



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Educandy Game* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK

Louyse Ariska Imanda Putri^{1✉}, Novi Trisnawati²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : louyseariska.20013@mhs.unesa.ac.id¹, novitrisnawati@unesa.ac.id²

Abstrak

Permasalahan utama yang dihadapi dalam konteks pembelajaran di kelas X Manajemen Perkantoran SMK Ketintang Surabaya adalah rendahnya tingkat motivasi dan hasil belajar siswa serta minimnya inovasi teknologi yang dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar. Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMK. Metode riset yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Sampel riset terdiri dari 68 siswa kelas X MP 4 dan X MP 5. Data riset berasal dari hasil angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *gain score*. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada motivasi dan hasil belajar siswa menyatakan bahwa H_1 dan H_2 diterima artinya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil dari riset ini dapat digunakan oleh riset selanjutnya pada bidang penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya media interaktif seperti *educandy game*.

Kata kunci: Media *Educandy*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The main problem faced in the context of learning in class X Office Management SMK Ketintang Surabaya is the low level of student motivation and learning outcomes and the lack of technological innovation teachers utilize in learning activities. This research aims to determine the effect of interactive learning media based on *educandy game* on the motivation and learning outcomes of students in class X SMK. The research method used is an experiment with a quasi-experimental design. The research sample consisted of 68 students of class X MP 4 and X MP 5. The research data came from the results of questionnaires, tests, observations, and documentation. The data analysis technique uses a normality test, homogeneity test, hypothesis test, and gain score test. Based on the results of hypothesis testing on student motivation and learning outcomes, it states that H_1 and H_2 are accepted, meaning that the use of interactive learning media based on *educandy games* affects student motivation and learning outcomes. The results of this research can be used by further research in the field of using technology in education, especially interactive media such as *educandy game*.

Keywords: *Educandy* Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

Copyright (c) 2024 Louyse Ariska Imanda Putri, Novi Trisnawati

✉ Corresponding author :

Email : louyseariska.20013@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

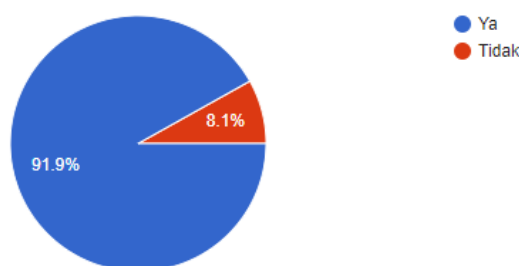
PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi penting untuk masa depan yang baik, membentuk individu lebih berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian (Apriliyani, 2023). Motivasi belajar, baik internal maupun eksternal, adalah kunci keberhasilan dalam proses (Oktaviani et al., 2022; Zuliyani & Marlina, 2023). Indikator seperti rasa ingin berhasil, dorongan untuk belajar, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan kondusif mempengaruhi motivasi belajar (Uno, 2023). Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi pada hasil belajar yang memuaskan, yang merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi (Ananda, 2018). Guru berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi, mencegah kejenuhan dan memastikan fokus siswa selama pembelajaran.

Penggunaan teknologi berkembang pesat sesuai kebutuhan masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Pendidikan saat ini harus mengintegrasikan teknologi digital untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih maju (Putriani & Hudaidah, 2021), dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik dan berkualitas bagi siswa. Di era pendidikan abad ke-21, guru perlu menciptakan aktivitas belajar yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan siswa, dengan menggunakan media belajar yang interaktif akan dapat mendukung kegiatan belajar yang lebih efektif (Siagian et al., 2021). Media belajar berperan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan menyajikan informasi melalui visual, audio, dan audio visual (Sadani & Rosy, 2021). Salah satu inovasi media pembelajaran yang penting adalah penggunaan media belajar digital berbasis game yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat memperkaya variasi kegiatan pembelajaran agar tidak monoton, sesuai dengan pendekatan kurikulum merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Namun berdasarkan hasil observasi pra penelitian di SMK Ketintang Surabaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB, terlihat kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut teramati saat kegiatan belajar banyak siswa yang berbicara satu sama lain dan beberapa anak sedang tidur. Ketika diberi penugasan, banyak siswa yang mengabaikan tugasnya dan hanya menyalin tugas dari teman lainnya. Banyak siswa yang tidak menuntaskan pekerjaannya saat guru meminta dikumpulkan, sehingga mendapat nilai rendah dari guru. Akibatnya siswa tersebut tidak mencapai hasil belajar yang baik, yang tercermin dari jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM pada saat Penilaian Tengah Semester (PTS). Ketidakmampuan siswa mencapai hasil akademik yang baik kemungkinan disebabkan oleh kurangnya motivasi yang dimiliki dalam mengikuti kegiatan belajar. Maka dari itu, harus ditingkatkan agar siswa mencapai hasil belajar yang dapat melebihi KKM.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, saat proses belajar di kelas X MP SMK Ketintang Surabaya di mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB, juga terlihat bahwa kegiatan belajar masih berlangsung dengan bantuan media pendukung papan dan juga Lembar Kerja Siswa (LKS). Masih belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi digital yang dipakai guru dalam mendukung proses belajar supaya lebih bervariasi. Sehingga diduga proses pembelajaran yang masih monoton tersebutlah yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Didukung dengan studi pendahuluan yang dilakukan melalui penyebaran tautan *google form* pada siswa <https://forms.gle/i6q55BHQJgE9oxNt9> diketahui bahwa 91,9% siswa merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran disampaikan menggunakan media papan tulis. Berikut penyajian hasil studi pendahuluan pada siswa:



