



# Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Khorin Kholfadina<sup>1</sup>, Mayarni<sup>2\*</sup> 

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 12, 2022

Revised March 19, 2022

Accepted July 05, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Aplikasi Educandy

### Keywords:

Motivation Of Learning, Result Of Learning, Educandy Application



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

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis perbedaan motivasi dan hasil belajar IPA dengan menggunakan aplikasi Educandy pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan Posttest Only Control Group Design. Populasi penelitian ini berjumlah 40 peserta didik dengan sampel kelas VA terdiri dari 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB terdiri dari 20 peserta didik sebagai kelas kontrol. Data motivasi belajar diperoleh dari hasil angket, sedangkan data hasil belajar diperoleh dari hasil tes pilihan ganda. Teknik analisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial atau uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Disimpulkan bahwa aplikasi Educandy berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

The low motivation and learning outcomes of students in science subjects are caused by teachers who still use conventional methods in the learning process. This study analyzes the differences in motivation and learning outcomes in science using the Educandy application for fifth-grade elementary school students. This type of research uses quantitative research. The method used in this study is quasi-experimental (Quasi Experiment) with Posttest Only Control Group Design. The population of this study amounted to 40 students, with a sample of class VA consisting of 20 students as the experimental class and class VB consisting of 20 students as the control class. Learning motivation data was obtained from questionnaire results while learning outcomes data were obtained from multiple choice test results. The analysis technique uses descriptive statistics and inferential statistics or t-tests. The results showed that first, there was a significant difference in the learning motivation of the students treated with the Educandy application and the group of students who were not treated with the Educandy application. Second, there are significant differences in the science learning outcomes of the students treated with the Educandy application and the group of students who were not treated with the Educandy application. It was concluded that the Educandy application significantly affected science motivation and learning outcomes in fifth-grade elementary school students.

## 1. PENDAHULUAN

Di era modern seperti ini, perkembangan teknologi tumbuh begitu cepat. Teknologi dapat dimanfaatkan di segala bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi yang sudah ada sebagai media pembelajaran di dalam kelas, guna memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran (Chick et al., 2021; Erdemir & Yangın Ekşi, 2019; Shi, 2017). Untuk dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, maka perlu melibatkan teknologi sebagai penunjang agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar (Hartanti,

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [khorkhol88@gmail.com](mailto:khorkhol88@gmail.com) (Khorin Kholfadina)

2019; Liao et al., 2014; Rahayu & Wirza, 2020). E-learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai medianya (Jamalpur et al., 2021; Nugroho et al., 2021). Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar. Semangat peserta didik dalam setiap proses belajar mengajar dipengaruhi oleh adanya motivasi (Fitriani & Syarkowi, 2021; Puspitowati, 2019). Seseorang tidak akan melakukan aktivitas belajar jika di dalam dirinya tidak terdapat motivasi untuk belajar. Pembawaan materi pembelajaran yang bervariasi dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik (Ikhtiarini et al., 2021; Khairani et al., 2019; Puspitasari, 2019). Motivasi memiliki arti sebagai suatu usaha yang merangsang seorang individu untuk melakukan suatu tindakan demi tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan (Febianti, 2018; Noervadila & Misriyati, 2020). Motivasi juga dapat dikatakan sebuah upaya bagi seorang individu supaya berkeinginan dan berkehendak untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat disebut sebagai daya penggerak pada diri peserta didik yang menyebabkan terjadinya aktivitas belajar, sekaligus sebagai arah yang memungkinkan peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran (Noervadila & Misriyati, 2020; Nugraheni, 2019). Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri peserta didik sendiri (motivasi intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (motivasi ekstrinsik) (Afandi, 2015; Wenisa & Syuraini, 2020).

Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah (Noervadila & Misriyati, 2020; Rahmat & Jannatin, 2018). Motivasi peserta didik berada pada tingkatan yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, lingkungan belajar yang kurang mendukung, kurangnya partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang sempurna (Afandi, 2015; Lestari et al., 2018). Motivasi belajar rendah juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih dibawah rata-rata, hal ini disebabkan karena di dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, serta saat pembelajaran berlangsung guru tidak melakukan kegiatan tanya jawab (Adnyani et al., 2020; Mudanta et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SDS Cokroaminoto, masih terdapat beberapa siswa yang merasa bosan dengan pelajaran IPA, terlebih lagi semenjak adanya covid-19. Guru hanya memberikan tugas melalui whatsApp group saja tanpa memberikan penjelasan secara detail. Akibatnya proses pembelajaran menjadi membosankan dan menjadikan siswa malas untuk belajar, sehingga hasil belajar yang didapatkan pun tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Solusi mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi e-learning yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu Educandy yang dapat digunakan untuk me-review materi yang sudah dipelajari. Educandy adalah sebuah aplikasi berbasis edugame atau game edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar (Rohmah, 2021; Ulya, 2021). Game ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengurangi rasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Educandy adalah game edukasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan seorang guru untuk membuat kuis (Amelia et al., 2021; Ulya, 2021). Educandy memiliki 3 fitur permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Guru bisa mengkreasikan ketiga fitur permainan tersebut menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *naught & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Educandy dapat diterapkan pada mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan PPKn (Abidin et al., 2022; Oktafiyana & Septiana, 2021). Peserta didik dapat mengerjakan kuis Educandy ini melalui handphone, laptop ataupun computer sehingga sangat praktis dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aplikasi Educandy sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa Educandy merupakan sebuah aplikasi permainan kata yang dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk peserta didik, karena fitur Educandy yang mudah digunakan (Maimunah & Cinantya, 2021; Ulya, 2021). Temuan lainnya mengungkapkan game edukasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Hermawan et al., 2017; Miluningtias & Shofiyah, 2021; Oktariyanti et al., 2021). Disimpulkan bahwa aplikasi Educandy dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Tampilan layarnya yang berwarna-warni juga dapat membangkitkan daya tarik peserta didik untuk bermain sambil belajar. Sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi. Belum adanya kajian mengenai penggunaan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar ipa siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa yang diberikan perlakuan menggunakan Educandy dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan Educandy.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Cokroaminoto Jakarta Utara, yang berjumlah 40 peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel jenuh, yaitu menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel. Sehingga sampel pada penelitian ini yaitu 20 peserta didik yang berasal dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik dari kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa tes tertulis, dan angket atau kuesioner. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sedangkan angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui motivasi peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung mean, median, modus, standar deviasi, varians, nilai minimum, dan nilai maximum. Analisis statistik inferensial yang digunakan yaitu uji-t. Sebelum melakukan uji-t, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data angket motivasi belajar yang diperoleh melalui *post-test* yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis deskriptif data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan Educandy (kelas eksperimen) dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan Educandy (kelas kontrol). Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yaitu 81,32, sedangkan hasil rata-rata motivasi belajar kelas kontrol yaitu sebesar 70,66. Nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen adalah sebesar 74,00, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas kontrol diperoleh sebesar 57,20. Disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan Educandy lebih baik daripada motivasi dan hasil belajar IPA siswa yang tidak dibelajarkan dengan Educandy. Setelah diperoleh hasil analisis deskriptif data, maka dapat dilanjutkan dengan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS-28.00 for windows* dengan melihat uji statistik Shapiro Wilk pada taraf signifikansi 0,05, maka didapatkan hasil seperti [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Motivasi Belajar	Kontrol	0,101	20	0,200	0,956	20	0,469
	Eksperimen	0,163	20	0,170	0,926	20	0,127
Hasil Belajar	Kontrol	0,150	20	0,200	0,930	20	0,156
	Eksperimen	0,206	20	0,026	0,920	20	0,097

Berdasarkan [Tabel 1](#), nilai Sig. Shapiro-Wilk variabel motivasi belajar dan hasil belajar pada semua kelompok lebih besar dari 0,05, yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua sebaran data berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas varians dilakukan dengan bantuan *SPSS-28.00 for windows*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS-28.00 for windows* maka didapatkan hasil seperti [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

	Statistik	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	3,351	1	38	0,075
	Based on Median	1,866	1	38	0,180
	Based on Median and with adjusted df	1,866	1	37,178	0,180
	Based on trimmed mean	3,330	1	38	0,076
Hasil Belajar	Based on Mean	1,625	1	38	0,210
	Based on Median	1,896	1	38	0,177
	Based on Median and with adjusted df	1,896	1	37,940	0,177
	Based on trimmed mean	1,757	1	38	0,193

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai Sig. motivasi belajar sebesar 0.075 dan nilai Sig. hasil belajar sebesar 0,210, yang dimana nilai Sig. dari kedua variabel tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen, baik untuk data skor motivasi belajar maupun skor hasil belajar. Berdasarkan hasil uji prasyarat, dapat dikatakan bahwa data hasil penelitian berasal dari sebaran data normal dan bersifat homogen, sehingga dapat melanjutkan uji berikutnya yaitu uji-t. Hasil disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t pada Variabel Motivasi Belajar**

