

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 36 BANDA ACEH

¹ Irma Sari Lorena, ² Mislinawati, ³ Hasniyati

¹²³PGSD FKIP, Universitas Syiah Kuala

Correspondence

Email: irmasrkmm21@gmail.com

No. Telp:

Submitted 17 Desember 2024

Accepted 20 Desember 2024

Published 27 Desember 2024

ABSTRACT

In Pancasila Education lessons there are still students who have low learning outcomes, this is proven by the average score obtained by students not reaching the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) score. One of the causes of low learning outcomes is that the use of learning media applied by teachers has not been varied. One of the learning media that can be used to improve Pancasila education learning outcomes, especially material on Ethnic and Cultural Diversity in the Surrounding Environment, is educational learning media based on the Educandy game. This research aims to determine the effect of using educational game media on learning outcomes in Pancasila education subjects in class IV students at SD Negeri 36 Banda Aceh. The approach in this research is a quantitative approach, with a Pre-Experimental design type of research in the form of a one group pretest-posttest design. The population of this study were all fourth grade students at SD Negeri 36 Banda Aceh, sampling using a total sampling technique of 30 students. The research instrument is a multiple choice test with 20 questions. The data collection technique uses tests in the form of pretest and posttest, data analysis techniques assisted by SPSS paired sample t-test. The results of this research obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So the decision making criteria are H_a accepted and H_o rejected. It can be concluded that there is a significant influence of the use of educational game media on the learning outcomes of Pancasila education subjects in class IV students at SD Negeri 36 Banda Aceh.

Key Words: Educandy Game Media, Learning Outcomes, Pancasila Education Lessons

ABSTRAK

Pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar rendah, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu penyebab hasil belajar rendah karena penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila khususnya materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar adalah media pembelajaran edukasi berbasis game educandy. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental design berupa one group pretest-posttest design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh, pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest, teknik analisis data berbantu SPSS uji-t paired sample test. Hasil penelitian ini diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikansi pengaruh penggunaan media game educandy terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh.

Kata Kunci: Media *Game Educandy*, Hasil Belajar, Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendahuluan

Kemajuan teknologi terus berkembang begitu pesat. Teknologi dimanfaatkan dalam berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan akan memberikan banyak manfaat (Fakhrunnisaa & Mardawati, 2023). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi di masa depan. Pendidikan Sekolah Dasar yang merupakan jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi dalam peningkatan kualitas pendidikan, terutama

pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Di dalam pendidikan tidak terlepas dari yang namanya proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengajarkan seorang individu maupun sekelompok orang melalui pendekatan, strategi, dan metode untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya (Parni, 2020). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran merupakan prosedur komunikasi dua arah antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Oleh karena itu guru harus memanfaatkan teknologi yang dapat memudahkan proses pembelajaran sebagai upaya pendukung kemajuan pendidikan saat ini. Kualitas pembelajaran dalam suatu kelas dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, karena dengan hasil belajar yang baik maka tentunya siswa memahami materi yang diajarkan dan siap untuk pelaksanaan implementasi kehidupan bermasyarakat (Wibowo, 2021).

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, perlu dilakukan peningkatan hasil belajar dengan memperbaiki proses belajar mengajar dan menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga kualitas hasil belajar juga akan mengalami peningkatan. Penggunaan media, model, metode serta strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (Aldani, 2023).

Media pembelajaran perlu dihadirkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat salah satu materi Keberagaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar. Dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut, guru harus kreatif dan inovatif dengan cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 36 Banda Aceh pada kenyataannya pelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan secara optimal dan masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Nilai KKTP yang telah ditentukan di sekolah tersebut adalah 70. Selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila guru telah menggunakan media pembelajaran, namun ternyata hal ini belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum bervariasi. Kurangnya keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa monoton dalam belajar, kesulitan memahami konsep dan kurang menyerap informasi dengan baik sehingga hasil belajar yang didapatkan pun tidak sesuai dengan yang di harapkan. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan menggunakan media *game educandy* sebagai penunjang pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar.

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis) (Ulya, 2021). *Educandy* memiliki keunggulan yang bermanfaat bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Educandy* ini membuat pengalaman proses pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan yang sangat cocok untuk dilakukan di dalam kelas (Ohta, 2023). Keterlibatan siswa dalam penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan mengingat informasi terhadap materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang

memuaskan. Selain itu, siswa mendapatkan umpan balik langsung yang di berikan saat bermain *game* maupun kuis *educandy* yang memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan.

