

**PENGGUNAAN MEDIA *EDUCANDY GAMES BASED E-LEARNING*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA DI SMP MUHAMMADIYAH
BENTENG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

RISKA ARIYANI

105311102020

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2024



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **RISKA ARIYANI**, NIM 105311102020 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 130 TAHUN 1445 H/ 2024 M, Tanggal 08 Mei 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 15 Mei 2024.

Makassar, 08 Dzulqaidah 1445 H
16 Mei 2024

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag**
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.**
4. Penguji :
 1. **Drs. H. Nurdin, M.Pd**
 2. **Nasir, S.Pd., M.Pd**
 3. **Nurindah, S.Pd., M.Pd**
 4. **Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil**

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **PENGGUNAAN MEDIA EDUCANDY GAMES BASED E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP MUHAMMADIYAH BENTENG**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **RISKA ARIYANI**
Stambuk : **105311102020**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 16 Mei 2024

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd


Akram, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


E. Wip Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866132-860132 (Fax.1)
Email : ikip@unismuh.ac.id
Web : www.ikip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RISKA ARIYANI**

Nim : 105311102020

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : ***Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng***

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 17 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan


Riska Ariyani



Terakreditasi Institusi

SURAT PERJANJIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Auladidin No. 259 Makassar
Telp. 0411-866132 866132 (Fax)
Email: info@umsmah.ac.id
Web: www.umsmah.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : RISK A ARIYANI
Nim : 105311102020
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan


Riska Ariyani



Terakreditasi Institusi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Allahumma Yassir Wala Tu’assir. Jika tidak ada jalan keluar allah pasti akan memberikan kemudahan bersabarlah dan bersabarlah”



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku dan keluargaku tercinta,
atas penuh keikhlasan dan doanya dalam mendukung
penulis mewujudkan harapan agar menjadi kenyataan.

ABSTRAK

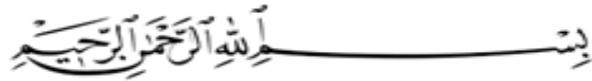
Riska Ariyani, 2024. Penggunaan Media *Educandy Game Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn.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

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, hidayat dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Bentang”. Salam sholawat juga senantiasa kita hutarakan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda **Nur Kamal** dan Ibunda **Amrianti** yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya **Muh. Rahli Sadri** serta para keluarga tercinta dan kepada diri sendiri sudah menempuh perjalanan sampai dititik ini, semoga Allah SWT selalu memberkahi kita semua dalam kesabaran, kebahagiaan dan kesuksesan.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Akram, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran

serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 10 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran <i>Games</i>	16
3. <i>Educandy</i>	17
4. Motivasi Belajar	19
5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	24

B. Kerangka Pikir	25
C. Hasil Penelitian Relevan	27
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Desain Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian	33
F. Definisi Operasional Variabel.....	34
G. Prosedur Penelitian.....	36
H. Instrument Penelitian	37
I. Teknik Pengumpulan Data.....	38
J. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT HIDUP	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	26
Gambar 3.1 Desain <i>One Shot Case Study</i>	33



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan Populasi	32
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	39
Tabel 4.1 Aktivitas Belajar Siswa	43
Tabel 4.2 Tanggapan Responden Media <i>Educandy</i>	45
Tabel 4.3 Tanggapan Responden Motivasi Belajar	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Kolmogorov Sumirnov	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Persial (Uji T)	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pengantar dari Dekan FKIP.....	61
Lampiran Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar...	62
Lampiran Surat Izin Penelitian dari Kantor Gubernur Sul-Sel	63
Lampiran Surat Izin dari Kantor Bupati Keb. Kep. Selayar	64
Lampiran Keterangan Selesai Penelitian dari SMP Muhammadiyah Benteng	65
Lampiran Surat Keterangan Menggunakan Media <i>Educandy</i>	66
Lampiran Kartu Kontrol Penelitian.....	67
Lampiran Lembar Angket Media <i>Educandy</i>	68
Lampiran Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	70
Lampiran Absen Harian.....	76
Lampiran Media Pembelajaran <i>Educandy</i>	82
Lampiran Dokumentasi Kegiatan.....	84
Lampiran Keterangan Bebas Plagiat	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi dalam persiapan masa depan. Melalui pendidikan, siswa menjadi pribadi yang cerdas dan berkarakter. Pendidikan memiliki peran dalam membentuk karakter anak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), hasil yang berkualitas diharapkan dari pendidikan Indonesia. Berkembangnya teknologi juga mendorong dunia pendidikan terutama guru untuk senantiasa belajar dan berinovasi. Hal tersebut terutama untuk meningkatkan kapasitasnya dalam penggunaan IT (informasi dan teknologi) untuk meningkatkan dan menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meminimalkan kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tentu perlu *up to date* dengan perkembangan dan penggunaan teknologi maupun aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini agar mengetahui teknologi apa yang cocok dan tepat bagi siswa (Pamungkas, 2020).

Sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa tujuan pendidikan umum adalah untuk mengembangkan kesempatan siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berahlak mulia, sehat, berilmu, keterampilan, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pencapaian pendidikan yang bermutu memerlukan kerja terus menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai intensitas

pembelajaran, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran untuk menghasilkan proses dan hasil pembelajaran yang optimal sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Dalam hal ini, maka untuk mengembangkan motivasi belajar siswa dibutuhkan faktor pendukung. Faktor pendukung dalam hal ini berupa media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran merupakan sebuah aplikasi yang akan guru implementasikan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dalam memahami pelajaran dan juga mempengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangatlah penting bagi setiap siswa, khususnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Dunia Pendidikan dapat berkembang dan maju secara wajar berkat penyelenggaraan pendidikan yang baik dan bermutu. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik dan bermutu bagi siswa, diperlukan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Guru yang hebat dapat memberikan dampak yang besar dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan prestasi siswa. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menunaikan tugas dan tanggung jawabnya, terutama untuk penguatan proses pembelajaran dengan bantuan media yang efektif, sehingga kualitas hasil pembelajaran juga meningkat.

Guru masa kini perlu memiliki keterampilan yang mumpuni dalam penguasaan teknologi. Keterbatasan pembelajaran, kemonotonan pembelajaran, serta kendala lain yang menghadang pelaksanaan pembelajaran nyata dapat disiasati dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, teknologi juga memungkinkan adanya mengemas pembelajaran secara lebih menarik. Teknologi memungkinkan pembelajaran dikombinasikan dengan permainan dan dapat ditampilkan serta dimainkan secara digital. Teknologi yang berbentuk game dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai bagian dari game edukasi atau edugame. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak sekedar “menghafal” atau “Latihan berulang”. Terlebih lingkungan pembelajaran yang dimaksud dapat berupa pemanfaatan permainan dan teknologi sehingga menghadirkan pengalaman baru (Abidin, S. dkk 2022).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi guru. Hal ini memungkinkan guru untuk memahami karakter siswa, khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru perlu memahami alat yang digunakan untuk melakukan evaluasi atau menjelaskan suatu pembelajaran yang cocok dan menyenangkan untuk siswa. Banyak guru yang terjebak pada pemahaman dengan metode ceramah dan diskusi untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara ujian, latihan, atau pun praktek. Dalam hal ini, guru membutuhkan media untuk membantu dalam tugas dan aktivitasnya sebagai guru dalam mengkomunikasikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Untuk memudahkan guru

dalam memilih media yang akan digunakan untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran, guru perlu menyaiskannya dengan sifat dominan siswa agar siswa merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai guru profesional yang tugas mengajar, melatih dan mengasuh, guru dituntut untuk mampu menciptakan, mengembangkan dan memilih lingkungan belajar yang tepat bagi siswa dan beradaptasi dengan lingkungan belajarnya.

Di era yang semakin canggih ini, guru perlu memanfaatkan media-media pembelajaran yang dapat menunjang atau mendorong siswa untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya rasa bosan (kurang nyaman). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Dalam hal ini, guru seharusnya perlu memahami bahwa banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan ataupun tidak nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi *game* yaitu aplikasi *educandy* yang merupakan salah satu bentuk untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. *Educandy* merupakan salah satu aplikasi *web* yang digunakan untuk membuat kuis. Dengan slogan “*marketing learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis), tampilan *educandy* dibuat dengan warna warni yang manis sehingga berkesan ceria. *Educandy* dapat dimainkan secara langsung di dalam kelas

ataupun dapat digunakan saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). *Educandy* juga dapat dimainkan secara individu, berduel dengan computer maupun teman, semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan hal ini, media *educandy* dapat digunakan dalam pelajaran apa saja khususnya terkait pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat pada Sekolah Menengah Pertama (Maziyatul: 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan dan prosedur yang tepat dan benar serta penalaran yang sah sehingga mendapat kesimpulan yang tepat. Pembelajaran IPA di SMP merupakan upaya guru untuk membelajarkan siswa melalui penerapan model pembelajaran serta pemilihan strategi dalam mengajar yang sesuai dengan karakteristik anak SMP. Keberhasilan pembelajaran IPA tidak hanya bergantung pada sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum, maupun metode, akan tetapi pemilihan strategi belajar yang tepat dan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Sehingga media *educandy* dapat menjadi media yang cocok dalam pembelajaran ini agar siswa tidak merasa bosan yang dapat menyebabkan kurangnya motivasi belajar pada siswa (Dina, 2019).

Materi IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong sulit, terutama yang menuntut siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. IPA juga diartikan sebagai kumpulan informasi tentang objek atau fenomena yang terjadi di alam. Mempelajari IPA pada hakekatnya adalah pembelajaran teoretis dan terapan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat.