Gambar 1. Diagram Studi Pendahuluan
Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan studi pendahuluan, siswa mengatakan bahwa mereka lebih menyukai kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *game* dibanding dengan media papan tulis. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran *game* lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi untuk menangani fenomena tersebut di era kemajuan teknologi saat ini dan tuntutan dari kurikulum merdeka yang mengharuskan seorang guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti media *game* edukatif yaitu melalui penggunaan media belajar interaktif berbasis *educandy game*.

Educandy ialah *game* edukasi yang dapat dipergunakan oleh pendidik dan juga siswa laptop dan sehingga penggunaannya lebih fleksibel. Wujud interaktif dalam media *educandy* dapat berupa kuis atau permainan yang dikembangkan dengan tujuan memotivasi siswa agar ikut terlibat aktif pada kegiatan belajar yang menyenangkan namun tetap mengedukasi. Selain dapat digunakan untuk proses pembelajaran berbentuk *game*, *educandy* juga dapat digunakan guru untuk kegiatan latihan evaluasi melalui kuis *multiple choice*. *Educandy* memiliki tiga fitur permainan diantaranya *words*, *matching pairs*, serta *quiz questions*. Guru mampu membuat kreasi ketiga permainannya ke dalam sejumlah permainan lagi misalnya *noaught & croses*, *crosswords*, *match-up*, *memory* dan *multiple choieces* serta masih banyak lagi. Sehingga penggunaan *educandy* pada saat pembelajaran harapannya mampu mengurangi rasa bosan serta menaikkan antusias siswa untuk meningkatkan pengetahuannya. *Educandy* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu memiliki banyak permainan kata, memudahkan guru dalam memvariasi pembuatan kuis dan juga dapat membuat latihan soal menyenangkan dengan memuat gambar dan suara (Bentriska & Suprijono, 2022). Sehingga media *educandy* cocok diterapkan pada mata pelajaran yang masih mempelajari mengenai materi dasar.

Dasar-Dasar MPLB ialah mata pelajaran baru pada kurikulum merdeka yang masih mempelajari mengenai konsep dan materi. Peneliti memilih topik tersebut dikarenakan topik ini masih baru di kurikulum merdeka dan peneliti masih belum menemukan penelitian terdahulu yang meneliti pengaruh pemakaian media pembelajaran *educandy game* pada motivasi dan hasil belajar siswa di bidang studi Dasar-Dasar MPLB sehingga hal tersebut menjadi *novelty* dari penelitian ini. Bidang studi Dasar-Dasar MPLB terbagi menjadi delapan elemen pada fase E. Elemen yang terdapat pada bidang studi Dasar – Dasar MPLB ialah elemen layanan logistik. Pada elemen layanan logistik ini siswa diharapkan mampu memahami tentang konsep, jenis layanan dan proses layanan logistik. Materi yang diajarkan pada layanan logistik berkaitan dengan pengelolaan aliran barang dari pemasok hingga pelanggan akhir. Tujuannya ialah untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada siswa tentang keseluruhan proses bisnis dan mempersiapkan mereka untuk berkarier di bidang logistik. Maka dari itu, agar siswa dapat mengingat serta paham terkait materi yang diajarkan secara baik maka proses pembelajaran yang diajarkan juga haruslah dapat memikat perhatian siswa. Agar proses belajar berlangsung menyenangkan maka diperlukan media pendukung belajar. Media pembelajaran *educandy game* cocok dipakai pada elemen layanan logistik. Penggunaan media *educandy* berbasis *game* diharapkan akan dapat memudahkan dalam memahami dan mengingat materi tentang layanan logistik tersebut. Hal tersebut dikarenakan proses *game* ialah proses pembelajaran paling menyita perhatian siswa dan karena suasana yang memukau maka kegiatan belajar menjadi lebih afektif dan emosional bagi siswa. Sehingga diharapkan penggunaan media *educandy* dapat menciptakan