Aplikasi *educandy* dapat dimanfaatkan guru untuk membuat banyak soal terkait materi yang mereka pelajari selama di kelas yang nantinya dapat mereka jadikan acuan saat memberikan penilaian, baik berupa kuis maupun ulangan (Fitriarti, et al., dalam Widiastuti, 2021). Selain itu, *educandy* juga membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Di dalam media *game educandy* ini terdapat berbagai pilihan fitur permainan yang tersedia yaitu *game* cari kata, teka-teki silang, gantung kata, anagrams, mencocokkan, pilihan ganda, dan *game* memory (Yunita & Indrajit, 2022). Guru dapat memilih fitur apa saja dalam permainan *educandy* sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2021), dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *Educandy* Berbasis *Gamifikasi* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Game Educandy* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh”.

Metode Penelitian

Pendekatan di penelitian ini melalui kuantitatif dengan jenis *Pre-Eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest – posttest design*. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 36 Banda Aceh, dengan sebagai populasi yaitu siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh sedangkan untuk sampel yang di ambil siswa kelas IV sebanyak yang berjumlah 31 siswa di SD Negeri 36 Banda Aceh.

Dalam penelitian ini juga teknik pengumpulan data melalaui tes, yang dimana tes tersebut dalam bentuk pilihan ganda dan essay yang mana pilihan ganda berjumlah 20 pertanyaan pilihan ganda. Teknik analisi data melalui uji *N-Gain Score*., uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan Perhitungan uji paired sampel t-test dalam penelitian ini menggunakan SPSS

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 36 Banda Aceh, beralamat di Jl. Mesjid Al Huda No.32, Laksana, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, yang dilaksanakan pada tanggal 19, 22, dan 25 November 2024, pada pertengahan semester ganjil. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah keseluruhan siswa 30 siswa yang terdiri dari 13 siswa Perempuan dan 17 siswa laki-laki. Seluruh populasi ini dijadikan sampel penelitian.

Analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila secara kuantitatif. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan ke-1 peneliti melakukan proses pembelajaran materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar dengan media konvensional. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal *pretest* kepada seluruh siswa. Pada pertemuan ke-2 dan ke-3 peneliti melakukan proses pembelajaran pada materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media pembelajaran *game educandy* berbasis *web* setelah pembelajaran selesai peneliti melakukan proses akhir yaitu memberikan soal *posttest* kepada seluruh siswa. Adapun data yang terkumpul pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Data Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest-posttest* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh.

Tabel 1 Nilai *Pretest-posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Siswa 1	25	60
2	Siswa 2	45	80
3	Siswa 3	65	95
4	Siswa 4	70	90
5	Siswa 5	60	80
6	Siswa 6	25	70
7	Siswa 7	35	65
8	Siswa 8	40	75
9	Siswa 9	50	90
10	Siswa 10	55	85
11	Siswa 11	70	90
12	Siswa 12	40	75
13	Siswa 13	45	85
14	Siswa 14	55	80
15	Siswa 15	65	95
16	Siswa 16	50	80
17	Siswa 17	75	90
18	Siswa 18	40	85
19	Siswa 19	50	85
20	Siswa 20	70	100
21	Siswa 21	35	80
22	Siswa 22	50	95
23	Siswa 23	20	50
24	Siswa 24	80	100
25	Siswa 25	50	80
26	Siswa 26	75	100
27	Siswa 27	45	75
28	Siswa 28	65	85
29	Siswa 29	70	100
30	Siswa 30	45	90
	Total nilai	1565	2510
	N	30	30
	Rata-rata	52,16	83,66
	Skor maksimal	100	

Sumber : Hasil Data Peneliti

Berdasarkan tabel 1 di atas, total nilai *pretest* sebesar 1565 sedangkan total nilai *posttest* sebesar 2510. Nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa yaitu sebesar 52,16. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa yaitu sebesar 83,66. Skor maksimal yang diperoleh siswa baik *pretest* maupun *posttest* sebesar 100.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan pengujian hipotesis dengan uji-t *Paired Samples Test* dengan bantuan Program *IBM SPSS Statistics Version 25 For Windows*.

