

Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ

Erlinda Nur Rahma Gita¹, Zaitun²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

zaitun.hateem@gmail.com

Abstrak. Media pembelajaran memiliki manfaat yakni memperjelas penyampaian pesan dan informasi, yang dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik, yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Educandy* berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ. Penggunaan media pembelajaran *Educandy* digunakan pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yakni kaidah kebahasaan teks ulasan salah satunya adalah kata sifat. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan pada semester 6 tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ sebanyak 24 siswa. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian ini peneliti sendiri, dan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis secara kualitatif dan diuraikan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *educandy* berpengaruh pada keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ.

Kata kunci: *Educandy*, game edukatif, keaktifan peserta didik, media pembelajaran

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (peserta didik) dengan cara memberikan mereka kesempatan untuk belajar dan memfasilitasi mereka untuk melakukannya. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu jenjang pendidikan setelah peserta didik lulus dari Sekolah Dasar (SD). Jenjang pendidikan ini dimulai dari kelas tujuh sampai kelas sembilan yang umumnya berusia 13-15 tahun. Pada sekolah SMP Lab School FIP UMJ masih menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi, tetapi di sekolah ini secara tidak langsung sudah melakukan seperti kurikulum merdeka. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, dan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Sekolah SMP Lab School FIP UMJ ini masih memakai kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menonjolkan pendekatan tematik dengan fokus pada pembentukan karakter dan moral peserta didik, dan struktur kurikulum yang lebih terstandar. Pada

saat magang serta menjalani kegiatan PLP terintegrasi KKN, peneliti menemukan peserta didik kelas 8.2 masih terdapat peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebab tidak aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan. Selain itu, pada kelas 8.2 ini kurang adanya *ice breaking*, peneliti pun harus mencari ide *ice breaking* yang tidak memicu anak inklusi tantrum.

(Nurhikmah A., 2023) mengatakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau *game-based-learning*. *Game* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat mendorong siswa. *Game* dapat mengubah cara berpikir generasi yang memainkannya dibandingkan dengan generasi yang tidak memainkannya karena mereka dapat menciptakan cara belajar yang berbeda. *Game* ini akan membuat orang lebih kreatif. *Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai *game* edukasi.

(Simanjuntak, 2020) mengatakan *game* edukasi adalah nama *game* yang sedang berkembang di bidang pendidikan. *Game* edukasi ini dirancang untuk menarik minat peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajar sambil bermain. Tujuan dari permainan ini adalah untuk membuat siswa merasa senang, gembira, dan tidak membosankan saat bermain. Dengan situasi seperti ini, diharapkan anak termotivasi dan dapat memahami pelajaran dengan mudah. Pembelajaran konvensional tanpa teknologi cenderung membuat peserta didik jenuh dan bosan.

Maka dari itu, peneliti mencoba memakai media pembelajaran permainan edukatif yaitu *Educandy* apakah berpengaruh pada keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ. (Murni, 2021) mengatakan peserta didik aktif adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran tidak hanya fisik, seperti duduk melingkar dan melakukan sesuatu, tetapi juga dapat mencakup proses seperti analisis, perbandingan, evaluasi, dan analogi. Semua ini memiliki dampak pada siswa secara emosional dan psikologis.

Penelitian ini penting untuk dilakukan, dikarenakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Educandy* terhadap keaktifan peserta didik kelas 8.2 di SMP Labschool FIP UMJ. Pada pembelajaran bahasa Indonesia yang sebelumnya peneliti melihat pada saat magang serta menjalani kegiatan PLP terintegrasi KKN, memang pada pengolahan kelasnya kurang, tetapi yang menurut peneliti penting mengenai keaktifannya peserta didik pada saat pembelajaran. Karena menurut peneliti, keaktifan siswa akan berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik. Peneliti menghadapi peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan tidak fokusnya peserta didik dalam belajar. Hal ini segera diberi penanganan, peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang bernama *Educandy*.

Menurut (Ulya, 2021) mengatakan bahwa *Educandy* adalah salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. Dengan slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis), tampilan *educandy* dibuat dengan warna warni yang