pembelajaran yang berkualitas serta dapat membantu proses belajar lebih menyenangkan agar siswa tidak bosan dan motivasi siswa akan meningkat.

Riset ini dilatarbelakangi dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Wibowo, (2021), Kholfadina & Mayarni, (2022), Putri et al., (2021), dan Ferdianti, S & Anwar, A. S. (2023) yang telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *educandy* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Namun riset yang telah dilakukan oleh Fakhrunnisaa, N & Mardawati, (2023) memperoleh hasil bahwa tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya *research gap* karena adanya pertentangan hasil riset. Maka dari itu, diperlukan riset lebih lanjut untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat penunjang pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini dan dari tuntutan kurikulum merdeka yang mengharuskan seorang guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga topik ini sangat relevan dengan pelaksanaan kurikulum merdeka dengan begitu, adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan tuntutan perkembangan saat ini dan mendatang.

Berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy Game* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar MPLB”.

METODE

Jenis riset yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain eksperimen semu. Dimana desain eksperimen semu terdiri dari kelas percobaan dan kelas pembandingan yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2019:120). Populasi pada riset ini ialah seluruh siswa kelas X MP SMK Ketintang Surabaya tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 180 siswa. Riset ini menggunakan teknik *Purposive* dengan pertimbangan tertentu. Sampel riset ini menggunakan kelas X MP 4 sebagai kelas percobaan yang menerima perlakuan penggunaan media pembelajaran *educandy* dan X MP 5 sebagai kelas pembandingan dengan pertimbangan melalui Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa yang memiliki nilai rata-rata relatif sama. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, angket, dan tes. Instrumen menggunakan angket motivasi belajar dengan *skala likert* dan tes soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat normalitas, uji prasyarat homogenitas, uji hipotesis dan uji *gain score*. Berikut disajikan indikator dan interpretasi penilaian angket motivasi belajar siswa:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No.	Indikator	Sumber
1	Rasa Ingin Berhasil	(Uno, 2023)
2	Dorongan dan Kebutuhan Belajar	
3	Adanya Penghargaan	
4	Kegiatan Menarik	
5	Keadaan Belajar yang Kondusif	
6	Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran	(Sudjana, 2012)
7	Semangat mengerjakan tugas belajar	
8	Tanggung jawab mengerjakan tugas belajar	
9	Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas	

Sumber: (Sudjana, 2012; Uno, 2023)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2

Skala Jawaban	Nilai
Ragu – Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Berikut merupakan rumus perhitungan lembar angket motivasi belajar:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil angket

F = Total jawaban siswa

N = Total seluruh skor ideal

Tabel 3. Interpretasi Penilaian Motivasi Belajar

Kelayakan	Interpretasi
0% – 20%	Sangat Lemah
21% – 40%	Lemah
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Kuat
81% – 100%	Sangat Kuat

Sumber: (Riduwan, 2013)

Berikut disajikan kisi-kisi soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan elemen layanan logistik:

Tabel 4. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran
Layanan bisnis dan logistik sesuai standar yang ditentukan.	8.2 Menjelaskan konsep logistik 8.3 Menjelaskan jenis dokumen logistik 8.4 Menjelaskan layanan administrasi dokumen pergudangan, transportasi, distribusi, dan pengiriman (delivery).