Descriptive Statistics

Sebelum melakukan uji normalitas data, terlebih dahulu menentukan nilai maksimum, minimum dan rata-rata dari data pretest dan posttest dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 25*. Setelah data pretest posttest di input, diperoleh Hasil *Descriptive Statistics* sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	30	20.00	80.00	52.1667	16.01095
Posttest Hasil Belajar	30	50.00	100.00	83.6667	12.02966
Valid N (listwise)	30				

Sumber : Output *IBM SPSS Statistics Version 25*

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Berdasarkan tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata, minimum, dan maksimum dari *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat pada tabel di atas, diperoleh nilai minimum dari *pretest* hasil belajar adalah sebesar 20 dan nilai maksimum adalah sebesar 80, kemudian nilai rata-rata *pretest* hasil belajar yang diperoleh adalah 52,16. Selanjutnya, nilai minimum dari *posttest* hasil belajar adalah sebesar 50 dan nilai maksimum adalah sebesar 100, kemudian nilai rata-rata *posttest* hasil belajar yang diperoleh adalah 83,66. Data ini menunjukkan peningkatan lebih besar pada nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*.

Uji Normalitas

Data hasil penelitian yang akan di uji hipotesisnya menggunakan uji t, terlebih dahulu harus memenuhi syarat normalitas yaitu menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil penelitian yang didapat berdistribusi normal atau tidak dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 25*. Setelah data penelitian di input, diperoleh Hasil Uji Normalitas sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.122	30	.200*	.963	30	.379
Posttest Hasil Belajar	.147	30	.097	.934	30	.063

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output *IBM SPSS Statistics Version 25*

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, yaitu:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
 2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.
- Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil sebagai berikut.
1. Nilai *pretest* : nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$

2. Nilai *posttest* : nilai signifikansi sebesar $0,097 > 0,05$

Tabel 3 menampilkan hasil uji normalitas berdasarkan *Kolmogorov-Smirnov* untuk nilai pretest dan posttest. Berdasarkan nilai signifikansi (Sig.), semua data memiliki nilai Sig. di atas 0,05, yaitu 0,200 untuk pretest dan 0,097 untuk posttest. Hal ini menunjukkan bahwa data untuk kedua nilai tersebut, baik pretest maupun posttest, berdistribusi normal.

Uji t *Paired Samples Test*

Setelah melakukan uji normalitas, peneliti melakukan Uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 25*, dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji t *Paired Samples Test*

Paired Samples Test										
		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	-31.50000	8.62534	1.57477	-34.72076	-28.27924	-20.003	29	.000	
	Posttest Hasil Belajar									

Sumber : Output IBM SPSS Statistics Version 25

Dasar pengambilan keputusan uji t *Paired Samples Test* berdasarkan nilai signifikansi (*2 – tailed*), yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (*2 – tailed*) $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (*2 – tailed*) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil *Signifikansi (2 – tailed)* dilihat pada *Pretest-Posttest*. Nilai *Signifikansi (2 – tailed)* Sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima atau H_o ditolak. Adapun keputusan yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keanekaragaman Suku Dan Budaya Di Lingkungan Sekitar kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh. Oleh karena itu, analisis perubahan/peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilanjutkan dengan menggunakan Uji N-Gain.

Uji N-Gain Score

Setelah semua data diperoleh, peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 25*.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain Skor dan N-Gain persen

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
NGain_Skor	Mean		.6927	.03158
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.6281	
		Upper Bound	.7573	
	5% Trimmed Mean		.6917	
	Median		.6667	
	Variance		.030	
	Std. Deviation		.17299	
	Minimum		.38	
	Maximum		1.00	
	Range		.63	
	Interquartile Range		.25	
	Skewness		.433	.427
	Kurtosis		-.588	.833
NGain_Persen	Mean		69.2691	3.15841
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.8094	
		Upper Bound	75.7287	
	5% Trimmed Mean		69.1665	
	Median		66.6667	
	Variance		299.266	
	Std. Deviation		17.29932	
	Minimum		37.50	
	Maximum		100.00	
	Range		62.50	
	Interquartile Range		24.76	
	Skewness		.433	.427
	Kurtosis		-.588	.833

Sumber : Output IBM SPSS Statistics Version 25

Hasil perhitungan yang diperoleh pada tabel 5 *output* analisis dirangkum kembali pada tabel 6 menggunakan *microsoft excel*.

Tabel 6 Analisis N-Gain dalam bentuk persen

Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	N-Gain Persen %	Peningkatan
Siswa 1	25	60	0,47	46.67	Sedang
Siswa 2	45	80	0,64	63.64	Sedang
Siswa 3	65	95	0,86	85.71	Tinggi
Siswa 4	70	90	0,67	66.67	Sedang
Siswa 5	60	80	0,50	50.00	Sedang
Siswa 6	25	70	0,60	60.00	Sedang
Siswa 7	35	65	0,46	46.15	Sedang
Siswa 8	40	75	0,58	58.33	Sedang
Siswa 9	50	90	0,80	80.00	Tinggi