Variabel	Sampel	N	Mean	Standar Deviasi	Df	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Motivasi Belajar	Kelas Kontrol	20	70,66	5,43	38	5,551	2,0243
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	20	81,32	6,66			

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar IPA pada kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy adalah sebesar 81,32, sedangkan rata-rata motivasi belajar IPA pada kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy yaitu sebesar 70,66. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA pada kelas yang diberi perlakuan aplikasi Educandy lebih besar dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Berdasarkan hasil uji hipotesis, tampak bahwa nilai  $t_{hitung} = 15.5511$  dan  $t_{tabel} = 2.0243$  untuk  $df = 38$  pada taraf signifikansi 5%. Dari hasil perhitungan tersebut pada taraf signifikasni 5% diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan “terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy” diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Educandy terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Cokroaminoto Jakarta Utara. Hasil Perhitungan Uji-t pada Variabel Hasil Belajar disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t pada Variabel Hasil Belajar**

Variabel	Sampel	N	Mean	Standar Deviasi	Df	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	20	57.20	17.60	38	3.328	2.0243
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	20	74.00	14.12			

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy adalah sebesar 74.00, sedangkan rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy yaitu sebesar 57.20. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA pada kelas yang diberi perlakuan aplikasi Educandy lebih besar dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui nilai  $t_{hitung} = |3.328|$  dan  $t_{tabel} = 2.0243$  untuk  $df = 38$  pada taraf signifikansi 5%. Dari hasil perhitungan tersebut pada taraf signifikansi 5% diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Educandy terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Cokroaminoto Jakarta Utara.

**Pembahasan**

Keberhasilan peserta didik sangat dipengaruhi oleh peranan seorang guru. Jika dalam pembelajaran guru tidak memiliki keterampilan mengajar yang baik, maka kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan belum efektif (Nurjanah, 2020; Susanto, 2020; Tambak et al., 2020). Cara guru menyajikan materi pembelajaran di kelas berpengaruh besar terhadap motivasi peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut, sehingga ketika motivasi peserta didik tinggi, maka hasil belajar yang didapat pun akan tinggi juga (Karo et al., 2021; Sulfemi & Mayasari, 2019). Selain itu pentingnya menerapkan sebuah media ke dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Afifah & Hartatik, 2019; Wahyuni, 2020). Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa dengan digunakannya aplikasi Educandy ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi Educandy lebih tinggi dari

motivasi belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi Educandy. Hasil penelitian ini juga sependapat dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi Educandy dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori baik (Amelia et al., 2021; Ulya, 2021).

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar IPA pada kelompok peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi Educandy dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan aplikasi Educandy. Kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi Educandy mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi Educandy lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi Educandy. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa dengan menerapkan aplikasi Educandy ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena aplikasi Educandy memiliki banyak jenis permainan yang bisa dimainkan oleh peserta didik (Abidin et al., 2022; Amelia et al., 2021). Materi pembelajaran dikemas dalam bentuk pertanyaan yang berupa multiple-choice untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Diterapkannya aplikasi Educandy sebagai alat untuk penyampaian materi yaitu agar pada saat proses pembelajaran peserta didik dapat terlibat secara aktif. Dalam pembelajaran peserta didik berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, guru juga dapat melihat kemampuan awal peserta didik mengenai pelajaran yang akan disampaikan. Saat pembelajaran di kelas menjadi interaktif, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dirasakan peserta didik (Pérez-Pérez et al., 2020; Prehanto et al., 2021; Sholichah et al., 2019). Setelah peserta didik berhasil menjawab pertanyaan, peneliti langsung menjelaskan materi yang sedang dibahas di dalam pertanyaan tersebut. Setelah selesai dalam menyampaikan materi, peneliti memberikan soal kuis menggunakan aplikasi Educandy. Saat pengerjaan soal kuis, peserta didik menggunakan jenis permainan *naught & crosses*. Jenis permainan ini seperti permainan *tic tac toe* yang dimainkan oleh 2 peserta didik dan masing-masing peserta didik harus bisa membentuk tiga garis lurus serta harus bisa mencegah lawannya agar tidak dapat membentuk tiga garis lurus. Bagi peserta didik yang dapat membentuk tiga garis lurus, maka dinyatakan sebagai pemenang. Hal ini lah yang membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar karena peserta didik merasa sedang menjawab soal sambil bermain. Peserta didik sangat senang karena dapat menjawab soal dengan benar serta dapat mengalahkan lawan mainnya. Manfaat dari permainan *tic tac toe* yaitu dapat mengasah otak peserta didik dalam menyusun strategi, melatih kemampuan berpikir cepat, menjalin hubungan lebih dekat dengan teman, meningkatkan kemampuan konsentrasi, serta melatih tingkat kesabaran dalam menunggu giliran (Putri et al., 2020).

