

MEDIA DIGITAL : INTEGRASI APLIKASI EDUCANDY KEDALAM MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SAKTI

Siddratunnur¹, Nurjannah², Iqbal³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Jabal Ghafur, Pidie, Aceh, Indonesia

Email : siddratunnur@gmail.com, nurjannah1187@yahoo.com, Iqbalpersit012@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of integrating the Educandy application into the active learning model on improving student learning outcomes in the Civics Education (PPKn) subject at SMP Negeri 2 Sakti. The approach used is quantitative with a quasi-experimental research type and a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of two classes: class VII A as the experimental group using the Educandy application, and class VII B as the control group using the lecture method. Data collection techniques included tests (pretest and posttest), questionnaires, structured observations, and documentation. The results of data analysis show a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental group and those in the control group. Based on the t-test (paired sample t-test), the significance value was $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. This indicates that the use of Educandy in active learning has a significant effect on improving student learning outcomes. The average learning outcome score of students in the experimental class was 84.58, which is higher than the control class average of 74.58. Thus, it can be concluded that integrating the Educandy application into the active learning model is an effective and engaging learning innovation that enhances students' understanding and active participation in the PPKN learning process.

Keywords: Educandy, Active Learning, Learning Outcomes, Digital Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh integrasi aplikasi Educandy ke dalam model pembelajaran *active learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Sakti. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Educandy dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), kuesioner, observasi terstruktur, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan uji-t (paired sample t-test), diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Educandy dalam

pembelajaran *active learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 84,58, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,58. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi aplikasi *Educandy* ke dalam model *active learning* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar PPKn.

Kata kunci: *Educandy*, *Active Learning*, Hasil Belajar, Media Digital

1. Pendahuluan

Pendahuluan Pengertian pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan sebagai suatu proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar serta kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Proses ini mencakup penguatan nilai-nilai keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, penanaman akhlak mulia, serta pengembangan keterampilan yang berguna bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. (Oktamia Anggraini Putri, 2022).

Metode pengajaran PPKn masih sering berfokus pada guru, sehingga banyak siswa merasa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Akibatnya, sejumlah siswa tidak memberikan perhatian pada penjelasan guru. Beberapa dari mereka justru terlibat dalam aktivitas yang tidak relevan, atau mengganggu teman-teman mereka, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak teratur (Hasri, 2023).

Dengan demikian model *active learning* salah model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn. *Active learning* adalah metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, baik melalui interaksi antara siswa maupun antara siswa dan guru. Pembelajaran aktif ini juga merujuk pada model yang berorientasi pada tujuan pembelajaran, melibatkan siswa secara langsung, serta memanfaatkan seni, gerakan, panca indera, langkah, dan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran (Hasrul Muftahid & Rohyati, 2021).

Selain itu, pembelajaran aktif merupakan suatu metode pendidikan yang menjadikan siswa sebagai pihak yang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, peran guru berubah dari posisi utama sebagai yang mempresentasikan materi di depan kelas menjadi fasilitator dan pendamping. Sebaliknya, siswa diberikan kesempatan untuk mengambil peran utama dalam mengelola dan memahami pembelajaran secara mandiri (Kariadi & Suprapto, 2018).

Berdasarkan pengamatan atau observasi awal di SMP Negeri 2 Sakti, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga sasaran pembelajaran tidak terpenuhi. Oleh karena itu, masalah ini perlu ditangani segera oleh para guru, mengingat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat penting dalam

membentuk karakter siswa serta menanamkan nilai nasionalisme, toleransi, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pelajaran ini berperan sebagai dasar untuk menciptakan generasi yang bersemangat kebangsaan dan memiliki sikap positif terhadap perbedaan, sehingga guru memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan proses belajar berjalan dengan baik.