Siswa 10	55	85	0,67	66.67	Sedang
Siswa 11	70	90	0,67	66.67	Sedang
Siswa 12	40	75	0,58	58.33	Sedang
Siswa 13	45	85	0,73	72.73	Tinggi
Siswa 14	55	80	0,56	55.56	Sedang
Siswa 15	65	95	0,86	85.71	Tinggi
Siswa 16	50	80	0,60	60.00	Sedang
Siswa 17	75	90	0,60	60.00	Sedang
Siswa 18	40	85	0,75	75.00	Tinggi
Siswa 19	50	85	0,70	70.00	Tinggi
Siswa 20	70	100	1,00	100.00	Tinggi
Siswa 21	35	80	0,69	69.23	Sedang
Siswa 22	50	95	0,90	90.00	Tinggi
Siswa 23	20	50	0,38	37.50	Sedang
Siswa 24	80	100	1,00	100.00	Tinggi
Siswa 25	50	80	0,60	60.00	Sedang
Siswa 26	75	100	1,00	100.00	Tinggi
Siswa 27	45	75	0,55	54.55	Sedang
Siswa 28	65	85	0,57	57.14	Sedang
Siswa 29	70	100	1,00	100.00	Tinggi
Siswa 30	45	90	0,82	81.82	Tinggi
Rata-rata	52,3	83,7	0,68	69,27	Sedang
Maks Ideal	100				

Sumber : Output Microsoft excel.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum pada tabel 6, terdapat 12 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kriteria tinggi, sedangkan siswa lainnya mengalami peningkatan hasil belajar dalam kriteria sedang. Secara keseluruhan N-Gain skor rata-rata sebesar 0,68 dan termasuk dalam kategori sedang. Presentase N-Gain yang diperoleh pada tabel di atas sebesar 69,27 dan masuk dalam kategori “Cukup Efektif” sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game educandy* dapat dianggap cukup efektif dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengambilan keputusan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 1. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

*N-Gain = Gain Ternormalisasi

Tabel 2. Kriteria penentuan tingkat keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Gambar 1 Kriteria penilaian N-Gain Skor

Sumber : Sukarelawan et al., 2024

Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 36 Banda Aceh pada satu kelas yaitu kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun proses kegiatan yang dilakukan peneliti pada pertemuan ke-1 yaitu memberikan penjelasan singkat serta mengulas kembali mengenai materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku, *powerpoint* berbasis canva, setelah pembelajaran selesai peneliti menyebarkan soal *pretest* untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada pertemuan ke-2 dan ke-3 peneliti melaksanakan proses pembelajaran pada materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media *game educandy* dengan mengajak siswa ke ruang lab komputer, setelah pembelajaran selesai pada pertemuan ke-3 selanjutnya peneliti menyebarkan soal *posttest* untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan media *game educandy*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh. Selain itu, media *game educandy* berbasis *web* cukup efektif digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wibowo, (2021) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *Educandy* Berbasis *Gamifikasi* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa. Hal yang mampu menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran yaitu menghadirkan media pembelajaran berbasis *gamifikasi* (permainan) yang melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa bisa belajar dengan cara menyenangkan dan tidak mudah bosan di dalam kelas. Media *educandy* digunakan sebagai kegiatan game dalam pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain game yang pada dasarnya mereka sedang belajar di media *educandy* (Wibowo, 2021). Selain itu, media *educandy* mampu meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengulas pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah *game educandy* berbasis *web* karena bersifat menyenangkan, memiliki banyak permainan kata yang bisa dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, memiliki pengalaman belajar yang berkesan, *educandy* juga dapat mengulas kembali pemahaman materi melalui latihan soal yang menyenangkan. *Game educandy* sangat efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta efektif mengulas pemahaman peserta didik (Widiastuti et al., 2021). Penggunaan media *game educandy* cocok untuk tingkat sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang berbasis permainan edukasi dikarenakan mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula. Permainan edukasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan (Ohta, 2023). Tampilan warna warni yang dihadirkan pada *educandy* mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan antusias untuk belajar sambil bermain.

Pada pembelajaran menggunakan media *game educandy* di kelas tampak antusias sehingga timbul rasa percaya diri dalam diri setiap siswa. Pengaruh signifikan dalam kategori sangat kuat antara pengaruh rasa percaya diri terhadap hasil belajar (Sari & Purwaningsih, 2018). Ketika rasa percaya diri siswa tinggi maka akan berdampak positif pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini berarti, semakin tinggi rasa percaya diri pada siswa dalam belajar maka akan semakin tinggi pula prestasi atau hasil belajarnya. Percaya diri merujuk pada keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya untuk berhasil dalam belajar. Percaya diri dalam diri siswa juga dapat membantu mengatasi berbagai tantangan saat belajar.