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Disarankan kepada guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu pembelajaran, agar dapat lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini membuat peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini, kepada kedua orang tua, teman-teman yang telah memberikan dukungan, kepada dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti selama proses pembuatan penelitian ini, serta kepada kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi SD Cokroaminoto Jakarta Utara.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Adnyani, N. K. M., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 270. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25622>.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*,

- 1(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Amelia, N. C., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>.
- Chick, R. C., Adams, A. M., Peace, K. M., Kemp Bohan, P. M., Schwantes, I. R., Clifton, G. T., Vicente, D., Propper, B., Newhook, T., Grubbs, E. G., Bednarski, B. K., & Vreeland, T. J. (2021). Using the Flipped Classroom Model in Surgical Education: Efficacy and Trainee Perception. *Journal of Surgical Education*, 78(6), 1803–1807. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2021.05.008>.
- Erdemir, N., & Yangin Ekşi, G. (2019). The Perceptions of Student Teachers About Using an Online Learning Environment 'Edmodo' in a 'Flipped Classroom'. *SDU International Journal of Educational Studies*, 6(2), 174–186. <https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>.
- 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>.
- Fitriani, H., & Syarkowi, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 448–458. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.4050>.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, Rpg Dan Puzzle Rpg Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI*, 15(2). <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>.
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar. *Tangible: Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 6(1), 102–110. <https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>.
- Jamalpur, B., Kafila, Chythanya, K. R., & Kumar, K. S. (2021). A comprehensive overview of online education – Impact on engineering students during COVID-19. *Materials Today: Proceedings*. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.01.749>.
- Karo, T. B., Anzelina, D., Sembiring, N., & Tanjung, D. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Spider Webbed pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2108–2117. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1128>.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani. (2018). Implementasi Pendekatan Sainifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 29–39. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>.
- Liao, J., Wang, M., Ran, W., & Yang, S. J. H. (2014). Collaborative cloud: a new model for e-learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 51(3), 338–351. <https://doi.org/10.1080/14703297.2013.791554>.
- 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.
- Miluningtias, S., & Shofiyah, N. (2021). Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2), 74–84. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i2.19065>.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>.
- 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>.
- Nugraheni, S. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Disiplin Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17317>.
- Nugroho, A., Ilmiani, D., & Rekha, A. (2021). EFL Teachers' Challenges and Insights of Online Teaching amidst Global Pandemic. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(3), 277.

- <https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i3.3195>.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PAUD*, *V*(1), 19–31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>.
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kinemaster dan Animaker pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indera beserta Fungsi dan Cara Perawatannya. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 166–174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, *5*(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pérez-Pérez, M., Serrano-Bedia, A. M., & García-Piqueres, G. (2020). An analysis of factors affecting students' perceptions of learning outcomes with Moodle. *Journal of Further and Higher Education*, *44*(8), 1114–1129. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2019.1664730>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, *5*(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *7*(1), 17–25. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.7155>.
- Puspitowati, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, *3*(2), 120. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5734>.
- Putri, A. M., Wardhani, I. P., Widayati, S., & Irfan. (2020). Aplikasi Permainan OXTOE Berbasis Visual Studio 2010 dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *19*(3), 391–400. <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.64>.
- Rahayu, R. P., & Wirza, Y. (2020). Teachers' Perception of Online Learning during Pandemic Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *20*(3), 392–406. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.29226>.
- Rahmat, H., & Jannatin, M. (2018). Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, *10*(2), 98–111.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 127–132.
- Shi, X. (2017). Application of multimedia technology in vocabulary learning for engineering students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *12*(1), 21–31. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i01.6153>.
- Sholichah, M., Rahmi, M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, *3*(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, *20*(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019>.
- Susanto, R. (2020). Kontribusi Faktor Mendasar Kepuasan Kerja : Fondasi Pengembangan Profesionalitas Tenaga Pendidik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(1), 232–248. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.25665>.
- Tambak, S., Ahmad, M., Sukenti, D., & Ghani, A. R. B. A. (2020). Profesionalisme Guru Madrasah: Internalisasi Nilai Islam dalam Mengembangkan Akhlak Aktual Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *5*(2). <https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020>.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *10*(1), 55–63. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Wenisa, K., & Syuraini, S. (2020). Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Santri Taman Pendidikan Al- Qur ' an. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 2921–2926. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.792>.