Dengan demikian salah satu aplikasi pembelajarannya yaitu aplikasi *Educandy*. *Educandy* adalah aplikasi *edugame* atau permainan edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran (Rohmah, 2021) Aplikasi berbasis web ini memiliki slogan "Membuat Belajar Lebih Manis" dan memungkinkan pembuatan game online yang menarik, relevan dengan pembelajaran, serta menghindarkan kebosanan. Dengan *Educandy*, guru dapat merancang pembelajaran dan menyusun kumpulan soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Saat memberikan tes atau tugas, tampilan *Educandy* yang menarik dan penuh warna mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar secara interaktif sambil bermain. Hal ini, seperti yang dikemukakan oleh (Rahayu et al., 2023) sangat efektif dalam membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Melalui pembelajaran berbasis *Educandy*, diharapkan siswa lebih termotivasi dan dapat lebih mudah memahami materi PPKn yang dipelajari sehingga mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM.

Landasan Teoritis

Pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan di berbagai bidang pendidikan, di mana proses pembelajarannya membutuhkan peran aktif guru atau pendidik untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan pembelajaran digital sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Fauzan, 2020). Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan tersebut berupa materi pelajaran, sedangkan penerima pesan adalah siswa.

Keberadaan media mempermudah dalam penyampaian dan pemahaman materi pelajaran kepada siswa (Fauzan, 2020). Media digital adalah jenis media yang menggunakan teknologi digital untuk menyebarkan, menyimpan, dan mengolah informasi. Berbeda dengan media tradisional seperti koran, radio, atau televisi, media digital mencakup platform berbasis internet, perangkat lunak, serta aplikasi yang memungkinkan komunikasi interaktif dan akses langsung ke konten digital (Umam, 2017).

Aplikasi *Educandy* dikembangkan oleh seorang pendidik asal Inggris bernama Duncan Keith. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan *Educandy*, guru dapat membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan anagram, hanya dengan memasukkan konten pembelajaran.

Saat ini, terdapat beragam pilihan alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah penerapan media daring melalui permainan *Educandy*. *Educandy* adalah platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan latihan soal sebagai sumber untuk mempelajari secara mandiri bagi para siswa (Sukma et al., 2023).

Pembelajaran *edutainment*, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, terbukti menyenangkan bagi siswa sehingga mereka lebih mudah menguasai materi pelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan di abad ke-21 ini adalah dengan menerapkan metode *edutainment* menggunakan *Educandy*. Selain itu, menurut (Amelia et al., 2021) *Educandy* memiliki tiga fitur permainan utama, yaitu kata-kata, pasangan yang cocok, dan kuis.

Sebagai platform yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan latihan soal dan mengulas pemahaman siswa, diharapkan *Educandy* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan inovasi dan variasi dalam pengajaran kepada siswa (Widiastuti et al., 2021).

Educandy merupakan aplikasi digital yang dibuat untuk memfasilitasi proses belajar dengan cara yang seru dan interaktif. Ciri khas utama dari aplikasi *Educandy* adalah sebagai platform pendidikan digital yang memudahkan dalam pembuatan kegiatan interaktif seperti kuis, permainan kata, dan teka-teki. Sebagai sebuah aplikasi online, *Educandy* bisa diakses dari berbagai perangkat tanpa memerlukan proses instalasi. Dengan antarmuka yang sederhana, para guru dapat menyusun materi pelajaran dan membagikannya melalui tautan. Aplikasi ini mendukung penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan cocok untuk berbagai jenis konten. *Educandy* dapat digunakan dalam versi gratis maupun berbayar yang menawarkan fitur tambahan (Rohmah, 2021).

Model *active learning* menurut (Kariadi & Suprapto, 2018) Adalah suatu model pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar (mencari informasi, mengolah data, dan membuat kesimpulan untuk kemudian diterapkan atau dilaksanakan) dengan menciptakan suasana belajar yang membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pembelajaran yang dinamis bertujuan untuk memaksimalkan semua potensi yang ada pada siswa, sehingga setiap individu dapat meraih pencapaian belajar yang baik. Di samping itu, pembelajaran yang dinamis juga berperan dalam mempertahankan perhatian siswa agar tetap terfokus pada proses pendidikan. Pembelajaran yang memiliki makna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya bisa menentukan apa yang ingin mereka pelajari dan metode apa yang akan digunakan untuk mempelajarinya (Kariadi & Suprapto, 2018).