Setelah diterapkan media pembelajaran *game educandy* berbasis *web* di kelas dapat dilihat hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya yaitu secara *descriptive* hasil *Pretest* di kelas sebelum menggunakan media *game educandy* memiliki nilai minimum dari *pretest* hasil belajar mencapai 20 dan nilai maksimum dari *pretest* hasil belajar mencapai 80, sedangkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa 52,16. Sedangkan hasil nilai *Posttest* setelah menggunakan media *game educandy* memiliki nilai minimum *posttest* hasil belajar mencapai 50 dan nilai maksimum dari *posttest* hasil belajar mencapai 100, sedangkan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa 83,66. Hal ini didukung dengan hasil pengujian normalitas pada data *Pretest-Posttest* diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,200 untuk *pretest* dan 0,097 untuk *posttest*. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas data *kolmogorov smirnov*, yaitu jika nilai $sig < 0,05$ maka data penelitian tidak bersifat normal dan jika nilai $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan nilai sig yang diperoleh baik *pretest* maupun *posttest* dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji statistik *independent sample t-test* dan uji N-Gain membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil *Pretest-Posttest* yang menggunakan *independent sample t-test* memiliki sig (*2-tailed*) sebesar $0.000 < 0,05$ maka secara statistik H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut bermakna bahwa terdapat pengaruh media *game educandy* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh. Selanjutnya, melakukan tes *N-gain Score* dalam bentuk persen untuk melihat efektivitas pendekatan yang digunakan dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil tes *N-gain* yang menunjukkan rata-rata *N-gain score* (%) yaitu 69,27 atau 69% dengan kategori “Cukup Efektif” sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game educandy* cukup efektif digunakan saat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasri (2023) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan aplikasi *educandy* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah ruang lab komputer yang digunakan untuk bermain *game educandy* tidak cukup untuk menampung seluruh siswa sekaligus sehingga siswa harus bergantian saat menggunakannya. Selain itu, siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman sekelompok mereka selama penggunaan media tersebut. Pada pertemuan pertama saat menggunakan media *game educandy*, terdapat lima *cromebook* yang memiliki jaringan internet kurang stabil sehingga siswa tersebut harus menunggu beberapa menit agar dapat *log in* pada permainan. Hasil nilai atau skor yang diperoleh siswa dari kuis *educandy* yang dibuat oleh peneliti tidak bisa langsung tercatat dalam aplikasi tersebut sehingga peneliti mencatat nilai secara manual dengan meminta siswa menyebutkan skor yang mereka peroleh dari tampilan *educandy*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi Keanekaragaman Suku dan Budaya di Lingkungan Sekitar diperoleh hasil pengolahan data *signifikan* (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, kriteria dalam pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga keputusan yang diperoleh yaitu adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *game educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh serta penggunaan media *game educandy* ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Aldani, Dea. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara], Medan.
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-470.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*, Hal. 5 – 45
- Hasri, Kharis Sulaiman. (2023). Aplikasi Educandy Sebagai Media Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(2) 153-158
- Indriyani, Lemi. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1),19
- Maulida, Ridha. (2023). *Representasi Budaya Aceh Pada Program Poh Cakra di Radio Djati FM Banda Aceh*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Jakarta
- Ohta, Triya Muhammad. (2023). *Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Tungal Jaya*. [Skripsi Universitas Sriwijaya], Palembang
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Cross-border*, 3(2),96-105
- Rizal, Setria Utama, et al.,. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi. Nurani
- Santoso, G., Aulia, A. N., Indah, B. S. N., Lestari, D. P., Ramadhani, F. F., Alifa, Hani., & Mahya, A. F. P. (2023). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Pemersatu Bangsa Indonesia Dari Dahulu Sampai Sekarang. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2 (2), 183-194
- Sari, E. P., & Purwaningsih, S. M. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Progam Ipa Di Sma Negeri Cereme Gresik. *Avatara*, 6(3), 79-87
- Sari, F. L., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1), 79-85#
- Sukarelawan, Moh. Irma., Indratno, Toni Kus., & Ayu, Suci Musvita. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta. Surya Cahya.
- Ulya, Maziyatul. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1),57-62
- Wibowo, Slamet Aji. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III. *Nurbin Smart Journal*,1(1), 12.
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082.
- Yuniastuti, Dr., Miftakhuddin., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial (Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis)*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zenobia, Fadilla Amara. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi. Universitas Jambi