

Pengaruh Penerapan Media Game Edukasi Digital Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MI Al Ihsan Palembang

Desti Primadona¹, Nurlaeli², Agra Dwi Saputra³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Corresponding Author's e-mail : desti3228@gmail.com, nurlaeli021163@gmail.com,
agradwisaputra_uin@radenfatah.ac.id

e-ISSN: 2985-7996

Article History:

Received: 04-08-2025

Accepted: 29-08-2025

© 2025, The Author(s)

Abstrak : Media yang digunakan di MI Al-Ihsan Palembang masih belum bervariasi, hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media game edukasi digital berbasis Educandy terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di MI Al Ihsan Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen menggunakan pretest-posttest control group de sign. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV MI Al Ihsan Palembang dengan sampel sebanyak 23 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 84,33 dari pada kelas kontrol yaitu 76,92 serta nilai signifikan yaitu $0,019 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian Media game digital berhasil meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi digital berbasis Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Ihsan Palembang. Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan media game edukasi digital sebagai alternatif pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Kata Kunci : Game edukasi digital, Educandy, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di era Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, masih ditemukan rendahnya motivasi belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar, keterlibatan peserta didik yang rendah, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif.

Guru memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Annisa Anita Dewi menyatakan bahwa guru merupakan pendidik profesional yang harus menjadi teladan dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai agar materi dapat disampaikan secara efektif dan mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Wiratmojo dan Sasonohardjo juga menegaskan bahwa media membantu efektivitas penyampaian materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hubungan media pembelajaran dengan motivasi belajar didukung oleh teori motivasi. Mc. Donald menjelaskan bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri individu yang mendorong tercapainya tujuan, sedangkan Purwanto memandang motivasi sebagai dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi perilaku belajar. Tingginya motivasi akan mendorong partisipasi aktif peserta didik, sedangkan rendahnya motivasi dapat menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Ihsan Palembang, guru telah menggunakan berbagai media seperti buku, video, dan PowerPoint. Namun, penggunaannya belum optimal dan cenderung monoton sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Educandy, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Educandy mudah diakses melalui perangkat digital, memiliki tampilan menarik, serta dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Penggunaan game edukatif pada platform ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game edukasi digital berbasis Educandy terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di MI Al-Ihsan Palembang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta menguji pengaruh penggunaan Educandy terhadap motivasi belajar peserta didik.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Triya Muhammad Ohta menemukan bahwa Educandy berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik SMA. Putri Yuningsih menunjukkan bahwa media berbasis website Math Playground berpengaruh terhadap minat belajar Matematika siswa SD. Nisa Efrina membuktikan efektivitas Educandy dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

Selain itu, penelitian Novita Sari dan Okta Rianingtiast juga menunjukkan bahwa game edukasi digital mampu meningkatkan motivasi belajar melalui stimulasi visual dan auditori. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas Educandy dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada peserta didik tingkat MI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, yaitu pada bulan Januari hingga Februari, di MI Al-Ihsan Palembang yang berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 328, Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental non-equivalent control group design*. Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh media game edukasi digital Educandy terhadap motivasi belajar peserta didik melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan menggunakan Educandy (T1–X–T2), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa Educandy (T3–T4).

Populasi penelitian berjumlah 23 peserta didik kelas IV yang terdiri atas kelas IV A sebanyak 12 siswa dan kelas IV B sebanyak 11 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol, sehingga total sampel berjumlah 23 peserta didik. Bahan penelitian berupa materi IPAS kelas IV tentang bagian tubuh tumbuhan yang mengacu pada buku guru dan buku siswa. Alat utama penelitian adalah media game edukasi digital Educandy yang dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dengan skala Likert 1–5, lembar observasi, dan dokumentasi.

Media Educandy dirancang sebagai platform permainan digital yang memuat soal sesuai materi pembelajaran. Media ini menyediakan berbagai jenis permainan seperti *match up*, *memory game*, dan tebak kata yang bertujuan meningkatkan keterlibatan, fokus, serta antusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi sesuai pendapat Sugiyono. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, observasi dilakukan secara nonpartisipatif untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data administratif dan aktivitas pembelajaran.