manis sehingga terkesan ceria. *Educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *Educandy* ini, peserta didik dapat menerima pembelajaran yang efektif dan efisien. Ini akan membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk mengakses materi dan membuat mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kelas.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan (Nurhikmah A., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *game Educandy* untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menghasilkan penggunaan *game Educandy* terdapat peningkatan dan membangkitkan semangat untuk mendapatkan pengetahuan, lalu penggunaan media *game Educandy* memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Hikmiah, 2022) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis *Game Educandy* Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung”. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa setiap siklus penggunaan media *game* menghasilkan peningkatan, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar di siklus satu dan dua. Siklus satu presentase ketuntasan siswa sebesar 44% dan pada siklus dua presentase ketuntasan siswa sebesar 84%. Keantusiasan, keaktifan, bertanya, memberikan pendapat, dan menjawab pertanyaan meningkat dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Bentriska, 2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo”. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa media berfungsi sebagai penghubung antara penyampaian dan pengiriman pesan. Proses yang baik diperlukan untuk mendapatkan hasil yang baik. *Educandy* adalah media pembelajaran alternatif yang digunakan oleh penelitian ini. Hasil belajar kognitif siswa SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran sejarah telah ditingkatkan oleh media ini. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji normalitas diperoleh 0,629 yang menandakan data tersebut nilainya besar pada 0,05, selanjutnya determinan uji kolmogorov-smirnov terdistribusi normal uji linearitas nilai sig yaitu 0,603. Untuk nilai Sig. 0,603 besar dari 0,05 yang menandakan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara materi pembelajaran *educandy* dengan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educandy* dapat berpengaruh pada keaktifan peserta didik dalam belajar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan di dalam kelas atau penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merenungkan tindakan secara kolaboratif dan berpartisipasi dengan tujuan untuk meningkatkan kinerjanya sebagai guru, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ yang berjumlah 24 siswa dan satu siswa tidak masuk dikarenakan sakit sehingga total peserta didik yang hadir berjumlah 23 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam standar kompetensi menganalisis kaidah kebahasaan teks ulasan yaitu kata sifat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2023/2024 yang berlangsung pada bulan Maret dengan menyesuaikan jadwal pelajaran bahasa Indonesia kelas 8.2 yang berlokasi di SMP Lab School FIP UMJ yang tepatnya beralamat di JL. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kecamatan Ciputan Timur, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang dikembangkan dari empat komponen yang saling berhubungan secara siklus. Dari keempat komponen ini dipandang sebagai satu siklus, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Aqib, 2006). Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif yaitu data tentang hasil tes peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui peningkatan secara kuantitatif kemampuan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan menelaah serta menganalisis kaidah kebahasaan teks ulasan. Serta data kualitatif diperoleh dari observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui tes peserta didik sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui observasi, catatan lapangan, dan wawancara termasuk analisis terhadap berbagai dokumen yang terkait kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan melalui satu siklus dengan tahapan empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Media yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ adalah media pembelajaran *game* edukatif yang bernama *Educandy*. Peneliti menggunakan fasilitas *game* edukatif yang bernama *word search* yang berada di dalam *Educandy* tersebut, lalu peneliti membuatnya sesuai dengan pelajaran bahasa Indonesia yang sedang diajarkan.

3.1 Pratindakan

Pada tahap pratindakan, peneliti melakukan observasi selama kurang lebih dua minggu terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ.

Aspek yang diamati meliputi kegiatan guru pada saat mengajar bahasa Indonesia. Dari hasil observasi tersebut ditemukan beberapa hambatan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu 1) Beberapa siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan masih sibuk dengan urusannya masing-masing; 2) Pengelolaan kelas yang kurang kondusif; 3) Kurangnya media pembelajaran yang mendukung.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka hal-hal yang dapat dilakukan peneliti untuk memperbaiki hasil refleksi adalah 1) Peneliti memberikan *ice breaking* kepada peserta didik untuk memantik semangat dan konsentrasi peserta didik agar fokus mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan *ice breaking* yang sesuai dengan kondisi kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ, dikarenakan terdapat anak berkebutuhan khusus; 2) Peneliti melakukan untuk berdiam sejenak dan melihat ke arah peserta didik yang kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti memberikan sebuah peringatan kepada peserta didik yang kurang kondusif dalam belajar yang dapat mengganggu peserta didik yang lain; 3) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran serta perangkat yang digunakan untuk pembelajaran. Peneliti meminjam proyektor, kabel rol milik sekolah sehingga media pembelajaran dapat diterapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti melakukan rancangan penelitian siklus pertama yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan rancangan tindakan yang akan dilakukan yang terdiri dari beberapa dokumen perencanaan yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD);
- 2) Menyusun pedoman observasi pembelajaran dengan media pembelajaran *game* edukatif yakni *Educandy*.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan;
- 4) Menyusun soal tes tertulis untuk peserta didik berbentuk soal esai;
- 5) Mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pada tahap tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* edukatif sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Selain itu, memastikan penggunaan media pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rancangan.

c. Observasi (*observing*)

Observasi dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dipersiapkan. Berikut pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti.