Sumber: Alur Tujuan Pembelajaran SMK Ketintang Surabaya (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Pelaksanaan Riset

Proses pembelajaran dalam riset ini dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya dengan 1 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Jumlah sampel kelas eksperimen atau percobaan sebanyak 34 siswa dan kelas kontrol atau pembanding sebanyak 34 siswa, hal tersebut dikarenakan pada saat pelaksanaan penelitian ada beberapa siswa yang tidak hadir. Peneliti memberikan soal tes kemampuan awal kepada kelas X MP 4 sebagai kelas percobaan dan kelas X MP 5 sebagai kelas pembanding. Soal tes kemampuan awal (*pre-test*) dan tes kemampuan akhir (*post-test*) berisi angket motivasi belajar sejumlah 19 butir pernyataan dan soal tes mengenai elemen layanan logistik sejumlah 15 butir soal. Pemberian tes kemampuan awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan (*treatment*). Setelah memberikan tes awal peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas percobaan dan kelas pembanding, peneliti melakukan pembelajaran mempergunakan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* kepada kelas percobaan dan pembelajaran tanpa media *educandy* pada kelas pembanding. Materi yang diberikan kepada siswa yaitu mengenai Mata Pelajaran Dasar-Dasar MPLB elemen 8 yaitu layanan logistik. Pada tahap akhir, peneliti memberikan tes akhir pada masing-masing kelas dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan (*treatment*).

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal dan tes akhir yang telah dikerjakan diperoleh rekapitulasi data hasil angket motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar

	Tes Awal (Eksperimen)	Tes Akhir (Eksperimen)	Tes Awal (Kontrol)	Tes Akhir (Kontrol)
Jumlah Siswa	34	34	34	34
Nilai Minimum	36.84	47.37	34.74	42.11
Nilai Maksimum	78.95	92.63	77.89	90.53
Rata – Rata	53.36	71.64	52.69	60.40

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024)

Rekapitulasi menunjukkan adanya perbedaan perolehan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas yang memperoleh perlakuan penggunaan media *educandy game*. Kelas yang mendapat perlakuan memperoleh nilai rata-rata awal sebesar 53.36 dan nilai rata-rata akhir sebesar 71.64. Sedangkan pada kelas pembandingan yang tidak mendapatkan perlakuan memperoleh nilai rata-rata tes awal sebesar 52.69 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 60.40.

Hasil perolehan data kemampuan awal dan kemampuan akhir motivasi belajar dapat diketahui bahwa nilai rata – rata motivasi belajar kelas percobaan yang menggunakan media pembelajaran *educandy* berbasis *game* lebih tinggi daripada nilai rata – rata kelas pembandingan. Kesimpulannya bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *educandy* berbasis *game* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes kemampuan awal dan tes akhir yang telah dikerjakan diperoleh rekapitulasi data nilai tes soal hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa

Kelas	Tes Awal (Eksperimen)	Tes Akhir (Eksperimen)	Tes Awal (Kontrol)	Tes Akhir (Kontrol)
Jumlah Siswa	34	34	34	34
Nilai Minimum	26.67	53.33	26.67	46.67
Nilai Maksimum	66.67	100.00	60.00	93.33
Rata – Rata	45.69	80.39	44.31	70.30

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024)

Rekapitulasi menunjukkan bahwa adanya perbedaan perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang memperoleh perlakuan penggunaan media *educandy game*. Kelas yang mendapat perlakuan memperoleh nilai rata-rata awal sebesar 45.69 dan nilai rata-rata akhir sebesar 80.39. Sedangkan pada kelas pembandingan yang tidak mendapatkan perlakuan memperoleh nilai rata-rata tes awal sebesar 44.31 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 70.30.

Berdasarkan perolehan data nilai hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan siswa banyak diperoleh dari kelas eksperimen atau kelas percobaan yang menggunakan media pembelajaran *educandy game* dengan nilai rata-rata (*post-test*) 80.39 dibanding kelas kontrol atau kelas pembandingan dengan nilai rata-rata (*post-test*) 70.30. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas percobaan yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *educandy game* memiliki lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dibanding dengan kelas pembandingan.