Pembelajaran sains memberikan siswa pengalaman yang bermakna. Meningkatkan aktivitas ini membutuhkan tingkat motivasi yang sangat tinggi. Pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Untuk mencapai tujuan dari hasil belajar yang baik dalam pembelajaran IPA diperlukan kegiatan-kegiatan yang dapat menimbulkan motivasi belajar pada siswa. Dengan cara ini, siswa dapat dan berhasil dalam mengikuti pendidikan IPA jika mereka memiliki keinginan untuk belajar dan memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Dengan demikian motivasi belajar siswa maka siswa akan memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPA (Hebron Pardede, dkk 2022).

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan pada hari senin tanggal, 22 Mei 2023 di SMP Muhammadiyah Benteng, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang di kemas oleh guru belum mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga membuat siswa merasa bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini SMP Muhammadiyah Kab. Kepulauan Selayar, belum mengikuti perkembangan teknologi dalam hal menggunakan media pembelajaran yang semakin berkembang.

Sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan peneliti terkait media yang digunakan oleh objek penelitian, sehingga peneliti tertarik mengambil judul penelitian terkait dengan **“Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam penelitian guna untuk mengetahui pengaruh belajar siswa sehingga dapat diklasifikasikan menjadi dua antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengembangan ilmiah khususnya mengenai penggunaan media *educandy games based e-learning* pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini di harapkan memberikan kontribusi kepada beberapa pihak antara lain:

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan peningkatan kualitas bagi sekolah khususnya di SMP Muhammadiyah Benteng dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru terkait informasi media pembelajaran mengenai penggunaan media *educandy games based e-learning*.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan untuk peningkatan profesionalisme dan keterampilan guru dalam penggunaan media *educandy games based e-learning*.

c. Bagi Siswa

Sebagai bahan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan siswa terkait dengan penggunaan media *educandy games based e-learning* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu serta dapat lebih mudah memahami tugas yang dimiliki seorang guru. Hasil penelitian ini mungkin bias menjadi referensi oleh peneliti-peneliti berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan bagian dari sistem pendidikan. Sebagai bagian, media harus menjadi bagian integral dan konsisten dengan pembelajaran secara keseluruhan. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Media merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab. media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad : 2013). Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Wina Sanjaya : 2014).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dan dibaca (Arif Sudirman : 2012). Sedangkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah : 2011).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso : 2011). Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidikan lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti computer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan : 2012).

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu selama proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan suatu kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan Jihad, dkk. (2013). Sehingga pembelajaran adalah

proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa dengan sumber belajar dan media yang digunakan, yang bertujuan untuk membawa perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa, guru harus mengembangkan lingkungan belajar yang fleksibel dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran merupakan teknik komunikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, media pembelajaran adalah sarana fisik penyampaian mata pelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk tercetak dan untuk penglihatan dan pendengaran, termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan pendapat di atas dalam kaitanya dengan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang memuat bahan-bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, agar pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa yang dapat menimbulkan rasa nyaman dalam pembelajaran agar tidak ada rasa bosan dalam mengamati pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran berjalan dengan efisien dan efektif.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa secara lebih terstruktur dan bermakna. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pengajaran, dimana informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik dalam pemikiran atau mental maupun dalam bentuk kegiatan nyata agar pembelajaran

dapat terjadi. Materi harus direncanakan lebih sistematis dan psikologis sesuai dengan pembelajaran, sehingga instruksi yang efektif dapat disiapkan. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Guru tidak sekedar menyampaikan materi dalam bentuk kata-kata dalam ceramah, tetapi mampu membuat siswa benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Menurut Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- 1) Menghadirkan objek yang nyata dan objek langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang nyata menjadi objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep dari abstrak ke konsep yang kongkret
- 4) Memberikan kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan-hambatan seperti waktu, tempat, jumlah dan jarak
- 6) Menyajikan ulang semua informasi secara konsisten
- 7) Memberikan suasana belajar yang dapat menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Sari, 2020).

Wina Sanjaya (2014), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi Kongnitif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan mengembangkan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan peserta didik meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Menyampaikan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan siswa serta guru dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi

konkret), menarik perhatian dan minat belajar siswa dan dapat membangkitkan minat belajar serta menyamakan antar teori dengan realitanya.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Selain menggunakan media pendidikan yang tepat sasaran, pembelajaran, media pendidikan juga dapat meningkatkan proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran siswa, yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Makna bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan meningkatkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengejar.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran (Azhar Arsyad : 2013).

d) Prinsip penggunaan media pembelajaran

Sanjaya (2012: 75-76) menyatakan bahwa terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut yaitu :

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pembelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan dengan visual.
- 5) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Seiring media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media computer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

2. Media Pembelajaran *Games*

Bermain berasal dari kata “main”, menyatakan bahwa KKBI Online Kemdikbud (2016) bermain berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, sedangkan kata “main” berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Permainan merupakan suatu kegiatan yang mendatangkan kegembiraan dan kepuasan ketika seseorang menang dengan memainkan suatu permainan dengan aturan menang dan kalah. Berdasarkan pengertian tentang permainan yang telah dikemukakan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa konsep permainan adalah suatu kegiatan dengan aturan menang dan kalah serta dirancang sebagai tantangan yang bertujuan untuk mencari sebuah kepuasan dan menyenangkan hati (Ismail : 2011).

Games adalah ciptaan dimana peserta di sebut pemain yang memutuskan untuk mengelola sumber dayanya, menggunakan materi game untuk mencapai suatu tujuan. Permainan adalah sesuatu yang dibuat dan dirancang khusus, Oleh karena itu, permainan adalah aktivitas kompetitif yang dirancang dan dibuat khusus untuk tujuan dengan aturan tertentu (Greg Constikyan : 2013). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang menentukan satu atau lebih pemain dengan kondisi tertentu, sehingga ada permainan yang menang dan kalah, dengan tujuan bersenang-senang dan mengisi waktu luang.

3. *Educandy*

a) Pengertian *educandy*

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' yang memiliki arti "membuat belajar lebih manis". *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan (Lestari: 2020). Dengan *educandy*, kita dapat membuat *games* belajar interaktif dalam menghitung menit, *educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awan. *Educandy* merupakan aplikasi edugame atau *game* edukasi yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Siswa dapat mengerjakan kuis *educandy* ini melalui handphone, laptop ataupun computer sehingga sangat praktis dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada delapan model *game* belajar yang bisa dibuat, diantaranya : *Crosswords* (teka teki silang), *Multiple Choise* (pilihan ganda), *Word Search* (Mencari kata diantara susunan huruf acak), *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar sehingga pada posisi melintang), *Spell It* (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), *Match-up* (menjodohkan), *Memory* (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).

Program *educandy* sangat cocok untuk digunakan di ruang kelas. Dengan *educandy*, guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa, layar yang berwarna-warni dan juga dapat membangkitkan minat siswa untuk bermain

sambil belajar. Sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, serta memungkinkan siswa untuk belajar pada tingkat yang tinggi.

Dengan aplikasi *educandy* pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat perkuliahan, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengajarkan soal-soal (Ita Fitriati : 2018).

b) Kelebihan dan Kelemahan Media Educandy

Dalam media pembelajaran yang akan digunakan, masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan media tersebut, khususnya media *educandy* (Chintiya, 2021). Adapun kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan media *educandy* adalah sebagai berikut

1) Kelebihan media Educandy

- a. Terdapat petunjuk penggunaan bagi peserta didik dan guru yang dapat di baca sebagai petunjuk penggunaan media, agar memudahkan peserta didik maupun guru untuk menggunakannya.
- b. Terdapat video animasi yang dapat mempermudah memahami materi.
- c. Terdapat animasi yang membantu untuk menerangkan pengenalan, fungsi, dan cara perawatan anggota tubuh dan panca indra yang dapat memudahkan penyampaian materi.

- d. Terdapat musik instrument yang dapat memotivasi peserta didik saat belajar.
 - e. Dapat digunakan secara individual, dimana saja dan kapan saja. Tidak perlu menginstal *game educandy* sebagai pembukanya, cukup dengan mengakses melalui *web site educandy*.
 - f. Media dapat dioperasikan melalui laptop, HP, notebook dan computer.
 - g. Tampilan media yang interaktif dan menarik.
 - h. Terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang dapat diketahui segera hasilnya.
 - i. Terdapat link presensi sebagai tempat peserta didik untuk mengisi kehadiran.
- 2) Kelemahan media *Educandy*
- a. Media *game educandy* tidak bisa diterapkan pada pembelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika.
 - b. Skor dalam permainan *game educandy* ini tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penilaian terhadap peserta didik, melainkan hanya digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan saja.
 - c. Dalam menggunakan media ini diperlukan kuota internet agar dapat mengakses *game* ini.

4. Motivasi Belajar

a. Motivasi

Motivasi adalah proses yang memberikan semangat, arah dan ketekunan untuk perilaku. Dengan kata lain, perilaku yang termotivasi adalah perilaku

yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Dalam pendidikan, peran guru pada dasarnya mencerdaskan anak bangsa dalam bentuk pendidikan formal (Santrock, 2010).

Motivasi Ruswandi (2013) merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri sendiri untuk berperilaku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu atau tujuan. Istilah motif dan dorongan sering dikaitkan dengan prestasi, sehingga muncul istilah motif berprestasi (*achievement motive*). Artinya keinginan atau dorongan untuk mencapai suatu keberhasilan atau prestasi.

b. Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang tepat atau yang dapat disebut tingkah laku potensial sebagai hasil dari pengalaman atau kerja keras yang dilakukan. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respon dan seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu apabila dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Mayer dalam buku Karwono dan Heni Mularsih, (2017) bahwa belajar dikaitkan dengan perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh berbagai keterampilan, kemampuan dan sikap secara terus menerus.