Model pembelajaran aktif (*active learning*) bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Menurut (Hasrul Muftahid & Rohyati, 2021) ada 101 metode pembelajaran yang aktif, salah satunya adalah pertanyaan pergantian peran. Metode ini adalah bentuk pembelajaran aktif yang menekankan pada interaksi tanya jawab dengan saling menukar peran. Dalam situasi ini, guru berperan sebagai siswa dengan mengajukan pertanyaan, sedangkan siswa berusaha memberikan jawabannya.

Hasil pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengenali dan menilai sasaran pendidikan. Sebagai salah satu indikator suksesnya proses pendidikan, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa, guru, metode pengajaran, dan lembaga pendidikan berhasil mencapai target

yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai dokumentasi tentang pencapaian siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijelaskan sebagai kemampuan dan keterampilan yang diperoleh oleh siswa melalui proses pendidikan (Andriani & Rasto, 2019).

Hasil belajar yang baik menunjukkan Keberhasilan dalam pembelajaran yang telah dijalani, baik secara individu maupun secara kelompok. Di samping itu, hasil dari pembelajaran bermanfaat untuk menilai kelebihan dan kelemahan seseorang, efektivitas cara mengajar yang diterapkan oleh guru, teknik pengajaran, tingkat pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman penting yang akan berguna di masa mendatang (Syachtiani & Trisnawati, 2021).

Berdasarkan Taksonomi Bloom, Hasil pembelajaran diperoleh melalui tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, yang terdiri dari enam elemen, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, yang mencakup lima tingkat kemampuan, yaitu menerima, merespons, mengevaluasi, mengatur, dan menginternalisasi nilai. Ranah psikomotor melibatkan keterampilan fisik, manipulasi objek, dan koordinasi tindakan (Andriani & Rasto, 2019).

Maka oleh sebab itu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Secara esensial, PPKn merupakan pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari yang mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Ridwan et al., 2018).

Dan yang menjadi dasar diajarkannya PPKn hingga tingkat perguruan tinggi tertuang dalam Pasal 37 Ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal tersebut menyatakan bahwa PPKn wajib dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan tinggi dengan tujuan membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Ridwan et al., 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena memiliki peran strategis dalam membangun karakter peserta didik. PPKn memberikan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta prinsip demokrasi dan toleransi. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi individu yang berintegritas, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan tanggung jawab sosial yang tinggi, sehingga mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kuantitatif** dengan jenis *quasi experiment* (**eksperimen semu**) dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sakti, dengan **kelas VII A sebagai kelompok eksperimen** (menggunakan Educandy) dan **kelas VII B sebagai kelompok kontrol** (pembelajaran konvensional).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sakti yang terdiri dari 50 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara **purposive sampling**, yaitu dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas terhadap tujuan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

1. **Tes (Pretest dan Posttest):** Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, terdiri dari 20 soal pilihan ganda.
2. **Kuesioner:** Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Educandy, menggunakan skala Likert 4 poin.
3. **Observasi terstruktur:** Untuk mencatat aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penerapan aplikasi.
4. **Dokumentasi:** Untuk mengumpulkan data penunjang berupa foto, rekaman, atau arsip hasil belajar siswa.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan **korelasi Pearson Product Moment**, dan uji reliabilitas menggunakan **Cronbach's Alpha**. Instrumen dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan reliabel jika nilai Alpha $> 0,7$.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara **statistik deskriptif dan inferensial** menggunakan **SPSS versi**

22. Langkah-langkah analisis meliputi:

1. **Uji normalitas** (Kolmogorov-Smirnov)
2. **Uji homogenitas**
3. **Uji t berpasangan (paired t-test)** untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol

4. Uji N-Gain untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar, dengan kriteria: tinggi ($N\text{-Gain} > 0,70$), sedang ($0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$), dan rendah ($N\text{-Gain} < 0,30$).

Rumusan Hipotesis

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan aplikasi Educandy dan yang tidak.
2. H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan aplikasi Educandy dan yang tidak.

