

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN MUARA KELINGI**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Wahyude Kartini**

**Nomor Induk Mahasiswa 06051382025050**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN MUARA KELINGI**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Wahyude Kartini**

**NIM: 06051382025050**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Mengesahkan**

Koordinator Program Studi PPKn,

Pembimbing



Camellia, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199001152019032012



Mariyani S.Pd., M.Pd  
NIP.199303102019032021



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN MUARA KELINGI**

**SKRIPSI**

Oleh

**Wahyude Kartini**

**NIM: 06051382025050**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari/Tanggal : Kamis/04 Januari 2024**

Koordinator Program Studi PPKn,

Pembimbing



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Mariyani S.Pd., M.Pd

NIP.199303102019032021



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyude Kartini

Nim : 06051382025050

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran PPKn di SMAN Muara Kelingi” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri serta saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran yang ditemukan pada keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2 Januari 2024

Penulis,



Wahyude Kartini  
06051382025050

## PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Mariyani S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing dan atas segala bimbingan, arahan, serta motivasinya dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan senantiasa melimpahkan kasih sayang serta rahmatnya kepada beliau Aamiin.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak membantu serta memudahkan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PPKn yaitu Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., atas segala ilmu, pengetahuan, motivasi, serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. Aamiin.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Bapak Asep Syarifullah sebagai Tenaga Admin Prodi PPKn atas segala bantuannya hingga penyelesaian administrasi skripsi ini. Selanjutnya kepada Kepala Sekolah dan Staf Guru di SMAN Muara Kelingi yang telah membantu memberikan informasi, serta mengizinkan saya dalam mengambil data dalam penelitian skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Palembang, 2 Januari 2024  
Penulis,



Wahyude Kartini  
06051382025050

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, tak henti-hentinya bersyukur atas nikmat yang telah Allah SWT berikan, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, ibu saya Siti Setia, S.Pd., dan bapak Saya Rasyid, S.Pd., yang selalu mendukung, menjadi tempat keluh kesah bahkan tangis saya, serta selalu memberikan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Saudara perempuan saya Ranti Sar Tika terimakasih karena sudah selalu mendukung dan mempercayai saya juga mendoakan saya dalam menjalankan perkuliahan.
3. Saudara laki-laki saya M. Al Dimas yang selalu menghibur serta mendoakan saya selama perkuliahan.
4. Kepada Dosen Pembimbing saya yang saya sayangi Ibu Mariyani S.Pd., M.Pd., terima kasih banyak ibu karena telah memberikan waktu dan kesempatannya yang sangat berharga untuk membimbing saya dari awal sampai penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, terimakasih juga selalu memberi kepercayaan bahwa saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen program studi PPKn FKIP Unsri Ibu Dra.Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Kurnisar S.Pd., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., M.H., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Camelia, S.Pd., M.Pd., Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd dan Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd.,M.Pd telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga yang sangat bermanfaat selama perkuliahan
6. Kepada Kepala Sekolah SMAN Muara Kelingi Bapak Fahmi Hardian S.Pd., M.Pd. Guru PPKn Bapak Dwi Hartono, S.H., serta Dewan guru yang lain yang tidak dapat saya sebutkan satu satu terima kasih karena telah menyediakan ruang, kesempatan, fasilitas, bantuan dan kerja

samanya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik.

7. Kepada Opra Anggara yang sudah menemani saya dalam mengerjakan skripsi setiap malam, terimakasih banyak atas dukungan dan doanya selama saya menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman saya Teny, Ulan, Deta, Silvi, Nur Khofifah, Leti, Nida dan teman-teman seperjuangan terimakasih banyak atas dukungannya.
9. Kepada teman-teman seperjuangan saya di FKIP PPKn angkatan 2020 kelas Indralaya dan Palembang, terima kasih banyak atas kenangan dan cerita akan yang sangat berharga.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Secara Teoritis .....	6
1.4.2 Secara Praktis .....	6
1.4.2.1 Bagi Pendidik.....	6
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik .....	6
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran .....	9
2.2 <i>Educandy</i> .....	11
2.2.1 Kelebihan dan Kelemahan <i>Educandy</i> .....	13
2.2.2 Langkah-langkah Membuat <i>Game Educandy</i> .....	14



