educandy (X) terhadap Kemampuan Kolaboratif

Model Summary		
Model	R	R Square
Kemampuan Kolaboratif	0,106	0,326

Berdasarkan tabel Model Summary, nilai koefisien determinasi adalah 0,326 atau 32,6%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Media Interaktif Educandy (X) memiliki kontribusi terhadap variabel Kemampuan Kolaboratif (Y1) hingga sebesar 32,6%. Sementara itu sisanya sebesar 67,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Educandy mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran IPS. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama menyelesaikan soal, serta saling membantu dalam kelompok. Kondisi tersebut menciptakan interaksi yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga kemampuan bekerja sama siswa berkembang dengan lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Alfian et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi

sosial peserta didik. Temuan ini juga mendukung penelitian Wulandari dan Ibrahim (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu mengembangkan kemampuan kolaboratif melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antarsiswa. Dari perspektif teori konstruktivisme sosial, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses interaksi sosial dan kolaborasi sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky et al. (2018).

Hasil analisis regresi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy berpengaruh positif dan signifikan terhadap capaian pembelajaran siswa. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 22,984 + 1,404X$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berarti penggunaan Educandy memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Nilai R Square sebesar 0,529 menunjukkan bahwa media Educandy memberikan kontribusi sebesar 52,9% terhadap capaian pembelajaran siswa, sedangkan 47,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

e. Uji Regresi Linear Sederhana Capaian Pembelajaran

Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat yakni pengaruh educandy terhadap

kemampuan kolaboratif siswa. Perhitungan uji statistik dilakukan dengan IBM SPSS Statistic sebagai berikut :

Model	Unstandarized Coefficients	Sig.
	B	Sig.
(Constant)	22,984	0,005
Pengaruh Educandy terhadap Capaian Pembelajaran	1,404	0,004

f. Uji R^2 (Koefisien Determinasi) Capaian Pembelajaran

Hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) yang bertujuan untuk memprediksi hasil dari seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, yakni variabel Pengaruh Media Interaktif Educandy (X) terhadap Kemampuan Kolaboratif

Model Summary		
Model	R	R Square
Capaian Pembelajaran	0,203	0,529

Berdasarkan tabel Model Summary, nilai koefisien determinasi adalah 0,529 atau 52,9%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Media Interaktif

Educandy (X) memiliki kontribusi terhadap variabel Capaian Pembelajaran (Y2) hingga sebesar 52,9%. Sementara itu sisanya sebesar 47,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.

Besarnya kontribusi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Educandy lebih dominan memengaruhi capaian pembelajaran dibandingkan kemampuan kolaboratif. Penyajian materi melalui permainan edukatif membuat siswa lebih mudah memahami konsep, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta memberikan kesempatan untuk mengulang materi melalui aktivitas yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harsiwi dan Arini (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Putri dan Trisnawati (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Educandy mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa. Efektivitas penggunaan media Educandy juga dianalisis melalui perhitungan N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 71,15% dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 55,77% yang berada pada kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan

Educandy lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan PowerPoint dalam meningkatkan capaian pembelajaran IPS.

g. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini membandingkan skor pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan tingkat efektivitas suatu metode pembelajaran.

Kelo mpok	Me an	Mini mum	Maxi mum	Klasif ikasi
Kontro l	55, 77	31	79	Seda ng
Ekspe rimen	71, 15	50	94	Tinggi

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa uji N-Gain Score menunjukkan bahwa perhitungan dari uji N-Gain Score menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 71,15 atau 71,15% dan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai minimum 50% dan maksimal 94%. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 55,77 atau 55,77% dan termasuk dalam kategori sedang dengan nilai minimum 31% dan maksimal 79%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif Educandy.

Peningkatan tersebut terjadi karena fitur-fitur Educandy yang digunakan dalam penelitian, yaitu quiz

questions (multiple choice), matching pairs (match-up), dan crossword, mampu membantu siswa memahami materi sejarah lisan melalui aktivitas yang interaktif. Permainan edukatif memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga memperkuat pemahaman konsep. Temuan ini sesuai dengan penelitian Kholfadina dan Mayarni (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Educandy dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik. Penelitian Fatayan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy efektif meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain mengukur kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran, penelitian ini juga menganalisis respons siswa terhadap penggunaan media Educandy. Hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa berada pada kategori baik dengan rata-rata sebesar 77,25%. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah kemampuan saling mendengarkan pendapat teman, bekerja sama dalam menyelesaikan permainan, serta saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif.

2. PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kolaboratif serta capaian pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Labschool UNESA 2. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan kemampuan kolaboratif terlihat dari keterlibatan siswa dalam berdiskusi, berbagi tugas, saling membantu, dan berkomunikasi selama menyelesaikan aktivitas pada Educandy. Hasil tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam membangun pengetahuan, serta didukung oleh penelitian Wulandari dan Ibrahim (2020), Alfian et al. (2021), dan Hidayat (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kerja sama antarsiswa.

Selain itu, capaian pembelajaran siswa juga meningkat secara signifikan. Nilai N-Gain kelas

eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan Educandy lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan PowerPoint. Temuan ini mendukung penelitian Harsiwi dan Arini (2020), Putri dan Trisnawati (2024), serta Kholfadina dan Mayarni (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar siswa. Respons siswa terhadap penggunaan Educandy berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan antusiasme belajar. Namun demikian, keberhasilan penerapannya tetap dipengaruhi oleh peran guru dalam memilih fitur yang sesuai, menyusun soal berdasarkan indikator pembelajaran, mengelola aktivitas kelompok, serta memberikan umpan balik setelah permainan selesai. Oleh karena itu, Educandy tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan

kolaboratif serta capaian pembelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Labschool UNESA 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa Educandy berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kolaboratif dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 32,6%, serta berpengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan koefisien determinasi sebesar 52,9%.

Hasil uji N-Gain memperlihatkan bahwa peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang, sehingga penggunaan Educandy terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media PowerPoint. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan Educandy berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Educandy dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPS serta mengembangkan kemampuan kolaboratif dan capaian pembelajaran siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMP.

- Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 15(1), 245–256.
- Ananta, M., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2023). Proses pembelajaran konstruktivisme yang bersifat generatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 519.
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-teori pendidikan dan pengaruhnya terhadap pembelajaran bahasa abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(4), 2471–2479.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.761>
- Fatayan, A., Ghani, A. R. A., Ekawati, M., Wulandari, E. D., Salsabila, B., & Safira, I. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy pada mata pelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1), 386–396.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.17478>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hidayati, N. (2023). Pemanfaatan game Educandy sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(1), 89–100.
- Kholfadina, K., & Mayarni, M. (2022). Penggunaan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 69–76.
- Muttaqin, A., Yoesoef, A., & Abdulla, A. (2018). Model pembelajaran abad 21 dan pembelajaran kolaboratif. *Koulutus: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 1–10.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan website Educandy sebagai alat evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264.
<https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>
- Pratama, R. A., & Sari, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan game Educandy untuk siswa kelas IV SD Negeri 228 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 57–68.
- Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Educandy game terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3059–3070.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Sari, D. P. (2023). Pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis website Educandy pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–56.
- Sumawinata, A. (2023). Efektivitas penerapan media Educandy pada siswa dalam pembelajaran sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 12(1), 23–34.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.