- 1) Observasi aktivitas guru

Pedoman penskoran untuk observasi aktivitas guru menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban dengan skor sebagai berikut:

Skor 1 jika kegiatan poin pernyataan tidak terobservasi

Skor 2 jika melakukan kegiatan poin pernyataan dengan kurang baik

Skor 3 jika melakukan kegiatan poin pernyataan dengan baik; dan

Skor 4 jika melakukan kegiatan poin pernyataan dengan sangat baik

Cara menghitung nilai perolehan hasil observasi aktivitas guru, yaitu:

$$\text{Nilai (x)} = \frac{\text{Total Skor}}{80} \times 100$$

Keterangan:

Nilai 80 = Skor Maksimal

Kriteria Penilaian:

91 - 100 : Sangat baik

76 - 90 : Baik

61 - 75 : Cukup

≤ 60 : Kurang

(Kemendikbud, 2013)

2) Observasi aktivitas peserta didik

Pedoman penskoran untuk observasi aktivitas peserta didik yaitu, untuk pernyataan positif dengan skor 5 jika semua deskriptor muncul, skor 4 jika tiga deskriptor muncul, skor 3 jika dua deskriptor muncul, skor 2 jika satu deskriptor muncul, dan skor 1 jika tidak ada deskriptor yang muncul. Sedangkan untuk pernyataan negatif, skor 1 jika semua deskriptor muncul, skor 2 jika tiga deskriptor muncul, skor 3, jika dua deskriptor muncul, skor 4 jika satu deskriptor muncul, dan skor 5 jika tidak ada deskriptor yang muncul. Cara menghitung nilai observasi aktivitas peserta didik, yaitu:

$$\text{Nilai (x)} = \frac{\text{Total Skor}}{45} \times 100$$

Keterangan:

Nilai 45 = Skor Maksimal

Kriteria Penilaian:

91 - 100 : Sangat baik

76 - 90 : Baik

61 - 75 : Cukup

≤ 60 : Kurang

(Kemendikbud, 2013)

d. Refleksi (*reflecting*)

Mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, hingga observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa hambatan yang ditemukan peneliti pada saat observasi kurang lebih dua minggu, peneliti dapat menggunakan media pembelajaran *game* edukatif dengan baik. Respon peserta didik kelas 8.2 SMP

Labschool antusias, aktif dengan adanya media pembelajaran berupa *game* edukatif yang dapat dibuktikan dengan data hasil tes, sebagai berikut.

Hasil tes dianalisis dari skor perolehan peserta didik dianalisis menggunakan analisis distribusi frekuensi dan presentase untuk mengetahui kategori tingkat kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik. Pedoman kategorisasi menggunakan rumus t-skor (Sudijono, 2005).

Tabel 1. Pedoman Kategorisasi t-skor

Kategori	Skor
Rendah	$X < M - 0,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sangat Tinggi	$M + 1,5 SD \leq X$

Sumber: (Sudijono, 2005)

Keterangan:

M (Mean Ideal) = (skor tertinggi + skor terendah)

SD (Standar Deviasi) = (skor tertinggi - skor terendah)

X = skor yang dicapai peserta didik

Tabel 2. Hasil Tes Observasi Siklus I

Kategori	Skor
Rendah	$90 < 95 - 0,5 SD$
Sedang	$95 - 0,5 SD \leq 95 < 95 + 0,5 SD$
Tinggi	$95 + 0,5 SD \leq 100 < 95 + 1,5 SD$
Sangat Tinggi	$95 + 1,5 SD \leq 100$

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *game* edukatif *Educandy* terhadap keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Lab School FIP UMJ. Keaktifan peserta didik juga dapat berpengaruh pada perolehan nilai kognitif peserta didik. Nilai rata-rata yang diperoleh dari 23 peserta didik adalah 96,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90. Peserta didik kelas 8.2 SMP Lab School FIP UMJ terdiri dari 24 siswa, tetapi terdapat satu siswa yang tidak masuk dikarenakan sakit.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *game* edukatif *Educandy* dapat berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ, pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pelajaran dengan topik menelaah dan menganalisis kaidah kebahasaan teks ulasan yaitu kata sifat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata dari hasil tes yang diperoleh pada siklus I. Setelah pelaksanaan pembelajaran melalui media *game* edukatif *Educandy*

pada siklus I diperoleh rata-rata peserta didik yang aktif 96,5 dari 23 siswa mencapai kriteria sangat baik.

Peneliti memberikan saran bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, perencanaan, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media pembelajaran *game* edukatif *Educandy*. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kriteria yang dibutuhkan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Serta fasilitas sekolah yang dapat mendukung dan memfasilitasi pengembangan profesional guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (FIP UMJ) yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SMP Lab School FIP UMJ yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Bentriska, H. K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1-8.
- Hikmiah, A. N. (2022). Peningkatan hasil belajar materi mengenal satuan waktu melalui media belajar berbasis *game educandy* kelas 2A SD Negeri Sedati Agung. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 5(2), 151-169.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *In Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7-11.
- Nurhikmah A., M. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game Edukasi Quiziz* Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 228-237.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.