

Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa

Nita Rahmanti^{1*}, Leli Halimah², Ai Sutini³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Email: nitarahmanti009@gmail.com

ABSTRAK

Pentingnya anak belajar IPS karena merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat social, agar siswa menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai, untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS diperlukan adanya motivasi yang kuat dari siswa yang menjadi dorongan agar terjadinya interaksi yang dapat memungkinkan untuk siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi educandy terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Alasan pentingnya aplikasi Educandy dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS karena Educandy Salah satu permainan yang merupakan hasil perkembangan dari teknologi digital. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experiment Design). dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi, angket hasil belajar untuk penguatan, wawancara, penggunaan media aplikasi educandy serta observasi. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran Educandy sangatlah termotivasi dengan adanya suatu rangsangan untuk peserta didik ketika belajar, begitu pula dengan hasil belajar yang menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil/nilai yang diperoleh oleh peserta didik ketika sudah mengetahui ilmu yang didapat baik dari aspek psikomotor, kognitif maupun afektif, Hasil penelitian juga membuktikan bahwa pengaruh aplikasi Educandy terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sebesar 0,04% selebihnya ditentukan oleh variabel lain.

Kata kunci:

Educandy
Motivasi
Hasil Belajar

Keywords:

education
Motivation
Learning outcomes

The importance of children learning social studies because it is a science related to the environment and social society, so that students become democratic, responsible and peace-loving citizens, to optimize social studies learning, there is a strong motivation from students that is an encouragement so that interaction can occur that can allow students to obtain high learning outcomes. The purpose of this study is to find out whether there is a significant influence with the use of the educandy application on students' social studies motivation and learning outcomes. The reason for the importance of the Educandy application in an effort to improve social studies motivation and learning outcomes is because Educandy is one of the games that is the result of the development of digital technology. This research method uses a quasi-experiment approach (Quasi Experiment Design). By using data collection instruments in the form of motivational questionnaires, learning outcome questionnaires for reinforcement, interviews, the use of Educandy application media and observation. The results of the study showed that learning motivation when using Educandy learning media was very motivated by the presence of a stimulus for students when learning, as well as learning outcomes that showed that learning outcomes were an outcome/value obtained by students when they knew the knowledge obtained both from psychomotor, cognitive and affective aspects. The results of the study also proved that the influence of the Educandy application on learning motivation and learning outcomes of 0.04% was determined by other variables.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pentingnya anak mempelajari ilmu pengetahuan sosial karena merupakan ilmu yang mempengaruhi lingkungan dan masyarakat, warga negara yang bertanggung jawab dan cinta damai. Untuk mengoptimalkan mata pembelajaran IPS harus ada motivasi yang kuat untuk mendorong siswa bekerjasama mencapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini dikarenakan hasil yang baik dapat dicapai bila terdapat motivasi yang baik. Guru harus kreatif untuk menjamin motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu kemajuan teknologi terkini adalah aplikasi Educandy. Aplikasi Educandy sangat cocok untuk digunakan di dalam kelas. Pasalnya, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa fitur-fitur media aplikasi Educandy mudah digunakan dan media aplikasi Educandy merupakan aplikasi permainan kata yang dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk pelajar. Maimunah dan Cinantya, (2021); Ulya, (2021).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti disalah satu Sekolah Dasar yakni di SD Negeri Girimekar dimana peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V tentang kendala apa saja yang menjadi rendahnya pembelajaran IPS, apakah motivasi juga merupakan suatu kendala sehingga hasil belajarnya menjadi kurang baik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapat disimpulkan bahwa banyak kendala yang menurunkan prestasi belajar siswa, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar pada kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V. Masih sedikitnya minat dan ketertarikan kalangan pelajar terhadap pendidikan sosial. Karena pada program IPS yang berpusat pada guru, hanya siswa yang mencatat dan mengambil informasi dari guru. Seringkali guru mengajar dengan cara yang sederhana sehingga siswa kurang paham atau takut bertanya kepada guru jika kurang paham. Akibatnya prestasi siswa rendah, nilai rendah, dan minat belajar rendah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media Educandy terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan aplikasi Educandy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta apakah penggunaan aplikasi tersebut berdampak positif pada hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana fitur-fitur dan metode pembelajaran yang disediakan oleh Educandy dapat memengaruhi tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan teknologi pendidikan, khususnya aplikasi Educandy, dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil belajar bisa jadi merupakan suatu pengukur apakah siswa tersebut benar-benar memahami pembelajaran yang telah berlangsung, karena hasil belajar ditentukan dengan suatu angka atau nilai dan menjadi perbandingan serta menjadi penentu untuk anak kedepannya. Ketika ada nilai yang turun begitu banyak pertanyaan yang muncul, mulai dari apakah karena gurunya? Media pembelajarannya? Kurangnya minat anak? sarana prasarananya? dan lainnya.