2.3 Motivasi.....	18
2.4 Kerangka Berfikir.....	20
2.5 Alur Penelitian .....	22
2.6 Anggapan Dasar .....	23
2.7 Hipotesis.....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Variabel Penelitian .....	24
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	25
3.2.1 Definisi Operasional Variabel Media Pembelajaran .....	25
3.2.2 Definisi Operasional Variabel Motivasi .....	26
3.3 Populasi dan Sampel .....	27
3.3.1 Populasi .....	27
3.3.2 Sampel .....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4.1 Teknik Angket .....	30
3.4.2 Teknik Dokumentasi.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
3.5.1 Uji Validitas.....	33
3.5.2 Uji Reabilitas .....	33
3.6 Pengukuran Instrumen .....	34
3.6.1 Uji Normalitas .....	34
3.6.2 Uji Homogenitas Data .....	34
3.6.3 Uji Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	36
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
4.2.1 Deskripsi Hasil Dokumentasi .....	42
4.2.1.1 Proses Pembelajaran Menggunakan Media <i>Educandy</i> .....	42
4.2.1.2 Gambaran Umum SMAN Muara Kelingi .....	43

4.2.1.3	Profil Struktur Organisasi SMAN Muara Kelingi.....	46
4.2.1.4	Data Peserta Didik Kelas XI IPA 2 Sebagai Sampel .....	46
4.2.2	Uji Persyaratan Instrumen .....	48
4.2.2.1	Uji Validitas Instrumen .....	48
4.2.2.2	Uji Reabilitas Instrumen.....	48
4.2.3	Deskripsi Hasil Kuisioner .....	49
4.2.3.1	Motivasi Belajar .....	49
4.2.3.2	Rekapitulasi Keseluruhan Kuisioner Motivasi Belajar .....	55
4.3	Analisis Data Hasil Penelitian .....	56
4.3.1	Uji <i>Wilcoxon</i> .....	56
4.3.2	Homogenitas .....	58
4.3.3	Hipotesis .....	58
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>68</b>
5.1	Simpulan .....	68
5.2	Saran .....	68
5.2.1	Bagi Pendidik .....	68
5.2.2	Bagi Peserta Didik .....	69
5.2.3	Bagi Sekolah.....	69
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>70</b>
 <b>LAMPIRAN.....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel Media <i>Educandy</i> .....	25
Tabel 3.2	Definisi Operasional Motivasi .....	26
Tabel 3.4	Populasi .....	28
Tabel 3.5	Tabel Presentase Arikunto .....	31
Tabel 3.6	Teknik Dokumentasi .....	32
Tabel 4.1	Rancangan Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 4.2	Rincian Kegiatan Penelitian .....	40
Tabel 4.3	Data Peserta Didik Kelas XI IPA .....	47
Tabel 4.4	Uji Reliabilitas Instrumen .....	48
Tabel 4.5	Adanya Hasrat dan Keinginan Belajar .....	49
Tabel 4.6	Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar.....	50
Tabel 4.7	Adanya Harapan dan Cita-cita dimasa depan .....	51
Tabel 4.8	Adanya Penghargaan Dalam Belajar.....	52
Tabel 4.9	Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar .....	53
Tabel 4.10	Adanya Situasi Belajar yang Kondusif .....	54
Tabel 4.11	Rekapitulasi Keseluruhan Motivasi Belajar .....	55
Tabel 4.12	Uji Wilconxon .....	56
Tabel 4.13	Ranks.....	57
Tabel 4.14	Uji Homogenitas Motivasi .....	58
Tabel 4.15	Uji <i>Wilcoxon</i> .....	59
Tabel 4.16	Tafsiran Presentase.....	64
Tabel 4.17	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi .....	65

## DAFTAR BAGAN

2.1	Kerangka Berfikir .....	21
2.2	Alur Penelitian.....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

### **Lampiran**

- Lampiran 1 : Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2 : Validasi Judul Koorprodi
- Lampiran 3 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 5 : Surat Persetujuan Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8 : Kisi-Kisi Instrumen
- Lampiran 9 : Instrumen Angket
- Lampiran 10 : Hasil Uji Validitas
- Lampiran 11 : Hasil Wawancara
- Lampiran 11 : Dokumentasi berupa foto
- Lampiran 12 : Hasil Pemeriksaan Plagiat
- Lampiran 13 : Kartu Bimbingan Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN PPKn DI SMAN MUARA KELINGI**