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik mungkin.

c. Macam-macam motivasi

Motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Namun penulis mengulasnya hanya dari dua sudut pandang yang berbeda, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang bisa disebut motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang bisa disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut Tumbunan (2015:196), motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi berdasarkan sumbernya. Adapun motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari diri seseorang. Motivasi ini biasanya timbul karena adanya harapan, tujuan dan keinginan seseorang terhadap sesuatu sehingga dia memiliki semangat untuk mencapai itu.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah sesuatu yang diharapkan akan diperoleh dari luar diri seseorang. Motivasi ini biasanya dalam bentuk nilai dari suatu materi, misalnya imbalan dalam bentuk uang atau intensif lainnya yang diperoleh atau suatu upaya yang telah dilakukan.

d. Faktor motivasi belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa adalah motivasi. Siswa yang termotivasi untuk belajar, tekun, bekerja keras, dan fokus dalam belajar. Mendorong pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu ditingkatkan dalam kinerja pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa pada beberapa mata pelajaran (Nashar : 2004). Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya.

e. Fungsi motivasi belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010) yaitu :

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas, perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2) Sebagai pengarah, tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

f. Indikator motivasi belajar

Motivasi seseorang merupakan salah satu faktor keberhasilan akademik, motivasi adalah motivasi seseorang untuk merubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik untuk mencapai cita-citanya.

Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik (Uno, 2014: 23).

Sardiman (2012: 83) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah ilmu yang mempelajari, menjelaskan, dan menyelidiki suatu fenomena alam dengan segala aspek empirisnya. Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau mempelajari tantangan bagaimana manusia mengembangkan satu kehidupan yang lebih baik. Secara umum IPA adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek kehidupan, seperti listrik, gerak, panas, persediaan kebutuhan hidup, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat barang, dan gejala-gejala kehidupan, merupakan peristiwa Ilmu Pengetahuan Alam (Putra, 2013).

Ruang lingkup IPA meliputi seluruh alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam bumi, maupun di angkasa, baik benda yang dapat diamati dengan indera maupun benda yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, IPA dipahami sebagai ilmu yang samar-samar, khususnya tentang dunia yang diamati, zat, makhluk hidup dan benda mati.

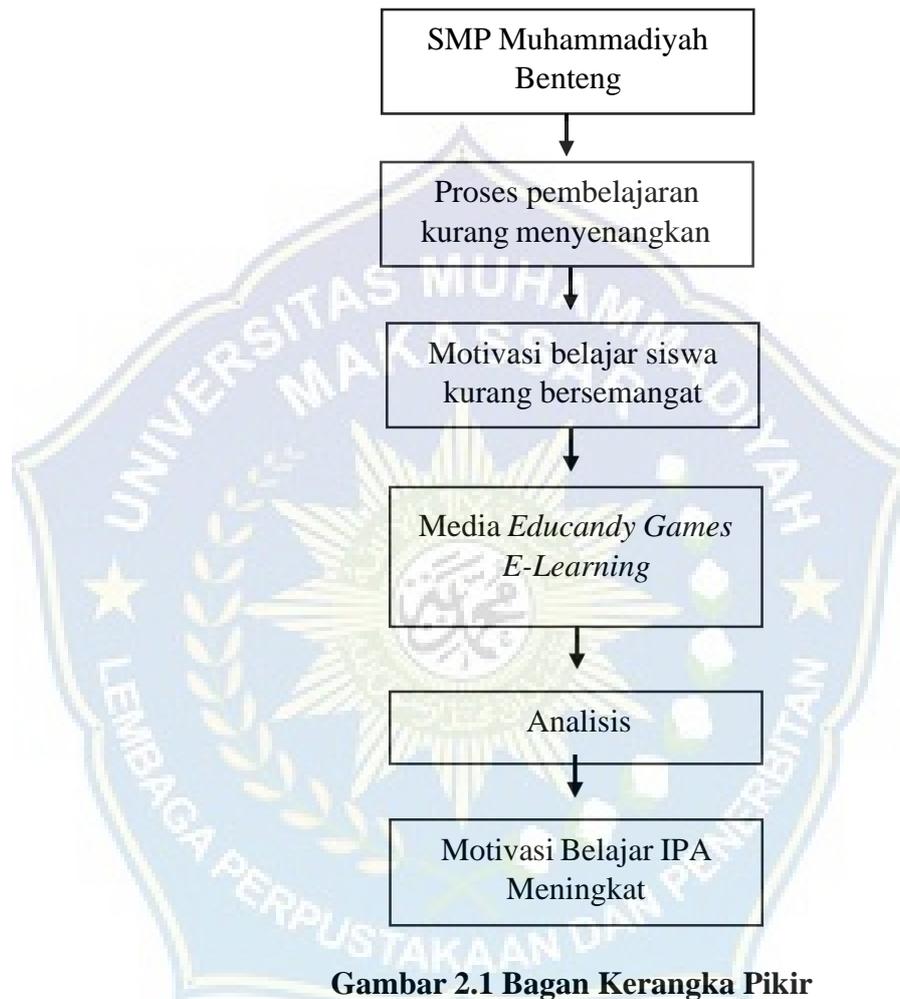
Dalam pembelajaran IPA di SMP (Sekolah Menengah Pertama), siswa didorong untuk mengeksplorasi dan mentransformasikan sendiri informasi yang kompleks, memverifikasi informasi baru dengan aturan lama, dan memodifikasi informasi tersebut jika aturan tersebut masih belum sesuai. Gagasan mendasar tentang pembelajaran adalah bahwa pengetahuan tidak bisa begitu saja diwariskan dari guru ke siswa. Siswa perlu didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan di kepalanya. Benar-benar memahami dan

mampu memecahkan masalah, mengeksplorasi berbagai hal sendiri, dan berjuang dengan ide-ide anda (Kemendikbud, 2014).

B. Kerangka Pikir

SMP Muhammadiyah Benteng merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi wadah untuk menjalankan proses pendidikan yang terdapat di Kab. Kepulauan Selayar. Maka dari itu, di SMP Muhammadiyah Benteng perlu mengikuti perkembangan media sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini semakin berkembang mengikuti zaman. Guru di SMP Muhammadiyah Benteng belum menggunakan media berbasis teknologi. Guru masih memanfaatkan cara manual dalam proses pembelajaran dengan menggunakan buku cetak dan media sederhana seperti papan tulis. Media pembelajaran yang perlu yaitu media yang dapat mendorong siswa untuk lebih semangat mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Salah satu media yang ingin digunakan yaitu media *Educandy* yang memiliki fitur-fitur *game* kuis yang beragam.

Dalam penelitian ini dikaji tentang penggunaan media *educandy games e-learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Berikut gambaran kerangka berfikir penelitian ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian terkait judul yang telah diangkat sehingga penulis dapat memperbanyak teori yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Berikut merupakan beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

Pertama, Jurnal penelitian yang berjudul Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD yang ditulis oleh Khorin Kholfadina, tahun 2022. Hasil penelitian ini 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.

Kedua, Jurnal penelitian yang berjudul Pengembangan *Website Educandy* sebagai alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V yang ditulis oleh Prabawati Nurhabibah, dkk tahun 2021. Hasil penelitian interaktif berbasis *Website Educandy* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Ketiga, Jurnal penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Melalui *Educandy* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III yang ditulis oleh Slamet Aji Wibowo, tahun 2021. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari peningkatan presentasi pada observasi siklus I sebesar 48,83% kategori rendah. Kemudian pada siklus II presentase rata-rata meningkat 91,60 kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar terlihat pada setiap siklusnya. Di siklus I nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 5,74 dan *posttest* 6,06. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai nilai rata-rata *pretest* 7,10 dan *posttest* 8,84.

Keempat, Jurnal penelitian yang berjudul Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima yang ditulis oleh Ita Fitriati, dkk tahun 2021. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibanding menggunakan pendekatan aplikasi non-game. Data analisis hasil angket motivasi belajar melalui 7 indikator didapatkan rata-rata 88.06% dengan kategori tinggi.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian terdapat perbedaan dan persamaan, yakni perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji peneliti yaitu terletak pada focus penelitiannya. Dimana peneliti terdahulu lebih banyak berfokus

pada peningkatan, pengembangan dan strategi media *educandy*. Sedangkan penelitian yang penulis kaji ini berfokus pada penggunaan media *educandy* berbasis *games based e-learning* pada lembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Sementara itu, persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada media yang akan digunakan yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran *educandy*.

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan sebelumnya maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Media Educandy Games Based E-Learning* pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.

Adapun hipotesis statistiknya , yaitu:

H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan media *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa penelitian dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian *pre experimen*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre experimen* dengan model *one shot case study*. Pada metode ini peneliti memberikan perilaku kepada kelompok dan selanjutnya observasi hasilnya. Besarnya perlakuan atau *treatment* dapat diketahui dengan hasil angket.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Benteng, Jln. R.A Kartini, Kelurahan Benteng, Kecamatan Benteng, Kabupaten Kepulauan Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan, Kode Pos 92812.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan element yang akan di jadikan wilayah inferensi/generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan objek terukur yang menjadi satuan kajian. Populasinya tidak hanya manusia, tetapi juga subjek dan benda alam lainnya.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Keadaan populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
VIII	6	14	20 Orang
Jumlah			20 Orang

(Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMP Muhammadiyah Benteng)

2. Sampel

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karna keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

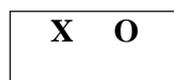
Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh digunakan untuk menentukan sampel dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Maka penulis menggunakan sampel kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng yang terdiri 20 orang siswa.

D. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) mengatakan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode *pre experimen* dengan model penelitian *one shot case study*. Jenis *one shot case study* dimaksudkan

untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Adapun gambar dari *one shot case study* adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain *One Shot Case Study*



Keterangan :

X : Treatment dengan media *Educandy* (*independen*)

O : Observasi (*dependen*)

Model eksperimen dapat dibaca sebagai berikut: terdapat kelompok yang diberi *treatment*/ perlakuan (*Educandy*), dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya (*treatment* adalah variabel independen, dan hasil (motivasi) adalah sebagai variabel dependen).