Analisis Instrumen

Data pada riset ini dikumpulkan menggunakan angket dan soal berbentuk tes pilihan ganda. Sebelum dinyatakan layak dipergunakan soal tes tersebut harus dilakukan validasi melalui ahli. Setelah dinyatakan layak digunakan instrumen angket dan soal tes tersebut diuji cobakan kepada siswa kelas X MP 1 sebanyak 36 siswa. Instrumen angket yang dipergunakan berjumlah 20 butir pernyataan sedangkan instrumen tes berjumlah 20 butir soal. Setelah diuji cobakan data yang diperoleh harus diuji validitas dan reliabilitas untuk angket sedangkan untuk soal harus dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Berdasar hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda pada instrumen yang sudah dilakukan, untuk angket motivasi memperoleh 19 soal yang valid dan dapat dinyatakan reliabel. Sedangkan

untuk soal tes memperoleh 16 soal yang valid dan dapat dinyatakan reliabel, sedangkan untuk tingkat kesukaran memiliki tingkat kesukaran dengan kriteria sedang serta untuk daya beda terdapat 1 butir soal yang memiliki kriteria cukup sehingga 1 soal tersebut tidak digunakan pada riset ini. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan maka untuk instrumen pengambilan data diputuskan menggunakan 19 butir pernyataan untuk angket motivasi dan 15 butir soal untuk instrumen tes.

Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat pada riset ini dilakukan sebagai syarat uji hipotesis. Uji prasyarat pada riset ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 23.

Uji prasyarat normalitas yang dilakukan dalam riset ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pada riset ini uji prasyarat normalitas dilakukan pada data angket motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil uji prasyarat normalitas angket dan hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Prasyarat Normalitas Motivasi

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Tes Awal Eksperimen	.115	34	.200*
	Tes Akhir Eksperimen	.120	34	.200*
	Tes Awal Kontrol	.138	34	.098
	Tes Akhir Kontrol	.102	34	.200*

Sumber: Output olah data SPSS (2024)

Tabel 8. Uji Prasyarat Normalitas Hasil Belajar

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Tes Awal Eksperimen	.113	34	.200*
	Tes Akhir Eksperimen	.132	34	.141
	Tes Awal Kontrol	.147	34	.062
	Tes Akhir Kontrol	.137	34	.108

Sumber: Output data oleh SPSS (2024)

Berdasarkan tabel uji prasyarat normalitas angket motivasi dan hasil belajar diketahui bahwa data yang telah diperoleh mendapatkan nilai signifikansi $> 0,05$. Kesimpulannya bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya data tersebut diuji homogenitas menggunakan *Levene statistic* untuk mengetahui varians data sampel yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada riset ini menggunakan hasil tes akhir (*post-test*) siswa. Berikut merupakan hasil uji prasyarat homogenitas angket motivasi dan hasil belajar siswa:

Tabel 9. Uji Prasyarat Homogenitas Motivasi

Hasil Motivasi Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.864	1	66	.356

Sumber: Output olah data SPSS (2024)

Tabel 10. Uji Prasyarat Homogenitas Hasil Belajar

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.102	1	66	.750

Sumber: Output olah data SPSS (2024)

Berdasarkan tabel uji prasyarat homogenitas diketahui bahwa data yang diperoleh mendapatkan nilai signifikansi $> 0,05$. Kesimpulannya bahwa variasi sampel nilai tes akhir (*post-test*) pada kelas percobaan dan kelas pembandingan dapat dinyatakan bersifat homogen. Sehingga berdasarkan hasil uji normalitas dan

homogenitas dari data angket motivasi dan hasil belajar tersebut memenuhi syarat untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis.

Analisis Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat (Ghozali, 2018). Dalam riset ini dilakukan uji hipotesis melalui Uji-t dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Setelah melakukan uji pada kelas percobaan dan kelas pembandingan diketahui bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama atau homogen. Selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji-t *independent sample test* pada angket motivasi dan tes hasil belajar akhir siswa. Hasil uji hipotesis angket motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Uji T Motivasi Belajar

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.864	.356	3.958	66	.000
	Equal variances not assumed			3.958	65.609	.000

Sumber: Output olah data SPSS (2024)

Berdasarkan hasil uji-t motivasi belajar pada (*post-test*) kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil bahwa nilai $t_{hitung} 3.958 > t_{tabel} 1.997$ dan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* pada mata pelajaran Dasar – Dasar MPLB berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berikut merupakan uji-t nilai (*post-test*) hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 12. Uji T Hasil Belajar

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.102	.750	2.949	66	.004
	Equal variances not assumed			2.949	65.864	.004

Sumber: Output data oleh SPSS (2024)

Berdasarkan perolehan uji-t hasil belajar siswa pada (*post-test*) kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} 2.949 > t_{tabel} 1.997$ dan nilai sig. (2-tailed) $0,004 < 0,05$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_2 diterima dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* pada mata pelajaran Dasar – Dasar MPLB berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis dari selisih (*gain score*) nilai (*pre-test*) dan (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 13. Uji T (Gain Score)