Oleh

Wahyude Kartini

Nim : 06051382025050

Pembimbing : Mariyani S.Pd.,M.Pd

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media *educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di SMAN Muara Kelingi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen* jenis *pre-experimental design* dalam bentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini seluruh kelas XI dengan sample penelitian kelas XI IPA 2 yang berjumlah 30 orang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan data dari hasil uji *wilconxon* maka diperoleh nilai sig 0.000, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0.05, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari data tersebut mendapatkan hasil bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Educandy* Terhadap Motivasi Peserta Didik Di SMAN Muara Kelingi.

Kata kunci : Media *Educandy* , Motivasi,

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Camellia S.Pd., M.Pd  
NIP. 199001152019032012

Pembimbing



Mariyani S.Pd., M.Pd  
NIP. 199303102019032021

**THE INFLUENCE OF THE USE OF EDUCANDY MEDIA ON STUDENT  
LEARNING MOTIVATION IN THE PPKN LEARNING PROCESS AT  
SMAN MUARA KELINGI**

By

Wahyude Kartini

Nim : 06051382025050

Supervisor : Mariyani S.Pd.,M.Pd

Pancasila and Civic Education Study Program

**ABSTRACT**

This study aims to determine whether the effect of using educandy media on student learning motivation in the Civics learning process at Muara Kelingi State Senior High School. This study uses a quantitative approach with experimental methods of pre- experimental design in the form of one-group pretest-posttest design. The population of this study was all XI classes with a research sample of XI IPA 2 class totaling 30 people taken using purposive sampling technique. The data collection techniques used are questionnaire and documentation techniques. Based on the results and discussion, it can be concluded that educandy-based learning media can increase student learning motivation in the Civics learning process. Based on the data from the wilconxon test results, a sig value of 0.000 was obtained, which means it is smaller than  $\alpha$  0.05, thus it can be concluded that H0 is rejected and Ha is accepted. So from these data get the result that there is an influence of the use of Educandy media on the motivation of students at Muara Kelingi High School.

Keywords: Educandy Media, Motivation

Know

Study Program Coordinator,



Camellia S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012

Supervisor



Mariyani S.Pd., M.Pd

NIP. 199303102019032021

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

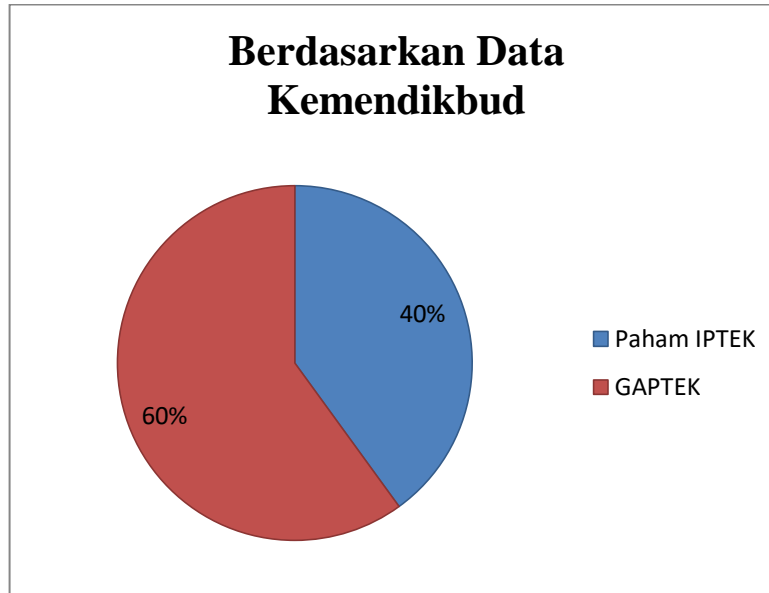
### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi di zaman modern ini sungguh luar biasa. Keunggulan teknologi di berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan, membawa banyak manfaat. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas agar materi dapat dijelaskan dengan lebih mudah. Pada saat proses pembelajaran PPKn sering kali dianggap peserta didik membosankan sebab pembahasan mata pelajaran ppkn sangat mendalam mengenai kewarganegaraan sehingga dalam penyampaian materi sering sekali tidak dipahami ataupun mudah dilupakan oleh peserta didik.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20. “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya, objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.” . Berkaitan dengan itu juga, Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 pasal 3 ayat 2 “Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni dan budaya yang diampunya yang setidaknya meliputi penguasaan: materi pelajaran yang luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan/atau kelompok mata pelajaran yang akan diampu; serta konsep, metode disiplin keilmuan, teknologi, ataupun seni yang relevan, yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu”. Guru diharapkan menguasai dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan keterampilan sosial berarti seorang guru atau pendidik harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat sekitar.



