

---

**APLIKASI EDUCANDY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK****Oleh****Kharis Sulaiman Hasri****IAIN Kendari****E-mail: [kharis.sulaiman@gmail.com](mailto:kharis.sulaiman@gmail.com)**

---

**Article History:***Received: 20-11-2023**Revised: 17-12-2023**Accepted: 24-12-2023***Keywords:***PPKn, Media Pembelajaran  
Educandy, Hasil Belajar.*

**Abstract:** *Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran Educandy dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan; rancangan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi atau tindakan. Hasil penelitian ini melaporkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklusnya, yakni ketuntasan belajar siklus pertama sebesar 75%, dan meningkat pada siklus kedua menjadi 100%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran Educandy dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Implikasi dari penelitian ini juga didiskusikan di bagian akhir artikel ini.*

---

**PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Wahyuningtyas and Sulasmono 2020). Di sisi lain, media pembelajaran juga digunakan untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar peserta didik (Widiastuti, Sayekti, and Eryani 2021). Kini, media pembelajaran terus mengalami transformasi dari media konvensional ke media pembelajaran berbasis teknologi.

Para ahli telah banyak melakukan kajian dan penelitian tentang media pembelajaran. Mereka membahas dari berbagai perspektif, seperti penelitian Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020), dan Widiastuti, Sayekti, dan Eryani (2021) yang mengkaji peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran. Amelia dkk (2022), Fitriati dkk (2021), dan Putri dkk (2021) cenderung menelaah peningkatan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis game. Selain itu, media pembelajaran juga dijadikan sebagai inovasi atau terobosan baru sehingga pembelajaran tidak monoton/konvensional (Nursyahidin, Rohman, and Febriyanti 2021). Bali dan Musrifah (2020) cenderung membahas problematika penerapan pembelajaran online dalam ranah afektif dan psikomotorik khususnya media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis menemukan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini didasarkan pada data nilai ulangan harian yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran PPKn. Selain itu, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran daring yang dinilainya kurang menarik dan kurang disiplin mengerjakan tugas, serta pengaruh negatif gawai (Observasi, 2 Maret-13 September 2021).

Melihat kondisi di atas, yakni kecenderungan peserta didik dalam menggunakan gawai,

maka penulis berusaha melakukan pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran melalui aplikasi Educandy. Memang, disadari bahwa media pembelajaran game Educandy atau yang serupa sudah dikaji para pakar. Namun, masih terbatas pada pembahasan dan kajian untuk meningkatkan motivasi peserta didik (Amelia et al. 2022; Nuranti et al. 2023). Sementara itu, penelitian pada media pembelajaran game Educandy pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan cenderung diabaikan. Padahal, pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah bagian dari upaya membentuk karakter atau akhlak peserta didik (Sofyan, Hasan, and Fathurrohman 2022; Pratiwi 2021; Muhajir and Sugiarti 2019).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara praktis, empiris, kontekstual, dan kebijakan. Secara praktis, guru dapat mengetahui manfaat penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran. Secara empiris, penelitian ini memberikan kontribusi kepada kepala sekolah tentang pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran PPKn di sekolah. Secara kontekstual, penelitian ini dilakukan di MI Al-Hidayah, namun dapat dijadikan rujukan untuk melakukan studi pemanfaatan aplikasi Educandy pada mata pelajaran PPKn. Secara kebijakan, pengawas sekolah dapat merujuk hasil penelitian ini dalam melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan media teknologi.

## LANDASAN TEORI

### Media Pembelajaran *Educandy*

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Sutiah 2018) atau untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya 2021). Tidak jauh berbeda dengan Sutiah, Danim (1994) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam diskusi bersama peserta didik. Sementara itu, Rohani (1997) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang melibatkan perangkat keras atau perangkat lunak untuk mendapatkan proses dan hasil intruksional secara efektif dan efisien.