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Gain Score	Equal variances assumed	4.186	.045	2.276	66	.026
	Equal variances not assumed			2.276	56.992	.027

Sumber: Output olah data SPSS (2024)

Berdasarkan hasil selisih nilai (*post-test*) dan (*pre-test*) menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,026 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2.276 > t_{tabel} 1.997$. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa H_2 diterima dan terdapat perbedaan peningkatan hasil (*pre-test*) dan (*post-test*) siswa yang mana kelas eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya pada mata pelajaran Dasar – Dasar MPLB.

Pembahasan

Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Ketintang Surabaya

Berdasarkan hasil analisis uji-t tingkat motivasi belajar yang telah dilakukan pada kelas percobaan dan kelas pembandingan diketahui bahwa H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X MP pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB.

Penggunaan media *educandy game* dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkuat motivasi belajar siswa karena siswa mendapatkan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga hal ini sesuai dengan indikator uno yaitu adanya kegiatan belajar yang menarik. Saat siswa mengerjakan *game* pada media *educandy*, terlihat siswa saling berkolaborasi dan fokus untuk menyelesaikan *game* tersebut sehingga lingkungan kelas pada saat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif hal ini sesuai dengan indikator uno yaitu adanya keadaan yang kondusif. Hal tersebut juga diperkuat oleh Aulia Dini Hanipah et al., (2022) yang mengatakan bahwa penerapan strategi dengan aktivitas belajar yang menarik dan mampu melibatkan siswa secara penuh pada kegiatan belajar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pada saat proses pengerjaan *game* sangat terlihat keterlibatan siswa meningkat karena terdapat tantangan yang di berikan oleh media tersebut. Banyak siswa yang merasa senang ketika mereka dapat menyelesaikan *game* dengan cepat dan benar serta mendapatkan skor tinggi hal ini sesuai dengan indikator uno yaitu adanya rasa ingin berhasil. Siswa juga merasa senang ketika mendapatkan *reward* dari hasil kerja keras mereka karena mereka merasa kerja kerasnya membuahkan hasil yang memuaskan. Pada saat sesi pembahasan siswa juga terlihat sangat antusias untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, hal ini sesuai dengan indikator uno yaitu adanya dorongan dan kebutuhan belajar.

Penggunaan media *educandy* juga mendapat tanggapan positif dari siswa. Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh siswa setelah aktivitas belajar di kelas selesai, siswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *educandy game* memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan. Sehingga media *educandy* mampu memperbaiki tingkat motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan pendapat Febrita & Ulfa, (2023) bahwa usaha untuk memperkuat semangat belajar siswa, yaitu digunakannya media penunjang belajar yang baik dan menarik. Media belajar interaktif berbasis *educandy game* mampu menaikkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan pada perolehan rata-rata hasil tes akhir (*post-test*) angket motivasi yang telah dikerjakan oleh siswa kelas eksperimen yang mampu memperoleh skor rata-rata lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Dimana dapat dijabarkan rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 71,64 sedangkan kelas kontrol sebesar 60,40. Mengacu pada hasil analisis dan pembahasan diketahui perhitungan uji-t angket motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Riset ini didukung dengan riset yang dilakukan oleh Putri et al., (2021) dan Kholfadina & Mayarni, (2022) yang menunjukkan bahwa aplikasi *educandy* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulannya bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* terhadap hasil belajar siswa di SMK Ketintang Surabaya

Berdasarkan analisis uji-t hasil belajar yang telah dilakukan pada kelas eksperimen atau kelas percobaan dan kelas kontrol atau kelas pembandingan diketahui bahwa H_2 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X MP pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB.

