

ABSTRAK

Riska Ariyani, 2024. Penggunaan Media *Educandy Game Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida dan Pembimbing II Akram.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Media *Educandy Game Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 responden yang diambil dengan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data diperoleh dengan pembagian angket. Metode analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan data statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS 23 for windows*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori motivasi belajar telah membuktikan terdapatnya pengaruh positif penggunaan media *educandy game based e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng dapat dilihat dari motivasi belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial saat menggunakan media *educandy*. Diketahui bahwa tanggapan dan responden siswa terkait media *educandy* hampir semua siswa menjawab sangat setuju apabila dalam proses pembelajaran digunakan media yang dapat membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat. Dengan menerapkan media *educandy* siswa akan lebih aktif dan memiliki dorongan dalam dirinya untuk mengenal hal baru dan merasa semangat karena memiliki keinginan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3,362 > 1,734$ dengan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, yakni variabel media *educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *educandy games based e-learning* terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga media *Educandy* dapat dijadikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil yang diinginkan.

Kata Kunci : Media *Educandy Games Based E-Learning*, Motivasi Belajar Siswa