Sebagai contoh, guru diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara fungsional sebagai alat komunikasi dan pengembangan diri.



*Sumber: Merdeka.com, 2021.*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengungkapkan bahwa 60 persen guru di Tanah Air tidak menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Padahal, Kemendikbud menyebutkan Indonesia saat ini membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul.

Kemampuan memanfaatkan TIK saat ini telah menjadi keterampilan penting bagi para guru. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa keterampilan IT sangat penting bagi guru. Pentingnya guru menguasai teknologi informasi dan komunikasi karena dapat mempermudah pekerjaan, meningkatkan ilmu pengetahuan dan sebagai alat bantu untuk pembelajaran Wicaksono, (2020).

Pemanfaatan TIK memperluas ragam media pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar siswa. Menurut Briggs (2020), media pembelajaran adalah benda fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan memudahkan

pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru PPKn dalam memberikan penjelasan terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran *web e-learning* merupakan salah satu metode penyediaan materi pembelajaran melalui internet yang semakin populer karena fleksibilitas dan efisiensinya. Media pembelajaran *web* memungkinkan Anda mengakses materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. *game* merupakan kegiatan terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. *Game web* dapat melatih otak untuk terbiasa berpikir kreatif Iqbal et al. (2020).

*Game educandy* adalah aplikasi pembuatan kuis berbasis *web*. Siapa pun dapat membuat atau memainkan kuis ini. Slogan kami adalah "Jadikan pembelajaran lebih manis." Eksteriornya yang edukatif dihiasi dengan warna-warna lucu dan memberikan kesan cerah. Aplikasi ini menyediakan kemampuan untuk membuat pertanyaan kuis di dalam *game*. Aplikasi pembuat kuis ini memungkinkan membuat aktivitas penilaian dan ujian menyenangkan dan mendidik. Menurut Ulya, (2021), *Educandy* memiliki tiga fitur permainan utama: kosakata, berpasangan, dan kuis. Namun ketiga fitur tersebut dapat diterjemahkan ke dalam beberapa jenis permainan lagi, seperti: Pencarian Kata, *Hangman*, *Anagram*, Teka Teki Nol dan Silang, Teka Teki Silang, Mencocokkan, Memori, Pilihan Ganda, sehingga tidak monoton bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran pkn media pembelajaran *educandy* ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar dalam proses pembelajaran pkn. "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*" (motivasi adalah kondisi yang menggerakkan manusia ke arah tujuan tertentu) Fillmore H. Standford dalam Penelitian Mada, (2021).

Penelitian sebelumnya terkait dengan kajian yang diteliti telah diterbitkan oleh Bentriska & Suprijono, (2022) dengan judul "Dampak Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa di SMAN 3 Sidoarjo". Hasil angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif. Setidaknya 60% responden setuju sepenuhnya untuk menerapkan model pembelajaran *educandy*. Sebab model pembelajaran ini dilaksanakan secara

menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan minat siswa terhadap sejarah. Hasil penggunaan media pembelajaran *Educandy* tercermin dari hasil kognitif siswa yang rata-rata masuk dalam kategori “baik” berdasarkan tes yang dibagikan kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Educandy* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk digunakan bersama siswa di kelas sejarah Kaakinen, (2020).