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2017) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang dapat berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian menarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Berdasarkan uraian diatas maka variabel penelitian ini ada dua variabel yakni variabel bebas (X) adalah media *Educandy Games Based E-Learning*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa pata mata pelajaran IPA, maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model:



Keterangan :

X : variabel *independent*

Y : variabel *dependen*

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu:

1. Media Educandy Games Based E-Learning

Educandy merupakan sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *games online* sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran baru yang tidak membosankan dan monoton. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat menciptakan suasana menyenangkan, serius dan belajar dengan gembira.

Educandy memiliki tiga fitur permainan utama, yaitu permainan kata, mencocokkan dan pertanyaan kuis. Uniknya media ini menyediakan delapan jenis *games* yaitu teka teki silang, pilihan ganda, mencari kata diantara susunan huruf acak, memilih jawaban melintang, memilih jawaban dengan mengeja, pertukaran huruf, menjodohkan, dan memilih jawaban sesuai dengan urutan sehingga media *educandy* bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Motivasi belajar siswa

Sebelum melakukan perlakuan motivasi belajar siswa menurun karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang hanya menyampaikan secara lisan sehingga siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran terasa membosankan. Kemudian setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan media *educandy* siswa merasa semangat karena menemukan hal baru dalam proses pembelajaran. Media *educandy* merupakan permainan daring yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa meningkat karena memanfaatkan media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan menciptakan suasana baru dan memperkenalkan media *educandy* siswa bisa fokus kembali dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan dalam bentuk permainan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti dalam melakukan penelitiannya.

Prosedur ini terbagi dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Tahapan Observasi

- a) Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian.
- b) Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan.
- c) Menlakukan konsultasi dengan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian.
- d) Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan di teliti.

2. Tahap Persiapan

- a) Menyusun instrumen dan alat evaluasi.
- b) Menyusun langkah-langkah pelaksanaan penelitian.

3. Tahap pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di SMP Muhammadiyah Benteng kelas VIII dengan mata pelajaran studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali dimana pertemuan pertama dilaksanakan pemberian materi pembelajaran tanpa menggunakan media *educandy*. Pertemuan kedua, memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *educandy*. Pertemuan ketiga dilaksankana pembagian angket media *educandy* dan motivasi belajar siswa

untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *educandy* pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.

4. Tahap Akhir (Evaluasi)

- a) Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu :
 - 1) Pada tahap pertama penelitian dilakukan pemberian materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tanpa menggunakan media pembelajaran.
 - 2) Pada tahap kedua penelitian dilakukan penggunaan media *educandy* untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
- b) Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.
- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 156) “Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati”. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, dan angket/kuisisioner.

1) Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan yang berisi gambaran penggunaan media *Educandy Games Based E-Learning* terhadap motivasi belajar siswa yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran serta nilai dengan menambahkan tanda check list

pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati pada penggunaan media.

2) Angket

Lembar angket digunakan untuk mengukur media *educandy* dan motivasi belajar siswa. Lembar angket berisi pernyataan dengan indikator-indikator kreativitas belajar siswa seperti perhatian, rasa senang, dan kesadaran belajar.

I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra terutama mata terhadap kejadian yang berlangsung dan dapat dianalisa pada waktu kejadian itu terjadi. Dibandingkan dengan metode survey, metode observasi lebih objektif. Maksud utama observasi adalah menggambarkan keadaan yang diobservasi. Kualitas penelitian ditentukan oleh seberapa jauh dan mendalam peneliti mengerti tentang situasi dan konteks dan mengambarkannya sealamiah mungkin (Semiawan: 2010). Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung di SMP Muhammadiyah Benteng.

2) Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yakni siswa tentang media pembelajaran. Dalam angket ini peneliti menggunakan skala likert yang

terdapat 5 alternatif jawaban dengan kriteria skor sangat setuju 5; setuju 4; kurang setuju 3; tidak setuju 2; sangat tidak setuju 1, yaitu:

Tabel 3. 2 Skala Likert

Simbol	Alternatif Jawaban	Poin
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Sugiyono 2017)

3) Dokumentasi

Selain melalui observasi, informasi juga dapat diperoleh melalui fakta-fakta yang terekam dalam bentuk surat, arsip, foto, cinderamata, catatan harian kegiatan, dll. Informasi berupa dokumen tersebut dapat digunakan untuk mencari informasi tentang apa yang terjadi di masa lalu. Para sarjana harus memiliki kepekaan teoritis untuk menafsirkan semua dokumen ini sehingga tidak sekedar artefak yang tidak berarti.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Penelitian *pre experimen* jenis *one shot case study* merupakan desain penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali *treatment* yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh untuk kemudian

diadakan angket. Hasil angket tersebut dijadikan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan sebagai berikut:

1) Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk menggambarkan bagaimana Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng dihitung dengan menggunakan SPSS 23.

2) Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah statistik parametrik yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan Media *Educandy Games Based E-Learning* maka teknik analisis perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan motivasi belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi dan uji

parsial (Uji T) dengan menggunakan aplikasi SPSS 23. Uji korelasi dan uji Parsial (Uji T) merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng yang signifikan dari suatu variabel yang dibandingkan.

Menurut Ayu (2020) menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai bentuk *instrument* yang diuji adalah reabilitasnya dengan angket menggunakan 5 item skala *likert*. Hasil dari perhitungan menggunakan SPSS 23 (*Statistical Product and Service Soution*) dilakukan dengan *regresi linear* ganda yang korelasinya lebih darisatu variabel bebas terhadap satu variabel terkait. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan SPSS 23 sebaiknya disesuaikan dengan topik, skala (data nominal, ordinal, rasio, dan interval), dan ukuran sampel.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $\text{sig} > 0.05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.
- b) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Benteng yang terletak di Jl. R.A. Kartini yakni dengan status sekolah tersebut adalah sekolah swasta dengan akreditasi B. Sekolah ini terletak di Kel. Benteng Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar, Prov. Sulawesi Selatan.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 02 Desember 2023 – 08 Januari 2024. Penelitian ini menggunakan kelas VIII sebagai kelas sampel untuk penelitian *pre eksperimen* dengan media *educandy games based e-learning* pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, adapun pada pertemuan pertama dilaksanakan pemberian materi pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi *educandy*. Pertemuan kedua pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *educandy*. Pertemuan ketiga dilaksanakan pembagian angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *educandy* pada mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 20 responden melalui penyebaran angket, untuk mendapatkan kecenderungan jawaban responden terhadap masing-masing variabel maka data yang diperoleh pada lampiran sebagai berikut:

1) Analisis Data Deskriptif Penelitian

a. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan Media *Educandy Games Based E-Learning*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 20 siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah Benteng selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persen (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran.	18	19	20	90	95	100
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>educandy</i> .	16	18	20	80	90	100
3.	Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan media <i>educandy</i> .	18	19	20	90	95	100
4.	Siswa yang mencatat penjelasan guru.	17	18	18	85	90	90
5.	Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media <i>educandy</i> .	18	19	20	90	95	100

6.	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan.	18	19	20	90	95	100
7.	Siswa berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat.	10	12	15	50	60	75
Jumlah persentasi aspek siswa					575	620	665
Persentasi aktivitas siswa					82,14	88,57	95
Kategori					Baik	Baik	Baik

Sumber : Hasil olah data 2024

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama 82,14%, pertemuan kedua yaitu 88,57% dan pertemuan ketiga yaitu 95%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran siswa berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Presentasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pada tiga pertemuan tersebut berada pada kategori tinggi yaitu pada interval 75% - 100% ini berarti indikator aktivitas dalam pembelajaran tercapai.

b. Media *Educandy*

Educandy adalah aplikasi berbasis *web* yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' yang memiliki arti "membuat belajar lebih manis". *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Berikut ini, daftar distribusi frekuensi 10 pernyataan variabel Media *Educandy*.

Tabel 4.2
Tanggapan Responden Media *Educandy*

No.	Pernyataan	Skor					Jumlah
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	Pemanfaatan <i>educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat	12	8	0	0	0	20
2.	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>educandy</i>	14	6	0	0	0	20
3.	Pembelajaran menggunakan <i>educandy</i> memberikan banyak manfaat bagi saya	11	9	0	0	0	20
4.	Aplikasi <i>educandy</i> mudah digunakan	13	7	0	0	0	20
5.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran dan banyak memberikan kepuasan kepada saya	12	8	0	0	0	20
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi	12	8	0	0	0	20

	berbantu media <i>educandy</i> ?						
7.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?	14	6	0	0	0	20
8.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?	11	9	0	0	0	20
9.	Media yang dipakai masih baik untuk digunakan.	13	7	0	0	0	20
10.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.	12	8	0	0	0	20

Sumber : Hasil olah data 2024

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai tanggapan responden terkait media *educandy* bahwa hampir semua siswa menjawab sangat setuju apabila dalam proses pembelajaran digunakan media yang baru yang dapat membuat motivasi belajar siswa semakin meningkat. Media yang dapat digunakan salah satunya media *Educandy* yang telah peneliti aplikasikan kepada siswa. Dalam hal ini, media *educandy* adalah media yang sangat bermanfaat apabila dapat diterapkan di sekolah khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang siswanya cepat merasa bosan dengan media pembelajaran yang sangat monoton setiap harinya. Dengan menerapkan media *educandy*, maka siswa akan mendapatkan media pembelajaran yang baru yaitu belajar sambil bermain yang akan membuat siswa tidak cepat merasa bosan pada saat

mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, akan menimbulkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik mungkin. Berikut ini distribusi frekuensi 15 pernyataan atas angket Motivasi Belajar.