Penggunaan media *educandy game* dalam aktivitas belajar dapat menaikkan hasil belajar siswa karena aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen terlihat lebih bersemangat dan terlibat secara aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung. Hal tersebut dikarenakan media penunjang belajar yang digunakan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk mencari jawaban yang benar guna menjawab pertanyaan dari *game* tersebut melalui media *educandy*. Penggunaan media *educandy* pada proses pembelajaran membuat siswa saling berkompetisi untuk menunjukkan kemampuan yang

dimilikinya agar dapat menyelesaikan *game* dengan baik dan lebih cepat dari kelompok lainnya sehingga akan mendapatkan skor paling tinggi. Sehingga hal tersebut menimbulkan rasa bangga dan juga menggugah gairah belajar teman lainnya untuk melakukan hal yang sama guna meraih tujuan yang diharapkan yaitu dapat menyelesaikan dan memenangkan *game* tersebut dengan baik. Adanya gairah belajar yang dimiliki oleh siswa dapat mendorong untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik. Melalui berbagai macam permainan yang tersedia menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari karena media *educandy* menyediakan permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Media *educandy* yang mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa mampu mengikuti aktivitas belajar secara baik. Didukung oleh pendapat Uno, (2023) bahwa proses pembelajaran yang menarik membuat suasana belajar akan lebih bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa sehingga pembelajaran dapat diingat dan dipahami oleh siswa. Terbukti dari hasil (*post-test*) yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran bahwa kelas percobaan dapat memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi sebesar 80,39 dibandingkan dengan kelas pembandingan dengan nilai rata-rata sebesar 70,30. Selain itu, terlihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dimana lebih banyak diperoleh dari kelas percobaan yaitu sebanyak 26 siswa dibanding dengan kelas pembandingan yang hanya 15 siswa. Hasil belajar yang baik mencerminkan bahwa aktivitas belajar yang telah dilalui oleh individu maupun kelompok telah sukses dan tujuan pembelajaran tercapai (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media *educandy* memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Riset ini didukung riset terdahulu yang dilakukan oleh Wibowo, (2021) dan Buhori & Karnawati, (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulannya bahwa hasil belajar dapat meningkat apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Riset ini sudah dilakukan dengan sebaik-baiknya. Meskipun begitu, disadari bahwa riset ini masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut merupakan kondisi di luar perkiraan dan sulit di kontrol oleh peneliti. Adapun keterbatasan dalam riset ini yaitu: 1) Terdapat siswa yang ramai pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) Terdapat siswa yang memiliki kepentingan pribadi pada saat proses pembelajaran berkelompok sehingga pembagian kelompok tidak dapat dilakukan secara merata. 3) Terdapat siswa yang kurang serius dalam mengerjakan (*pre-test*) maupun (*post-test*) sehingga jawaban yang diperoleh kurang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy game* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan skor dan rata-rata motivasi belajar yang signifikan dibanding dengan kelas kontrol. Peningkatan motivasi belajar terjadi karena penggunaan media *educandy game* yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan antusias siswa dalam aktivitas belajar. Selain itu, hasil pembahasan juga menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy game* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan media *educandy game* mengalami peningkatan yang lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Penggunaan media interaktif *educandy game* yang menarik membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik, sehingga meningkatkan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ananda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.

- 3069 *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK- Louyse Ariska Imanda Putri, Novi Trisnawati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.11>
- Apriliyani, S. N. (2023). *Inovasi Pendidikan di Indonesia di Era Digital*. 1–6.
- Aulia Dini Hanipah, Titan Nurul Amalia, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>
- Buhori, R. A. N., & Karnawati, R. A. (2022). The Implication of Educandy Learning Media on Students' Learning Outcomes in Japanese Learning. *Japanedu: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 7(1), 55–63. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v7i1.39049>
- Fakhrunnisaa, N., & Mardawati. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V pada SD 103 Bontompare. *45510-112795-1-Sm*. 6(1), 2–6.
- Febrita, Y., & Ulfa, M. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Khofadina, 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/jpppp.v6i2.49503>
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKN. *Journal of Civic Education*, 5(3), 310–319. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>
- Putri, A. M. K., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4206–4211. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1537>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian Alfabeta*.
- Sadani, S. P., & Rosy, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aurora 3D Presentation pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTP Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 362–375. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p362-375>
- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Siagian, M. H., Simarmata, E. J., Sinaga, R., Silaban, P. J., Siagian, M. H., Simarmata, E. J., Sinaga, R., Janson, P., Hasil, S., & Jigsaw, M. (2021). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 5 September 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8433 Improving Students ' Learning Outcomes Through Jigsaw Learning Model At Grade . 5(September), 1211–1221*.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

- 3070 *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK- Louyse Ariska Imanda Putri, Novi Trisnawati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Wibowo, S. A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III. *Nubin Smart Journal*, 1(1), 126–139.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081>
- Zuliyani, L. D., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1799–1812.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>