Keabsahan data diuji melalui validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS dengan kriteria item dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* \geq *r tabel* dan signifikansi $< 0,05$. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari *r tabel*.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 5%, dengan data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data dan dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Kriteria pengambilan keputusan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak jika nilai Sig $< 0,05$, sedangkan H_a ditolak dan H_0 diterima jika nilai Sig $> 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan dalam angket mampu mengukur aspek motivasi belajar yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Uji coba angket dilakukan kepada 27 peserta didik di luar sampel penelitian.

Data hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 22 dengan tingkat signifikansi 0,05. Dengan jumlah responden (N) 27, derajat kebebasan (df) adalah N-2. Kriteria penilaian menyatakan bahwa item dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Berdasarkan perhitungan, nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 25$ adalah 0,3809.

Table 1. Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Angket Motivasi

Butir Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel} (5%)	Kriteria
1	0,324	0,3809	Tidak Valid
2	0,468	0,3809	Valid
3	0,360	0,3809	Tidak Valid
4	0,552	0,3809	Valid
5	0,179	0,3809	Tidak Valid
6	0,468	0,3809	Valid
7	0,309	0,3809	Tidak Valid
8	0,608	0,3809	Valid
9	0,350	0,3809	Tidak Valid
10	0,411	0,3809	Valid
11	0,510	0,3809	Valid
12	0,413	0,3809	Valid
13	0,402	0,3809	Valid
14	0,488	0,3809	Valid
15	0,494	0,3809	Valid
16	0,579	0,3809	Valid
17	0,668	0,3809	Valid
18	0,432	0,3809	Valid
19	0,500	0,3809	Valid
20	0,468	0,3809	Valid
21	0,605	0,3809	Valid
22	0,596	0,3809	Valid
23	0,551	0,3809	Valid
24	0,506	0,3809	Valid

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1, dari 24 butir pernyataan yang dianalisis, 19 item dinyatakan valid dan 5 item tidak valid berdasarkan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen jika digunakan secara berulang. Uji ini menggunakan *Cronbach's Alpha* melalui SPSS 22. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N Of Item
.844	24

Sumber: Output SPSS

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,844 mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, karena melebihi ambang batas nilai r_{tabel} sebesar 0,3809. Oleh karena itu, instrumen dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pengumpulan data.

Setelah validitas dan reliabilitas diverifikasi, peneliti melanjutkan dengan pengujian asumsi distribusi data, yakni uji normalitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian memiliki pola distribusi normal. Dalam studi ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 22*, dan juga merujuk pada statistik *Kolmogorov-Smirnov* sebagai pelengkap. Kriteria interpretasi hasil pengujian adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika nilai Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Table 3. Hasil Normalitas Angket Motivasi Belajar
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretestKontrol	.179	12	.200*	.910	12	.211
Posttestkontrol	.214	12	.135	.907	12	.194
Pretesteksperimen	.148	12	.200*	.967	12	.873
PosttestEkperimen	.204	12	.178	.908	12	.199

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh nilai Sig. pada setiap kelompok > 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian kuantitatif, homogenitas diperlukan untuk memastikan kelayakan perbandingan antar kelompok, sedangkan ketidaksamaan varians menunjukkan kondisi heterogen.

Kriteria pengujian berdasarkan nilai Sig., yaitu jika > 0,05 maka data homogen, sedangkan jika < 0,05 maka data heterogen. Pengujian dilakukan menggunakan *SPSS 22*.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.265	1	22	.273
Based on Median	1.017	1	22	.324
Based on Median and with adjusted df	1.017	1	21.159	.325
Based on trimmed mean	1.399	1	22	.250

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan data dalam tabel 4.8, seluruh nilai signifikansi yang diperoleh dari berbagai pendekatan, termasuk *based on mean*, menunjukkan angka $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis dalam penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas.

1. Tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah menerima pembelajaran IPAS berbasis media *game* digital *Educandy* di MI Al-Ihsan Palembang?