Tabel 4.3
Tanggapan Responden Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Skor					Jumlah
		SS	S	KS	TS	STS	
1.	Saya memiliki tujuan yang jelas dalam belajar.	10	10	0	0	0	20
2.	Saya merasa yakin dengan kemampuan saya untuk belajar.	11	9	0	0	0	20
3.	Saya merasa tertantang oleh materi pelajaran yang sulit.	7	10	3	0	0	20
4.	Saya merasa senang ketika saya berhasil belajar suatu yang baru.	9	11	0	0	0	20
5.	Saya merasa belajar merupakan hal yang penting untuk masa depan saya.	9	9	2	0	0	20

6.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus.	9	11	0	0	0	20
7.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin membuat orang tua saya bangga.	14	6	0	0	0	20
8.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin menjadi orang sukses.	11	9	0	0	0	20
9.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat mengerjakan sesuatu yang saya sukai.	7	10	3	0	0	20
10.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat belajar bersama dengan orang lain.	11	9	0	0	0	20
11.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat menggunakan berbagai sumber belajar.	7	10	3	0	0	20
12.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan penjelasan yang jelas.	9	11	0	0	0	20
13.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan contoh dan latihan yang relevan.	9	9	2	0	0	20

14.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan umpan balik yang konstruktif.	9	11	0	0	0	20
15.	Saya merasa termotivasi untuk belajar ketika saya merasa dihargai oleh guru.	14	6	0	0	0	20

Sumber : Hasil olah data 2024

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai tanggapan responden mengenai motivasi belajar diatas disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja. Dengan menggunakan media pembelajaran motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat sehingga proses pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan. Siswa lebih suka menggunakan media interaktif karna lebih cepat memahami materi yang diberikan. Dengan cara menerapkan media *educandy* siswa akan lebih aktif dan memiliki dorongan di dalam dirinya untuk mengenal hal baru dan merasa semangat karena memiliki keinginan untuk memecahkan masalah.

2). Analisis Data Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen maupun variabel dependen mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* satu arah. Pengambilan kesimpulan untuk menetapkan apakah data yang diuji terdistribusi normal atau tidak dengan menentukan nilai signifikansi. Jika nilai

signifikansi $> 5\%$ atau $0,05$, maka data (variabel) yang diuji terdistribusi normal dan apabila sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel tidak terdistribusi normal.

Tabel 4.4
Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Standardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,97332853
Most Extreme Differences	Absolute	,147
	Positive	,090
	Negative	-,147
Test Statistic		,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Hasil olah data 2024

Berdasarkan hasil diatas, maka diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji terdistribusi normal.

b. Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui apakah variabel media *educandy* berpengaruh terhadap motivasi belajar secara versial. Hal ini dapat dilihat, jika nilai signifikansi t_{hitung} lebih kecil dari 5% atau $0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa variabel independen secara individu berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam tabel ini, menggunakan t_{tabel} yang diperoleh dari df

+ n-2 (20-2= 18) dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 diperoleh t_{tabel} sebesar 1,734.

Tabel 4.5
Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24,543	12,206		2,011	,060
	M	,910	,263	,632	3,456	,003

a. Dependent Variable: E

Sumber : Hasil olah data 2024

Berdasarkan hasil olah data diatas, maka pengujian hipotesis dapat diuraikan sebagai berikut :

H1 : Media *educandy* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar $3,456 > 1,734$ dengan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yakni variabel media *educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nurhikmah, dkk terkait Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media *educandy games based e-learning* dalam pembelajaran IPA pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah

Benteng. Hasil ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan media *educandy games based e-learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng menunjukkan bahwa presentase aktivitas belajar siswa ketiga pertemuan pembelajaran tersebut pada kategori baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 82,14%, pertemuan kedua yaitu 88,57% dan pertemuan ketiga yaitu 95%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga. Presentasi aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sudah tercapai.

Hasil angket mengenai motivasi belajar siswa yang diisi oleh siswa setelah penggunaan media *educandy games based e-learning* berdasarkan output SPSS, hasil penelitian pada persamaan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media *educandy* terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah Benteng. Analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas jauh lebih kecil dari 0,05 sehingga model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar yakni dapat

dikatakan bahwa variabel media *educandy* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah Benteng.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang dipaparkan sebelumnya, betapa pentingnya penggunaan media *educandy* pada instansi pendidikan, khususnya pada sekolah menengah pertama sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *educandy* berfungsi sebagai salah satu media yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Dalam hal ini media *educandy* tidak lepas dari kreatifitas dan keaktifan guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan, siswa jadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa juga tidak merasa bosan saat belajar. Oleh karena itu temuan dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *educandy games based e-learning* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Benteng.

Manfaat dari penerapan media *educandy* pada SMP Muhammadiyah Benteng yakni memberikan dampak yang lebih baik bagi seorang guru untuk menjadikan media *educandy* sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil yang diinginkan. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai alat kontrol bagi instansi pendidikan untuk memastikan bahwa motivasi belajar siswa sejalan dengan hasil yang diperoleh. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media *educandy games based e-learning* berpengaruh positif terhadap

motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Khorin Kholfadina (2022) yakni bahwa aplikasi *educandy* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

Slamet Aji Wibowo (2021) berdasarkan hasil dari penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa melalui *educandy*. Hal tersebut terbukti dari peningkatan presentasi pada observasi siklus I sebesar 48,83% kategori rendah. Kemudian pada siklus II presentase rata-rata meningkat 91,60 kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar terlihat pada setiap siklusnya. Di siklus I nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 5,74 dan *posttest* 6,06. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 7,10 dan *posttest* 8,84.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial. Teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *educandy games based e-learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Muhammadiyah Benteng. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menguji pengaruh media *educandy* terhadap motivasi belajar pada SMP Muhammadiyah Benteng. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini memiliki makna bahwa peningkatan motivasi belajar sejalan dengan penerapan media pembelajaran. Sehingga, semakin menarik media pembelajaran digunakan maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa. Begitupun sebaliknya semakin monoton media pembelajaran yang digunakan maka tidak akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari analisis data yang dilakukan, maka dapat diajukan beberapa saran yakni :

1. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) harus terus dikenalkan kepada siswa. Namun, tidak cukup dengan materi saja. Siswa akan merasa bosan apabila penyajian dalam proses pembelajaran hanya dengan materi saja. Sebagai tenaga pendidik sebaiknya dapat memberikan pembaharuan atau memvariasikan metode pembelajaran yang akan digunakan setiap pertemuannya sehingga meningkatkan semangat, antusias, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, serta kualitas sekolah yang dapat memberikan upaya perbaikan metode dan media pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa serta motivasi dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada media pembelajaran dengan menggunakan media *educandy* ataupun menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf, et.al, 2022 “*Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD*”. Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, vol. 6 no. 2.
- Arif, Sudirman, 2012. Media Pendidikan. Jakarta : Rajawali. Basyirudin, Usman dan Asnawir. 2002. Media Pembelajara, Jakarta : Ciputat Pres
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu, Sadriana. 2020. Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (sistem, pembelajaran dalam jaringan)
- Azhar Arsyad, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. RajaGrafindoPersada.
- Basyirudin Usman, 2002. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta : Ciputat Press.
- Buku pedoman penulisan Skripsi FKIP Unismuh Makassar. (2021). Edisi Revisi Kedua.
- Chintiya., O & Yolanda A., S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol V. No. 2.
- Costikyan, G. (2013). *Ucertainty in Games*. Mit Press.
- Hebron Pardede. 2022. Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA SMP Methodist-9 Medan di Era New Normal. Jurnal Pendidikan. Vol.X. Issu 3.
- Ismail, A. (2011). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Ita Fitriati, 2018. *Implementasi Computer Based Test English Computer (CBTEC) Untuk Efisiensi Evaluasi Bahasa Inggris Komputer di STKIP Taman Siswa Bima*. JISIP, Vol. 2 No. 2, 204-210
- Ita Fitrianti,
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta : Multi pressindo, 2013.
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada

- KBBI Daring. (2016). KBBI Edisi Online Kelima. Diakses Dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada tanggal 1 Juli 2023, Jam 22.15 WIT.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta.
- Khorin Kholfadina, Mayarni. 2022. Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 6 no. 2.
- Kumala, Dina Erawati. 2019. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi Melalui Model Student Teams-achievement Devisions (STAND) pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Pabelan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Maziyatul, et.al, 2021 “Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 10 no. 1.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Miles . M. B, Humberman, A. M, dan Saldana. 2014. *Qualitative Data Analisis, A Methos Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohidi Rohidi, UI Press.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta : Delia Press.
- Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar* 32(2), (57-68).
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yongyakarta: Diva Press.
- Rijali Ahmad. 2018. *Analisis Data Kualitatif*. VI. 17. No 33.
- Ruswandi. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : CV Cipta Pesona Sejahtera.
- Sanjaya, Wina, 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*, 5(2), 93-196.
- Sanjaya, Wina (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, G. A. A. P. N., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. 2020. *Pengembangan Hendout Berbasis Nilai Toleransi dan Nasionalisme Dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, 4(2), 136-146.
- Santrock. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Scanlan, Craig L. Instructional Mediaaaa: Selection and Use. Online; http://www.umdj.edu/idweb/idst5330/instructional_media.htm (Diakses Tanggal 12 juli 2023)
- Semiawan, C. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Sirajuddin Saleh, 2017. *Analisis data kualitatif*. Bandung: Pusaka Ramadhan.
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2018. *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sulaiman Saat dan Sitti Mania, 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian: Paduan Bagi peneliti Pemula*. Gowa: Pusaka Almaida, h. 129
- Syofian Siregar, 2016. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Cet. V; Jakarta: Rajawali Pers. h. 128.
- Tumbunan, R. 2015. *Motivasi Intrinsik & Ekstrinsik*. Universitas Sumatera Utara: Tesis.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara
- Yusuf, A. M. 2014. *Kuantitatif, kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta:Kencana.