Educandy dapat dijadikan sebagai program untuk menarik perhatian siswa. Educandy bisa dimainkan sendiri, melawan komputer atau bersama teman, semua disesuaikan dengan kebutuhan. Mengingat alasan di atas, maka penting bagi penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana dampak media aplikasi Educandy terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain eksperimen semu. Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan test sebelum menerima perlakuan, dan setelah melakukan penelitian akan dilakukan pemeriksaan lanjutan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menunjukkan apakah terdapat pengaruh antara variabel X dan Y, serta untuk mengetahui bagaimana variabel-variabel tersebut saling mempengaruhi. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan terdiri dari 6 Sekolah Dasar, di mana tiga sekolah masuk ke dalam kelas eksperimen dan tiga sekolah masuk ke dalam kelas kontrol. Metode ini dirancang untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti, sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan yang lebih kuat tentang efek perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dilihat dari data statistik deskriptif hasil penelitian siswa nilai pretest dan posttest secara keseluruhan dari 6 sekolah yang terbagi kedalam 3 kelas eksperimen dan 3 kelas kontrol maka disimpulkan bahwa nilai posttest rata-rata kelas eksperimen naik lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan selisih 3,46.

Menentukan apakah suatu kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki perbedaan ditinjau dari beberapa atau keseluruhan variabel. Dengan menggunakan SPSS versi 21 berikut hasil uji F

Nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0.060 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.004 yang artinya terdapat pengaruh Aplikasi Educandy terhadap motivasi dan hasil belajar dengan pengaruh 0.4%

Motivasi belajar IPS siswa selama penggunaan Aplikasi Educandy berdasarkan hasil observasi dan angket yang disebar siswa sangat termotivasi bahkan tidak sedikit siswa yang meminta guru nya menggunakan Aplikasi Educandy untuk belajar dalam pelajaran lain, karena menarik dan beragam sehingga tidak membosankan.

Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran Educandy sangat lah penting mengingat motivasi merupakan suatu rangsangan untuk peserta didik ketika belajar Hal tersebut sependapat dengan (Febianti, 2018; Noervadila & Misriyati, 2020) yang mengemukakan bahwa motivasi mempunyai makna selaku sesuatu perjuangan yang memicu seseorang orang buat melaksanakan sesuatu aksi demi tercapainya tujuan yg telah diresmikan

Hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan Aplikasi Educandy sudah cukup meningkat dengan jawaban dan ketepatan waktu yang dimiliki siswa sudah cukup meningkat meskipun hasil Aplikasi Educandy tidak dapat digunakan untuk hasil penilaian sumatif akan tetapi hasil belajar dengan menggunakan Aplikasi Educandy ini dapat di lakukan untuk penilaian harian dengan bimbingan guru kelas.

hasil penelitian jua membuktikan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil/ nilai yg diperoleh oleh siswa ketika telah mengetahui ilmu yg didapat entah itu berasal aspek psikomotor, kognitif juga afektif, dimana akibat belajar tadi sependapat menggunakan (Rusman, 2017:129). Pembelajaran menghasilkan pola perilaku, nilai, pengetahuan, sikap, perilaku, nilai dan keterampilan. Hasil penelitian berupa beragamnya pengalaman yang diterima siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penggunaan Aplikasi Educandy terdapat pengaruh yang cukup signifikan sekitar 0.04% yang dimana bahwa penggunaan media itu penting untuk dilakukan meskipun pengaruhnya tidak besar akan tetapi ini bisa menjadi pengaruh yang besar ketika motivasi dan hasil belajar siswa menurun. Kemungkinan terbesar pengaruh yang lebih besar dari motivasi dan hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam kajian teori dan kerangka pemikiran, hipotesis dalam studi penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Ha: Ada pengaruh Educandy terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, dan Ho: Tidak ada pengaruh Educandy terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Perumusan hipotesis tersebut kemudian diuji, di mana Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, setelah melakukan penelitian dan dugaan sementara oleh peneliti, terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi serta hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Educandy.

REFERENSI

- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93
<https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>.
- Maimunah, & Cinantya, C. (2021). Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224–229.
- Noervadila, & Misriyati. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X IPS Semester Genap Di MA Fathus Salafi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal IKA: Ikatan Alumnus PGSD UNARS*, 8 (1).
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.582>.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Ulya, Maziyatul. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1). (55– 63). URL: [103.131.16.137/index.php/lgrm/article/view/4089/2306](https://doi.org/10.131.16.137/index.php/lgrm/article/view/4089/2306).)