Pembelajaran di kelas eksperimen IV.2 dilaksanakan pada 23 dan 30 April 2025 dengan menerapkan media *game* edukatif *Educandy*. Untuk mengukur motivasi belajar, diberikan angket kepada 12 siswa dengan 19 butir pernyataan. Total skor motivasi belajar yang diperoleh mencapai 1013. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 22 untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

Table 5. Hasil Statistic Kelas Eksperiman
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
kelas Eksperimen	12	16	75	91	1012	84.33	1.806	6.257	39.152
Valid N (listwise)	12								

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 4.12, skor motivasi belajar berada pada rentang 75 hingga 91, dengan rata-rata 84,33. Hasil ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar berdasarkan 19 pernyataan dalam skala *Likert*, dengan nilai minimum 19 dan maksimum 95.

2. Motivasi belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan media *game* edukasi digital berbasis *educandy* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Pembelajaran pada kelas IV.1 berlangsung dalam dua sesi, yakni 23 dan 30 April 2025. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan berupa media *game* edukatif berbasis *Educandy*, sehingga motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan angket berisi

19 pernyataan yang diisi oleh 12 responden. Total skor angket motivasi belajar peserta didik kelas IV.1 sebesar 923. Data kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22 dengan hasil sebagai berikut.

Table 6. Hasil Statistic Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
kelas Kontrol	12	25	62	87	923	76.92	2.457	8.512	72.447
Valid N (listwise)	12								

Sumber: Output SPSS

Hasil analisis pada Tabel 4.16 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas kontrol berada pada rentang skor 62–87 dengan rata-rata 76,92. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan *Educandy* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

3. Pengaruh penerapan media game edukasi digital berbasis *educandy* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Pengaruh penggunaan media *game* digital berbasis *Educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik dianalisis melalui uji hipotesis dengan metode *Independent Sample T-Test*. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi digital berbasis *educandy* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

H_o : tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi digital berbasis *educandy* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 22. Hasil pengujian hipotesis ditunjukkan pada Tabel 7 berikut:

Table 7. Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	4.462	.046	2.535	22	.019	9.833	3.879	17.877	1.790
	Equal variances not assumed			2.535	16.659	.022	9.833	3.879	18.029	1.638

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan hasil *Uji Independent Sampel T Test* pada table 7 Dapat diketahui bahwa:

- Nilai signifikansi $< 0,05$, nilai $t_{hitung} > nilai_{tabel}$
- $\alpha =$ taraf 5% dengan df 22,

Maka pada taraf signifikansi 5% dilihat pada distribusi nilai t_{tabel} dengan df 22 nilainya yaitu 0,4044.

Nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 2,535 > t_{tabel} 0,4044$ pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media *game* digital berbasis *Educandy* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

Pembahasan

1. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Yang Diterapkan Media Game Edukasi Digital Berbasis *Educandy* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Motivasi belajar mencakup dorongan internal, minat terhadap tugas, ketekunan, ketahanan menghadapi kesulitan, dan keinginan untuk berhasil. Menurut S. Muviyah, motivasi belajar ditandai oleh semangat menyelesaikan tugas, konsistensi belajar, dan kemauan meraih keberhasilan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan media *Educandy* memberikan respons lebih positif dibandingkan kelas kontrol dengan metode ceramah. Peserta didik lebih antusias, aktif, dan fokus selama pembelajaran. Sejalan dengan Aviadita, permainan membantu pemahaman melalui interaksi dan pengambilan keputusan sehingga materi lebih mudah dipahami.

Educandy menyajikan materi dalam bentuk *crossword* dan *word search* yang menciptakan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil uji-t menggunakan SPSS versi 22 menunjukkan pengaruh positif penggunaan Educandy terhadap motivasi belajar. Kelas eksperimen memperoleh skor total 1012 dengan rata-rata 84,33, skor terendah 75, dan tertinggi 91 dari 19 item skala Likert.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Triya Muhammad Okta yang menunjukkan pengaruh signifikan Educandy terhadap motivasi belajar dengan nilai thitung 4,44603 > ttabel 1,70133. Dengan demikian, Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Yang Tidak Diterapkan Media Game Edukasi Digital Berbasis *Educandy* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Indikator motivasi belajar meliputi dorongan internal, minat terhadap tugas, ketekunan, keuletan menghadapi tantangan, dan keinginan untuk berhasil.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa media Educandy, melainkan menggunakan metode ceramah dan media konvensional. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mudah jenuh, kurang fokus, sering berbicara dengan teman, bahkan mengantuk sehingga pemahaman materi kurang optimal.

Rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh kurangnya daya tarik pembelajaran, minimnya partisipasi aktif, serta tidak adanya media berbasis permainan. Sejalan dengan Baharuddin, penggunaan media pembelajaran penting karena tanpa visualisasi dapat menimbulkan kejenuhan, sehingga diperlukan media interaktif berbasis teknologi. Selama pembelajaran, kelas kontrol tetap menunjukkan perhatian meskipun masih terdapat interaksi di luar kegiatan belajar. Pembelajaran dilakukan selama dua jam dengan metode ceramah. Secara umum, motivasi belajar peserta didik cukup baik, namun belum optimal.

Hasil angket kelas IV.1 sebagai kelompok kontrol menunjukkan total skor 923 dengan rata-rata 76,92, skor terendah 62, dan tertinggi 87. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan Educandy lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

3. Pengaruh Penerapan Media Game Edukasi Digital Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV MI Al-Ihsan Palembang

Penelitian diawali dengan uji instrumen angket motivasi belajar yang terdiri dari 24 butir pernyataan dan telah divalidasi ahli. Hasil uji validitas menunjukkan 19 butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas memperoleh koefisien 0,844 yang menunjukkan reliabilitas tinggi.

Data yang telah valid dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dengan nilai signifikansi pretest kelas kontrol 0,211; posttest kontrol 0,194; pretest eksperimen 0,873; dan posttest eksperimen 0,199. Seluruh nilai > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,273 yang berarti data homogen.

Selanjutnya dilakukan Uji Independent Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Media *Educandy* dinilai efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan karena mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik sehingga pemahaman materi menjadi lebih optimal.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai angket kedua kelas. Hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan *Educandy* terhadap motivasi belajar, sedangkan hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada pengaruh. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, begitu pula sebaliknya.

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi digital berbasis *educabdy* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukasi digital berbasis *educabdy* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

Hasil Uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$ dan thitung $2,535 > t_{tabel} 0,404$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media *Educandy* (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y) peserta didik kelas IV MI Al-Ihsan Palembang.

Pengaruh tersebut juga terlihat dari perbandingan hasil angket, di mana kelas eksperimen memperoleh total skor 1012 dengan rata-rata 84,33, sedangkan kelas kontrol 923 dengan rata-rata 76,92.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Educandy* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPAS. Temuan ini sejalan dengan Nisa Efrina yang menyatakan *Educandy* efektif meningkatkan motivasi belajar anak usia 5–6 tahun, serta Triya Muhammad Ohta yang menunjukkan kontribusi *Educandy* dalam peningkatan motivasi belajar.

Media game edukatif digital terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan game edukatif digital berbasis *Educandy* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Al-Ihsan Palembang terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan ketertarikan yang tinggi, dengan nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen mencapai 84,33 dan total skor 1012 dari 12 peserta didik. Sebaliknya, kelas kontrol yang masih menggunakan metode ceramah konvensional menunjukkan motivasi lebih rendah, dengan rata-rata 76,92 dan total skor 923, di mana peserta didik cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang fokus. Hasil uji Independent Sample T-Test memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$ dan thitung $2,535 > t_{tabel} 0,404$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educandy* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Saran

Melihat hasil tersebut, sekolah perlu memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media digital interaktif seperti *Educandy* agar pembelajaran IPAS lebih bermakna. Guru juga disarankan mengadopsi media inovatif berupa game edukatif digital untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Bagi peserta didik, penting untuk mengarahkan penggunaan media digital tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif dan menyenangkan. Sementara itu, peneliti selanjutnya