L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN PERSURATAN

Surat Pengantar Penelitian Dari Dekan FKIP

	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH	Alamat: Jl. Jendral Sudirman No. 100 Makassar Telp. (0411) 460001, 460002 Faksimili: (0411) 460003 Email: info@unismuh.ac.id
	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Nomor : 15137/FKIP/A.4.11/XII/14.15/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Riska Atiyah
Stambuk	: 105311102020
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Tempat/Tanggal Lahir	: Benteng / 01-05-2002
Alamat	: Jln. A. P. Pettarani

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Kab. Kepulauan Selayar

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
16 Nopember 2023 M

Dekan





Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2796/05/C.4-VIII/XI/1445/2023 30 Rabiul Akhir 1445
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 14 Nopember 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15137/FKIP/A.4-II/XI/1445/2023 tanggal 16 Nopember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RISKA ARIYANI
 No. Stambuk : 10531 1102020
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Teknologi
 Pekerjaan : Mahasiswa

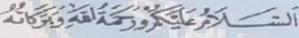
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah kab. Kepulauan Selayar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 22 Nopember 2023 s/d 22 Januari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran



Ketua LP3M,


 Dr. Wuh. Arief Muhsin, M.Pd
 NBM 1127761

11-23

Surat Izin Penelitian Dari Kantor Gubernur Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 29817/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Kep. Selayar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2796/05/C.4-VIII/XI/1445/2023 tanggal 14 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: RISK AARIYANI
Nomor Pokok	: 105311102020
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGGUNAAN MEDIA EDUCANDY GAMES BASED E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP MUHAMMADIYAH KAB. KEPULAUAN SELAYAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 22 November 2023 s/d 22 Januari 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 21 November 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal*.

Surat Izin Penelitian Dari Kantor Bupati Kab. Kep. Selayar



PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung MPP Jln. Ahmad Yani Benteng, 92812, Sulawesi Selatan
 Telepon (0414) 21083, email: pmptspseylar@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 0745/Penelitian/XI/2023/DIS PMPTSP

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama Peneliti : **RISKA ARIYANI**
 Alamat Peneliti : **Jl. A.P Pettarani**
 Nama Penanggung Jawab : **RISKA ARIYANI**
 Anggota Peneliti : **-**

Untuk melakukan penelitian dalam rangka "Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Muhammadiyah Kab. Kepulauan Selayar" di :

Lokasi Penelitian : **SMP Muhammadiyah Kab. Kepulauan Selayar**
 Judul Penelitian : **Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Muhammadiyah Kab. Kepulauan Selayar**
 Lama Penelitian : **2 Bulan**
 Bidang Penelitian : **Pendidikan**
 Status Penelitian : **Perorangan**

Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal 22 Januari 2024

Dikeluarkan : **Benteng**
 Pada Tanggal : **29 November 2023**

A.n. BUPATI KEPULAUAN SELAYAR
KEPALA DINAS

 **Pemerintah Kabupaten Kepulauan Selayar**

Drs. H. ANDI NUR HALIQ, M.Si
 NIP. 19660507 198603 1 022

Rp. 0,-
 Tembusan
 1. Kepala Badan Kesbangpol di Benteng
 2. Arsip

104170.01.11. Tahun 2017
 Peraturan Bupati Kepulauan Selayar No. 1 Tahun 2017 tentang Pembentukan Badan Kesbangpol Kabupaten Kepulauan Selayar
 Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan melakukan scan pada QR Code

Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMP Muhammadiyah Benteng

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMP MUHAMMADIYAH BENTENG**

Jln. R. A. Kartini No. 07 Benteng Telp. (0414) 21522 Kode Pos 92812

SURAT KETERANGAN

Nomor : E-2/04 . a /SMPM/1/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMPS Muhammadiyah Benteng menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Riska Ariyani
NIM : 105311102020
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Mahasiswa tersebut benar melakukan kegiatan penelitian di SMPS Muhammadiyah Benteng pada tanggal 02 Desember 2023 s/d 08 Januari 2024 dengan judul " Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPS Muhammadiyah Benteng ".

Demikian surat keterangan ini kami dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Benteng 08 Januari 2024

**Mulana, S.Pd**

NIP. 19721225-200604 2 018

Surat Pernyataan Media Dari SMP Muhammadiyah Benteng



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMP MUHAMMADIYAH BENTENG**
Jln. R. A. Kartini No. 07 Benteng Telp. (0414) 21522 Kode Pos 92812

SURAT PERNYATAAN

Nomor : E-2/04 .b /SMPM/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muliana, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah : SMP S Muhammadiyah Benteng
Alamat : Jln. Ra. Kartini

Dengan ini menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar dalam hal ini Penggunaan Media Educandy Games Based E-Learning pada mata pelajaran IPA di gunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Benteng 08 Januari 2024



Muliana, S.Pd

NIP. 19721225 200604 2 018

Kartu Kontrol Penelitian

	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH	Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar
	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	Telp. 0411 660837/660132 (4ax)
	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	Email: fkip@unismuh.ac.id
	PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Web: www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Riska Ariyani
NIM : 105311102020
Pembimbing I : Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd
Pembimbing II : Akram, S.Pd., M.Pd
Judul : Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPS Muhhamadiyah Bentang.

Lokasi Penelitian : Jln. Ra. Kartini Kab. Kepulauan Selayar

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Mengantar surat penelitian	02 Des 2023	/
2	Konsultasi kepada guru mata pelajaran sekaligus pengenalan	05 Des 2023	/
3	Pemberian materi pelajaran tanpa media pembelajaran	12 Des 2023	/
4	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	16 Des 2023	/
5	Pemberian angket motivasi belajar	04 Jan 2024	/
6	Pengambilan surat selesai penelitian	08 Jan 2024	/
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

- Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
- Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
- Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Bentang, 08 Januari 2024
 Mengetahui
 Kepala Sekolah,

MULIANA, S.Pd
 NIP. 19721225 200604 2 018

LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCANDY*

Nama :

Kelas / No. Absen :

Hari / Tanggal :

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dan berilah tanda *check list* (\checkmark) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pernyataan berikut dengan alternatif jawaban:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemanfaatan <i>educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat					
2.	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>educandy</i>					
3.	Pembelajaran menggunakan <i>educandy</i> memberikan banyak manfaat bagi saya					
4.	Aplikasi <i>educandy</i> mudah digunakan					
5.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran dan banyak memberikan kepuasan kepada saya					
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi berbantu media <i>educandy</i> ?					
7.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?					
8.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?					

9.	Media yang dipakai masih baik untuk digunakan.					
10.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.					



ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas / No. Absen :

Hari / Tanggal :

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dan berilah tanda *check list* (\checkmark) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pernyataan berikut dengan alternatif jawaban:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya memiliki tujuan yang jelas dalam belajar.					
2.	Saya merasa yakin dengan kemampuan saya untuk belajar.					
3.	Saya merasa tertantang oleh materi pelajaran yang sulit.					
4.	Saya merasa senang ketika saya berhasil belajar suatu yang baru.					
5.	Saya merasa belajar merupakan hal yang penting untuk masa depan saya.					
6.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus.					

7.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin membuat orang tua saya bangga.					
8.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin menjadi orang sukses.					
9.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat mengerjakan sesuatu yang saya sukai.					
10.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat belajar bersama dengan orang lain.					
11.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat menggunakan berbagai sumber belajar.					
12.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan penjelasan yang jelas.					
13.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan contoh dan latihan yang relevan.					
14.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan umpan balik yang konstruktif.					
15.	Saya merasa termotivasi untuk belajar ketika saya merasa dihargai oleh guru.					



ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCANDY*

Nama : MUH ALHAM
 Kelas / No. Absen : VIII (10)
 Hari / Tanggal : KAMIS (7)

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dan berilah tanda *check list* (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pernyataan berikut dengan alternatif jawaban:

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemanfaatan <i>educandy</i> membuat belajar saya menjadi lebih semangat				✓	
2.	Saya bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>educandy</i>				✓	
3.	Pembelajaran menggunakan <i>educandy</i> memberikan banyak manfaat bagi saya				✓	
4.	Aplikasi <i>educandy</i> mudah digunakan				✓	
5.	Saya merasa senang dengan media pembelajaran dan banyak memberikan kepuasan kepada saya				✓	
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi berbantu media <i>educandy</i> ?				✓	
7.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?				✓	

8.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?				✓	
9.	Media yang dipakai masih baik untuk digunakan.				✓	
10.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.				✓	



ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : MUH ARHAM
 Kelas / No. Absen : VIII (10)
 Hari / Tanggal : KAMIS (7).