Educandy merupakan aplikasi berbasis website yang memiliki slogan “making learning sweeter”. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan yang dihasilkan yaitu permainan belajar interaktif dalam hitungan menit. Ada delapan model game belajar yang bisa dibuat, di antaranya: Crossword (teka-teki silang), Multiple Choice, Word Search (mencari kata di antara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawaban yang benar hingga pada posisi melintang), Spell It (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu memiliki arti yang lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan) (Fitriati, Purnamasari, et al. 2021). Senada dengan Fitriati, dkk, Amelia dkk mengemukakan bahwa Educandy memiliki tiga fitur permainan utama, yakni words, matching pairs, dan quiz questions (Amelia et al. 2022). Tiga fitur utama ini dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice (Amelia et al. 2022). Lebih lanjut dijelaskan permainan ini dapat dimainkan secara

langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung (Ulya 2021). Selain itu Educandy juga bisa dimainkan secara individu, berduel dengan komputer, berduel dengan teman, dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan (Ulya 2021).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali siklus (empat kali pertemuan). Ada empat tahapan yang dilakukan, yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, dan tes. Dokumen yang dimaksud adalah dokumen nilai rapor atau nilai hasil belajar serta dokumentasi selama proses pembelajaran. Observasi melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan pedoman observasi guru. Tes yang dimaksud adalah tes awal untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pratindakan dan tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi Educandy sebagai media pembelajaran PPKn di kelas V semester satu MI Al-Hidayah diperoleh hasil bahwa pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar. Sebanyak 10 orang telah tuntas dengan persentase peningkatan ketuntasan sebesar 40% dari prasiklus. Ini berarti telah terjadi peningkatan rata-rata nilai dari prasiklus. Hasil pencapaian pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas yaitu 78 sementara ketuntasan belajar mencapai 75%. Walaupun demikian, hasil pada siklus I masih belum optimal sehingga dilanjutkan pada siklus II pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 85 dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II setelah dilakukan refleksi maksimal melalui penerapan pemanfaatan aplikasi Educandy dalam pembelajaran. Pada siklus II peserta didik lebih senang dan enjoy dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya dan mencapai ketuntasan maksimal pada mata pelajaran PPKn pada materi "Hak dan Kewajiban". Keseluruhan hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas**

Kriteria	Jenis Tindakan			Ket.
	Pre Test/Prasiklus	Siklus I	Siklus II	
Jumlah Nilai	1389	1580	1690	Meningkat
Rata-Rata Nilai	70	78	85	Meningkat
Ketuntasan Belajar	40%	75%	100%	Meningkat
Yang Belum Tuntas	60%	25%	0	Menurun

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PPKn di setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Educandy efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini selaras dengan temuan penelitian Widiastuti, Sayekti, dan Eryani (2021) dan Ulya (2021) bahwa game Educandy sangat efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta efektif

mengulas pemahaman peserta didik. Selain itu, melalui game Educandy peserta didik lebih termotivasi untuk belajar di kelas (Putri et al. 2021; Fitriati, Hardiningsih, et al. 2021).

Meningkatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn melalui pemanfaatan aplikasi Educandy karena aplikasi berbasis web ini memiliki tiga fitur permainan utama, yakni words, matching pairs, dan quiz questions (Amelia et al. 2022). Dari ketiga fitur ini guru mengkreasikan lagi menjadi permainan-permainan yang menarik sehingga terjadi kompetisi antar peserta didik sehingga tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Kemp dan Dayton (1985) menegaskan delapan kontribusi media dalam proses pembelajaran, yaitu: Penyajian bahan ajar lebih baik, pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, waktu yang lebih efisien, kualitas belajar dapat meningkat, fleksible dalam pengajaran, sikap positif peserta didik meningkat dan proses belajar lebih baik, dan meningkatkan nilai positif pengajar. Selain itu Heinich dkk (1982) juga melaporkan bahwa perancangan media yang tepat akan sangat membantu penanaman dan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan pendidik secara langsung. Akhirnya, penelitian ini memberikan implikasi bahwa proses belajar mengajar bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan secara konvensional seperti penggunaan metode ceramah, tetapi juga menuntut seorang pendidik melakukan inovasi-inovasi untuk membuat pembelajaran semakin menarik melalui media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Educandy dapat meningkatkan hasil belajar PPKn secara signifikan serta dapat lebih memotivasi peserta didik dalam belajar. Pada akhirnya, penelitian ini tentu memiliki kelemahan. Selain persoalan desain penelitian yang digunakan, juga persoalan aspek hasil belajar yang ditekankan masih terbatas pada ranah kognitif dan belum membahas hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan guna melengkapi penelitian ini dengan cara mengkaji lebih dalam tentang hasil belajar secara holistik (afektif, psikomotorik, dan kognitif), serta desain penelitian yang berbentuk studi multikasus.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, Nurul Chandra, Zulhelmi Zulhelmi, Dina Syaflita, and Yenni Siswanti. 2022. "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy Di SMPN 25 Pekanbaru." *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics* 3, no. 2: 56–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>.
- [2] Bali, Muhammad Mushfi El Iq, and Musrifah Musrifah. 2020. "The Problems of Application of Online Learning in the Affective and Psychomotor Domains During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (December): 137–54. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.172-03>.
- [3] Danim, Sudirman. 1994. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Fitriati, Ita, Sri Hardiningsih, Khairul Sani, Pendidikan Teknologi Informasi, Stkip Taman Siswa Bima, Pendidikan Sekolah Dasar, and Stkip Taman Siswa Blma. 2021.

- “Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima” 5, no. 6: 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4857>.
- [5] Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianiingsih, and Ika Irawati. 2021. “Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.” In *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian* 2021, 307–12. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>.
- [6] Heinich, Robert, Michael Molenda, and James D. Russel. 1982. *Instructional Media: And the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- [7] Kemp, Jerrold E, and Deane K Dayton. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper Row Publishers.
- [8] Muhajir, Muhajir, and Nandri Sugiarti. 2019. “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran PPKn Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP Muhammadiyah 1 Makassar.” *JED (Jurnal Etika Demokrasi)* 4, no. 1 (January). <https://doi.org/10.26618/jed.v4i1.1986>.
- [9] Nuranti, Eka Qadri, Naili Suri Intizhami, Putri Ayu Maharani, Mardhiyyah Rafrin, and Muh. Agus. 2023. “Pelatihan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi SLIDO Di SMAN 5 Parepare.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, no. 5 (July): 464–70. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i5.190>.
- [10] Nursyahidin, Rahmad, Arif Rohman, and Novi Febriyanti. 2021. “Learning Innovation of Islamic Education in Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18, no. 1 (June): 145–66. <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.181-08>.
- [11] Pratiwi, Nadia Tassya. 2021. “Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter Di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat.” *Journal of Educational Developmenta* 2, no. 3: 439–49. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>.
- [12] Putri, Anindya Mirza Kurnia, Akhwani Akhwani, Nafiah Nafiah, and Muhammad Syukron Djasilan. 2021. “Pengaruh Media Educandy Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September): 4206–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1537>.
- [13] Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [14] Sanjaya, Febi. 2021. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Pada Materi Volume Benda Putar Metode Kulit Tabung Mahasiswa Pendidikan Matematika.” *STATMAT: JURNAL STATISTIKA DAN MATEMATIKA* 3, no. 1 (January): 49. <https://doi.org/10.32493/sm.v3i1.8511>.
- [15] Sofyan, Robby Wahyu Ilahi, Najib Hasan, and Yoyoh Fathurrohmah. 2022. “Analisis Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas IV Di SDN Larangan 5 Kota Tangerang.” *Jurnal Pendidikan: SEROJA* 1, no. 2.
- [16] Sutiah, Sutiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- [17] Ulya, Maziyatul. 2021. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1: 99–103. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm> ANALISIS.
- [18] Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. “Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF:*

*JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (April): 23–27.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

- [19] Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July): 2082–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.