diharapkan dapat mengembangkan penelitian pada konteks, jenjang, dan materi yang berbeda serta menggunakan media digital lain sebagai pembanding agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian artikel ini banyak bantuan dari pihak yang telah menyumbang bantuan baik dari moril maupun material. Untuk itu penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Orang tuaku tercinta Bapak Rusli dan Ibu Rohaya, yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun material, doa, serta kasih sayang yang tak terbalaskan. Saudariku Ria Lestari, S.Pd. dan Septa Ningsih, S.Pd. serta seluruh keluarga besarku yang menjadi penyemangat untuk terus berusaha dan selalu memberikan doa, semangat dan nasihat yang tiada hentinya untuk saya menjalankan tugas akhir kuliah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., dkk. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA*. Cahya Ghani Recovery.
- Ahmad, S. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran* (Jilid I). CV Jejak.
- Ali, M. (2020). *Media pembelajaran*. CV Amanah.
- Andista, M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game-based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11).
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arthasari, A. (2021). Peningkatan kualitas pembelajaran online dengan gamifikasi. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya meningkatkan citra diri melalui game edukasi pengembang kepribadian berbasis mobile. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3).
- Baharuddin. (2021). *Dasar-dasar media pembelajaran*. (Sumber tidak lengkap—perlu verifikasi detail penerbit).
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Journal of Biology Education and Science*, 2(2).
- Chintiya, O., & Yolanda, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Educandy dan video animasi KineMaster dan Animaker. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Deti Kurnia, dkk. (2024). Peran motivasi dalam meningkatkan pembelajaran siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(4).
- Emda, A. (2020). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, 5(2).
- Fanani, A. (2022). Bahan ajar digital berbasis multiaplikasi mata pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12).
- Fadhilah, F. N. (2022). Pengembangan media bahasa Arab menggunakan web Educandy. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1).
- Gunawan. (2020). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2012). *Manajemen pengembangan kurikulum*. Remaja Rosdakarya.

- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih. (2023). Pengembangan media pembelajaran PACAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Law, Education and Business*, 1(2). <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Ika Ningtyas, S. (2021). Penerapan media pembelajaran game edukatif bagi anak usia dini. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*.
- Irvan, M., & Arni, R. (2022). Penggunaan game edukasi Educandy sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Karseno, dkk. (2021). Pengembangan media game edukasi berbasis Android pada bilangan bulat kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1).
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2021). Pemanfaatan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Kurnia, D., dkk. (2024). Peran motivasi dalam meningkatkan pembelajaran siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(4).
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra. *Jurnal Metalingua*, 6(2).
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Mahanum. (2021). Tinjauan kepustakaan. *Alacrity: Journal of Education*, 2(1).
- Maulida, N. N., Sukadi, & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of game-based learning in increasing student learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3). <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>
- Muviah, S. (2023). *Psikologi motivasi belajar*. (Sumber tidak lengkap—perlu verifikasi).
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2).
- Nisa Efrina. (2024). *Meningkatkan motivasi belajar melalui media Educandy pada anak usia 5–6 tahun*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Nurhikmah, A., dkk. (2023). Pengembangan media Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3).
- Nursia Batlawi, & Hamid, F. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. *JBES Journal of Biology Education and Science*, 2(2).
- Nurwidiyanti, A., & S. M. P. (2022). Pengembangan media flipbook berbasis literasi sains. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Nuryani, S., dkk. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam IPAS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).
- Ohta, T. M. (2023). *Pengaruh media Educandy terhadap motivasi belajar siswa SMA*. Skripsi, Universitas Sriwijaya.
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Rahma, dkk. (2022). Pengertian pendidikan dan unsur pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, 2(1).
- Rahmawati, E., dkk. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk motivasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Sari, M., dkk. (2023). *Penilaian operasional*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sukardi, dkk. (2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).

- Sumardi, A., & Aryandini, S. N. (2022). Pengaruh Scramble berbantuan Educandy terhadap pemahaman kosakata. *Prosiding SEMAI*.
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Universitas Negeri Gorontalo*.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran*. CV Jejak.
- Tim Penyusun. (2018). *Pedoman penyusunan skripsi tarbiyah*. UIN Press.
- Wahyuni, R., & Sitompul, P. (2023). Pengaruh Educandy terhadap motivasi belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2020). Perancangan game edukasi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(2).
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media Educandy. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Wijayama, B. (2019). *Pengembangan perangkat pembelajaran IPA*. Qahar Publisher.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi. *Jurnal Pendidikan*, 2(8).
- Yenin Nadhifah, dkk. (2023). *Pembelajaran IPAS*. Global Eksekutif Teknologi.
- Yusrizal. (2016). *Pengukuran dan evaluasi hasil belajar*. Pale Media Prima.