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan jawablah dengan keadaan saudara yang sebenarnya, dan berilah tanda *check list* (✓) pada bagian jawaban yang telah tersedia disamping pernyataan berikut dengan alternatif jawaban:

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya memiliki tujuan yang jelas dalam belajar.					✓
2.	Saya merasa yakin dengan kemampuan saya untuk belajar.				✓	
3.	Saya merasa tertantang oleh materi pelajaran yang sulit.			✓		
4.	Saya merasa senang ketika saya berhasil belajar suatu yang baru.				✓	
5.	Saya merasa belajar merupakan hal yang penting untuk masa depan saya.				✓	
6.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus.				✓	
7.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin membuat orang tua saya bangga.				✓	

8.	Saya termotivasi untuk belajar karena ingin menjadi orang sukses.			✓		
9.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat mengerjakan sesuatu yang saya sukai.				✓	✓
10.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat belajar bersama dengan orang lain.				✓	
11.	Saya belajar dengan lebih baik ketika saya dapat menggunakan berbagai sumber belajar.			✓		
12.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan penjelasan yang jelas.					✓
13.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan contoh dan latihan yang relevan.					✓
14.	Saya merasa terbantu ketika guru memberikan umpan balik yang konstruktif.					✓
15.	Saya merasa termotivasi untuk belajar ketika saya merasa dihargai oleh guru.					✓



LAMPIRAN
DAFTAR HADIR SISWA KELAS VIII

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertemuan		
			1	2	3
1.	Afni	P	√	√	√
2.	Agung	L	√	√	√
3.	Ahmad Hanif Akbar Alfarizi	L	√	√	√
4.	Andi Auliyah Rahmah	P	√	√	√
5.	Andi Nur Azizah	P	√	√	√
6.	Arjuna	L	A	√	√
7.	Deandra	L	√	√	√
8.	Deni Aditiya	L	√	√	√
9.	Dhina Marlya	P	√	√	√
10.	Muhammad Arham	L	S	√	√
11.	Karmila	P	√	√	√
12.	Liviana	P	√	√	√
13.	Gita	P	√	√	√
14.	Nur Diya Rahma	P	√	√	√
15.	Nur Sakina Sulastri	P	√	√	√
16.	Resky Ayu Nita	P	√	√	√
17.	Rifka Fauziah A.	P	√	√	√
18.	Ria Ramadhani	P	√	A	√

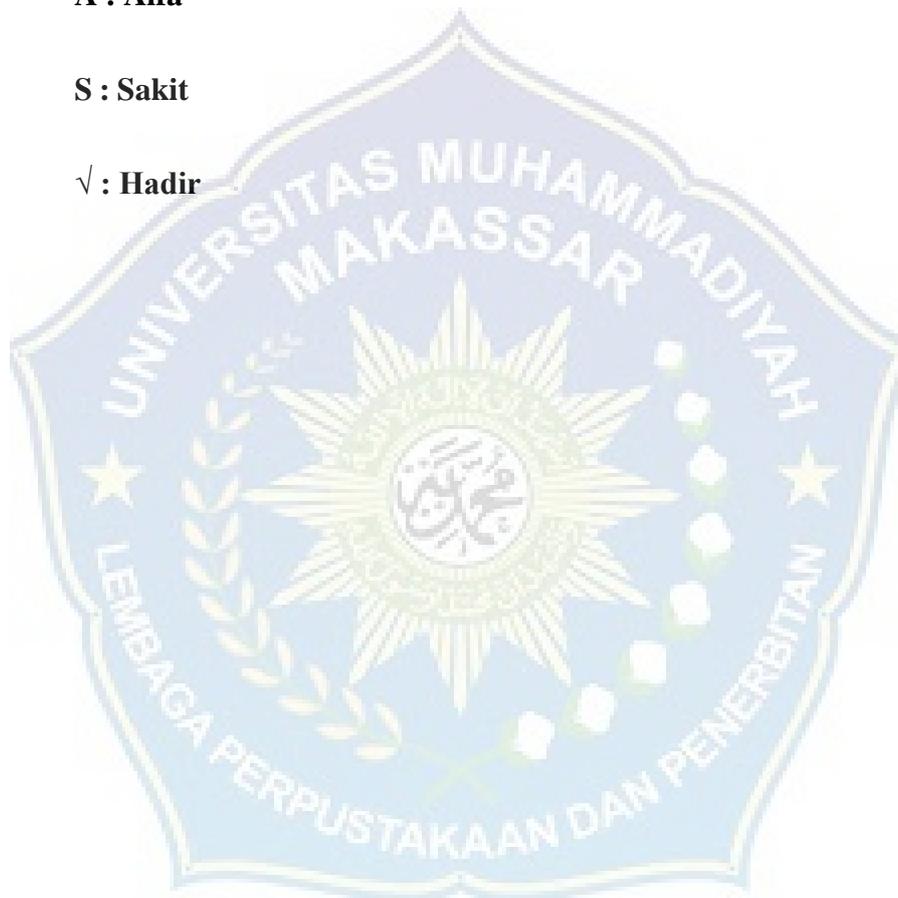
19.	Tri Amanda	P	√	√	√
20.	Tri Yadiyansyah	L	√	√	√

Keterangan :

A : Alfa

S : Sakit

√ : Hadir



HASIL OBSERVASI AKTIFITAS BELAJAR SISWA

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan Frekuen			Persen		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran.	18	19	20	90	95	100
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>educandy</i> .	16	18	20	80	90	100
3.	Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan media <i>educandy</i> .	18	19	20	90	95	100
4.	Siswa yang mencatat penjelasan guru.	17	18	18	85	90	90
5.	Siswa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media <i>educandy</i> .	18	19	20	90	95	100
6.	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan.	18	19	20	90	95	100
7.	Siswa berani mengemukakan pertanyaan dan pendapat.	10	12	15	50	60	75
Jumlah persentasi aspek siswa					575	620	665
Persentasi aktivitas siswa					82,14	88,57	95
Kategori					Baik	Baik	Baik

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024394	2,428568	2,711558	3,319030
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,022691	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,021075	2,423257	2,704459	3,306878

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896

Hasil Output SPSS 23

Uji Kolmogorov Smirnov^{aaa}

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Standardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,97332853
Most Extreme Differences	Absolute	,147
	Positive	,090
	Negative	-,147
Test Statistic		,147
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

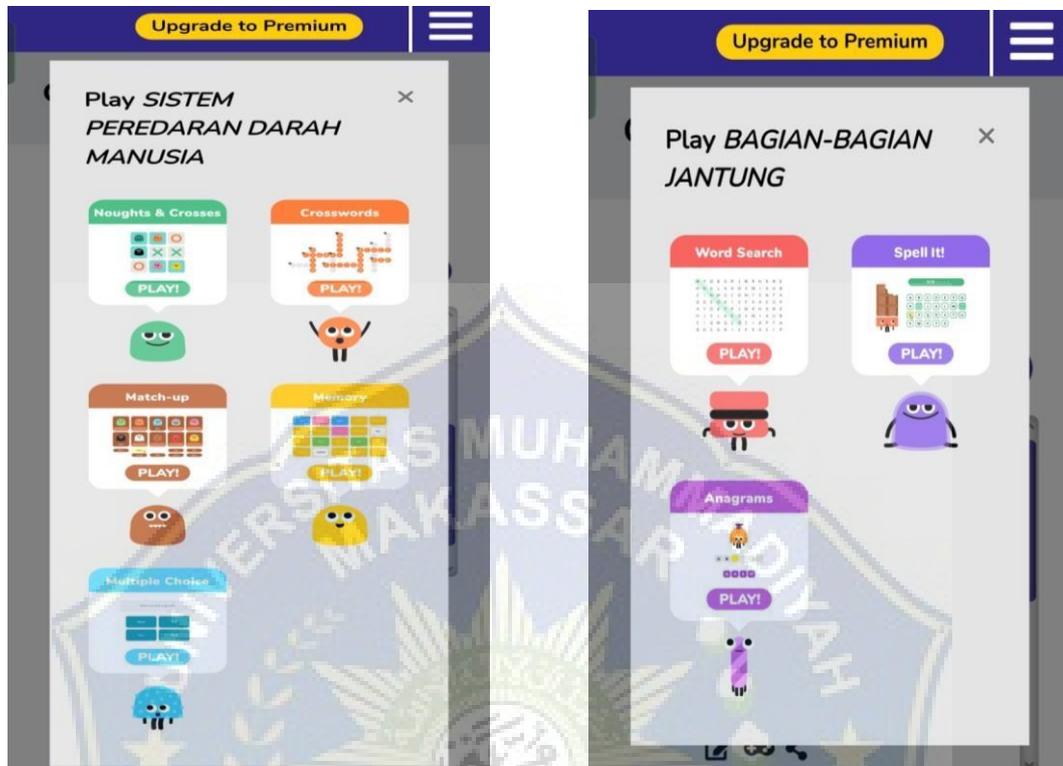
Hasil Uji Persial (Uji T)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24,543	12,206		2,011	,060
	M	,910	,263	,632	3,456	,003

a. Dependent Variable: E

TAMPILAN DALAM MENGERJAKAN SOAL DI MEDIA *EDUCANDY*



educandy ☰

Welcome, Guest!

SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA

Pembuluh darah yang kaya akan oksigen berasal dari paru-paru dan masuk ke serambi kiri adalah

Oksigenasi dalam darah akan diangkut oleh

Vena pulmonalis

Eritrosit

00:15
Red New 2021

Copyright © Educandy 2021

educandy ☰

Mencari... 🔍

Selamat datang, Tamu!

BAGIAN-BAGIAN JANTUNG

SERAMBI KANAN

B R O I N D I N G J A N T U N G L P
V L H M Q R T B H N F R N N M W Q D
V P N P H L W O R T G B W D P O H T
E C P S M S P D B I L I K K I R I P
N R L V V Z R B Z L G T S N D Q Q T
A C Q H Z G H R R T Z B W M P G B W
K S J Z P D A O R L A F S N W H M L Q
A A R T E R I E U L M O N A L I S Z
Y M D O Z V S E R A M B I K A N A N
S E R A M B I K I R I Z G H V Z R
D V E N A P U L M O N A L I S Z W N
L S C B L I K K A N A N Q W W R Z

03:26
Red New 2021

Fitur

- Serambi kanan
- Vena pulmonalis
- Arteri pulmonalis
- Bilik kiri
- Bilik kanan
- Vena kava
- Serambi kiri
- Aorta
- Dinding jantung

Red New 2021



DOKUMENTASI KEGIATAN



Pertemuan bersama Ibu Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Benteng



Pemberian materi pembelajaran bersama Guru Mata Pelajaran IPA



Pembelajaran menggunakan media *educandy*



Pengisian angket



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Riska Ariyani
Nim : 105311102020
Program Studi : Teknologi Pendidikan

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	15 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 April 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Riska Ariyani 105311102020

BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Apr-2024 10:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2357479615

File name: BAB_1_-_2024-04-22T113841.713.docx (40.15K)