Berdasarkan Penelitian terdahulu oleh Kholfadina & Mayarni, (2022). Yang berjudul judul “Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil Kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi *Educandy* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan media *Educandy* lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan menggunakan media *Educandy*.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ulya, (2021). dengan judul “Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia ”maka diketahui tingkat keseringan dalam memberikan soal latihan adalah 95%, tingkat keseringan menggunakan *game* saat evaluasi yaitu 90%, dan tingkat kepuasan penggunaan *educandy* yaitu 95%. kelebihan *educandy* sebagai *game* edukasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 1) memiliki banyak jenis permainan kata yang dapat dimainkan; 2) mempermudah pendidik dalam membuat kuis yang bervariasi; 3) Efektif dalam mengulas pemahaman peserta didik; 4) Membuat latihan soal lebih menyenangkan.

Pada penelitian terdahulu ini tentunya memiliki perbedaan diantaranya, variabel penelitiannya yaitu penelitian terdahulu lebih menggunakan media *educandy* ini untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar namun pada penelitian ini peneliti menggunakan media *educandy* untuk mengetahui bagaimana pengaruh media tersebut terhadap motivasi belajar, serta mata pelajaran yang diteliti dan tingkatan sekolah yang menjadi pembeda diantara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti dari sebelum-sebelumnya.

Pada tanggal 13 februari 2023 di SMAN Muara Kelingi telah melakukan wawancara mendapatkan hasil berupa pemilihan tempat penelitian yakni SMAN Muara Kelingi di Kabupaten musi rawas dan memiliki akreditasi A. berdasarkan laman, dari hasil wawancara dengan guru ppkn diSMAN Muara Kelingi dengan bapak DH. Terdapat permasalahan di SMAN MUARA KELINGI terhadap peserta didik yaitu peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran dikelas, guru lebih dominan memakai metode ceramah , media Pembelajaran lebih dominan memakai PPT atau Audio Visual setelah menuntukan tempat penelitian, peneliti memberikan kuisioner kepada guru PPKn yang ada di SMAN Muara kelingi untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi sampel dalam penelitian tersebut, berdasarkan hasil kuisioner menunjukkan bahwa kelas XI IPA 2 memiliki motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain sehingga peneliti mengambil sampel kelas tersebut.

Hasil wawancara tersebut peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMAN MUARA KELINGI. Sehingga judul penelitian yang dipilih yaitu Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PPKn di SMAN Muara Kelingi. dengan tujuan penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan di atas.

Didasarkan atas informasi dan urgensi dalam latar belakang maka dapat disimpulkan judul riset adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran PPKn Di SMAN Muara Kelingi”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media *educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di SMAN Muara Kelingi ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan diatas maka tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di SMAN Muara Kelingi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk mendukung teori-teori yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN Muara Kelingi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Selain bermanfaat secara teoritis, riset ini juga bermanfaat bagi objek penelitian yang secara praktis dapat diterapkan dalam bidang pendidikan oleh karena itu, riset ini secara praktis bermanfaat bagi :

##### **1.4.2.1 Bagi Pendidik**

Pendidik dapat menemukan jawaban atas tantangan di era digital dan modern ini dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis *educandy* terhadap motivasi belajar peserta didik.

##### **1.4.2.2 Bagi Peserta didik**

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *educandy* di SMAN Muara Kelingi dalam proses pembelajaran PPKn.

##### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Sekolah dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan internet khususnya berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran terasa menyenangkan karena disajikan bermacam-macam fitur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.
- Amalia Yunia Rahmawati. (2022). Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan*, 6(July), 1–23.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Dkk. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital. *Seminar Nasional (PROSPEK I)*, 1(1), 81–85.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- 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).
- Dzulhidayat. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *PENDIDIKAN ISLAM*, 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*. 223- 227.
- Iqbal, M., Rahayu, S., & Herdiawan, T. (2020). Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web Guna Meningkatkan Ranah Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Matematika di Level SMP. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 8.
- Kaakinen. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana
- Mada, U. G. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Mengikuti Pembelajaran Struktur dan Perkembangan Hewan I, Selama Pandemi Covid-19 Pada Program Studi Pendidikan Biologi. *Jurnal Biology Science & Education 2021 Mastuti Widianingsih, dkk.* 10(1), 10–16.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174.
- Pada, M., & Pandemik, M. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 03(2), 207–213.
- Pérez, A. (2017). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di SMKN 4 Makassar. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Bantul-Jogjakarta : KBM Indonesia.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55.
- Wicaksono, V. (2020). Analisis Penguasaan Guru Terhadap Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(1), 41–51.