Word count: 1390

Character count: 9500

Riska Ariyani 105311102020 BAB I

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

3

id.123dok.com

Internet Source

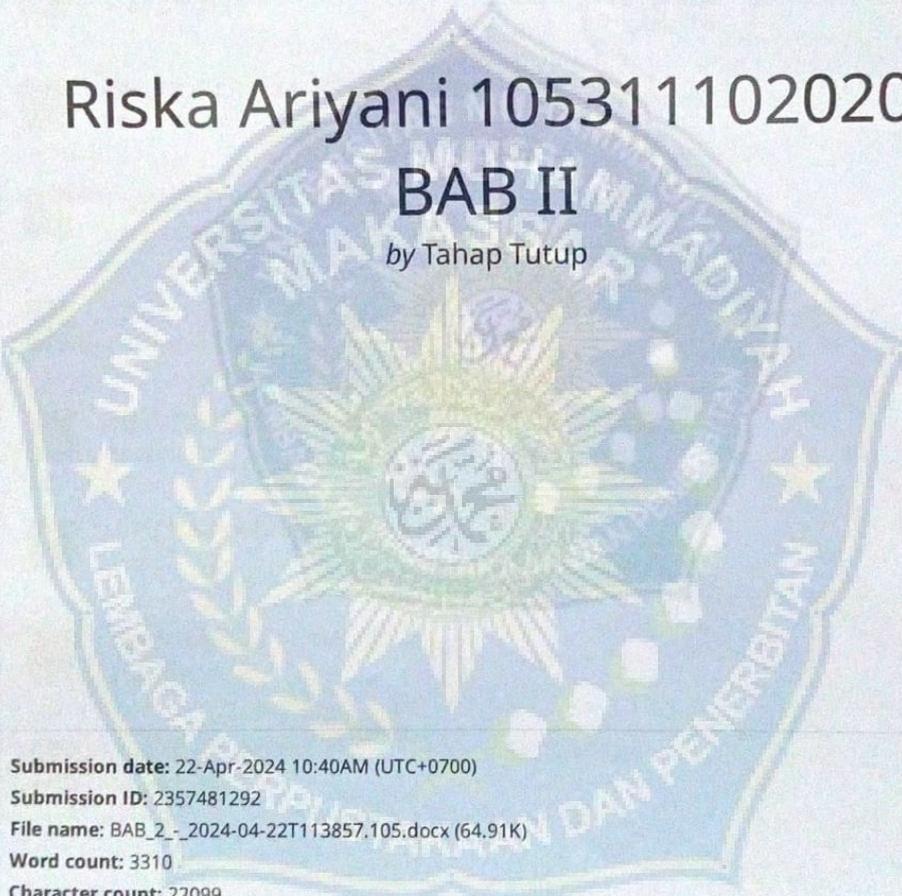
2%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches < 2%

Riska Ariyani 105311102020

BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Apr-2024 10:40AM (UTC+0700)
Submission ID: 2357481292
File name: BAB_2_-_2024-04-22T113857.105.docx (64.91K)
Word count: 3310
Character count: 22099

Riska Ariyani 105311102020 BAB II

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

3%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

3

repository.umsu.ac.id

Internet Source

2%

4

text-id.123dok.com

Internet Source

2%

5

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

2%

6

docplayer.info

Internet Source

2%

7

repository.unja.ac.id

Internet Source

2%

8

Submitted to IKIP PGRI Pontianak

Student Paper

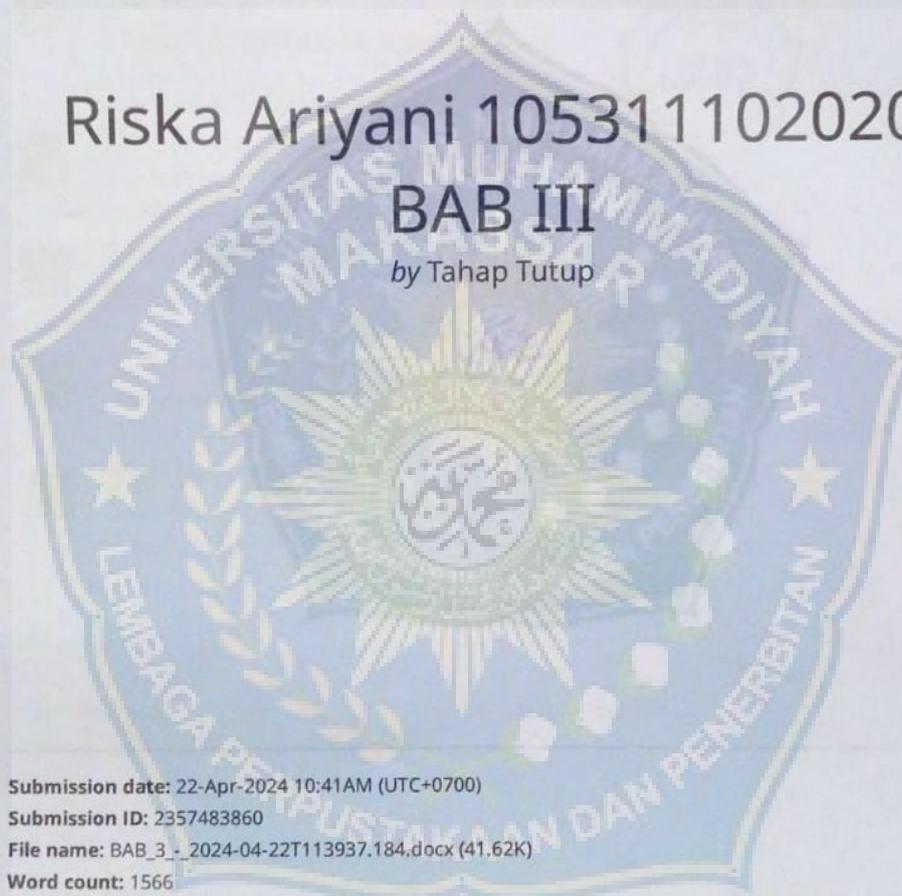
2%



Riska Ariyani 105311102020

BAB III

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Apr-2024 10:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 2357483860

File name: BAB_3_-_2024-04-22T113937.184.docx (41.62K)

Word count: 1566

Character count: 10292

Riska Ariyani 105311102020 BAB III

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	2%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	2%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches 2%



Riska Ariyani 105311102020

BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Apr-2024 10:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2357486764

File name: BAB_4_-_2024-04-22T114024.281.docx (56.54K)

Word count: 2511

Character count: 15233

Riska Ariyani 105311102020 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	3%
2	jonedu.org Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	2%
4	journal.unismuh.ac.id Internet Source	2%
5	zombiedoc.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

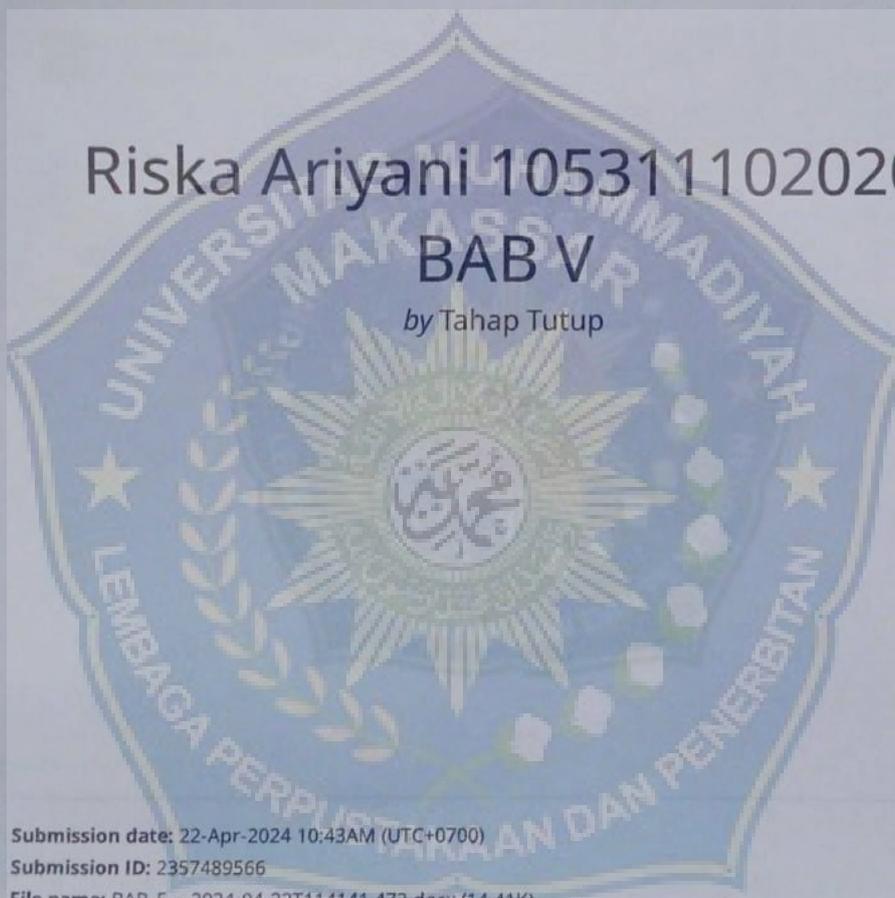
Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Riska Ariyani 105311102020

BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 22-Apr-2024 10:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 2357489566

File name: BAB_5_-_2024-04-22T114141.473.docx (14.41K)

Word count: 218

Character count: 1503

Riska Ariyani 105311102020 BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

pdfs.semanticscholar.org

Internet Source



4%



Exclude quotes On

Exclude matches 2%

Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP



Riska Ariyani adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Kab. Kepulauan Selayar pada tanggal 01 Mei 2002. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Ayahanda Nur Kamal dan Ibunda Amrianti. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2009 di SD Benteng V dan tamat tahun 2014, melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama tahun 2014 di SMP Negeri 1 Benteng dan tamat tahun 2017, melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Benteng dan tamat tahun 2020. Hingga akhirnya melanjutkan kembali pendidikan Strata 1 di program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dengan ketekukan dan motivasi tinggi dari kedua orang tua untuk selalu belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Media *Educandy Games Based E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng”**.