3. Hasil dan Pembahasan

Validasi dan Reabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara akurat. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi objek yang sedang diteliti. Dalam pengujian validitas Soal *Pre-test*, suatu item dinilai valid apabila nilai koefisien korelasi (r hitung) lebih besar dari pada nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item dalam instrumen memiliki keterkaitan yang signifikan dengan total skor, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Berdasarkan uji coba instrumen yang dilakukan terhadap 24 dan 25 responden, diperoleh hasil pengujian validitas untuk masing-masing variabel yang disajikan pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal *Pre-test*

No.	Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	Soal 1	0,361	0,421	Valid
2	Soal 2	0,361	0,552	Valid
3	Soal 3	0,361	0,618	Valid
4	Soal 4	0,361	0,423	Valid
5	Soal 5	0,361	0,448	Valid
6	Soal 6	0,361	0,399	Valid
7	Soal 7	0,361	0,591	Valid
8	Soal 8	0,361	0,568	Valid
9	Soal 9	0,361	0,377	Valid
10	Soal 10	0,361	0,411	Valid
11	Soal 11	0,361	0,392	Valid
12	Soal 12	0,361	0,697	Valid
13	Soal 13	0,361	0,444	Valid
14	Soal 14	0,361	0,497	Valid
15	Soal 15	0,361	0,506	Valid

16	Soal 16	0,361	0,376	Valid
17	Soal 17	0,361	0,398	Valid
18	Soal 18	0,361	0,424	Valid
19	Soal 19	0,361	0,508	Valid
20	Soal 20	0,361	0,075	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang pada tabel 4.4 diatas, dari 20 butir soal diketahui jumlah soal yang valid berjumlah 20 soal sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal Postest

No.	Soal	r _{tabel}	r _{hitung}	Keterangan
1	Soal 1	0,361	0,505	Valid
2	Soal 2	0,361	0,578	Valid
3	Soal 3	0,361	0,568	Valid
4	Soal 4	0,361	0,398	Valid
5	Soal 5	0,361	0,466	Valid
6	Soal 6	0,361	0,648	Valid
7	Soal 7	0,361	0,482	Valid
8	Soal 8	0,361	0,405	Valid
9	Soal 9	0,361	0,375	Valid
10	Soal 10	0,361	0,489	Valid
11	Soal 11	0,361	0,602	Valid
12	Soal 12	0,361	0,390	Valid
13	Soal 13	0,361	0,628	Valid
14	Soal 14	0,361	0,536	Valid
15	Soal 15	0,361	0,409	Valid
16	Soal 16	0,361	0,495	Valid
17	Soal 17	0,361	0,370	Valid
18	Soal 18	0,361	0,535	Valid
19	Soal 19	0,361	0,463	Valid
20	Soal 20	0,361	0,388	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang pada tabel 4.5 diatas, dari 20 butir soal diketahui jumlah soal yang valid berjumlah 20 soal sehingga dapat dipergunakan untuk instrumen penelitian.

2. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat diandalkan atau konsisten dalam mengukur persepsi siswa

terhadap penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran PPKn. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 melalui perhitungan *Cronbach's Alpha*.

Hasil uji reliabilitas terhadap seluruh butir pernyataan dalam kuesioner ditampilkan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 3. Uji Reabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,855	,864	14

(Sumber : Olahan Data Penelitian 2025)

Berdasarkan Tabel 4.6 nilai ***Cronbach's Alpha*** sebesar **0,855** menunjukkan bahwa instrumen kuesioner memiliki tingkat reliabilitas yang **sangat tinggi**, karena melebihi nilai batas minimal 0,7 sebagaimana dikemukakan oleh Nunnally (2017). Dengan demikian, instrumen ini dapat dikatakan **reliabel** dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, melalui bantuan program IBM SPSS Statistics versi 21, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil dari uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.:

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_kelas_kontrol	.132	25	.128	.920	25	.015
Postest_kelas_kontrol	.125	25	.185	.978	25	.682
pretest_kelas_eksp erimen	.143	24	.066	.919	24	.013
postest_kelas_eksp erimen	.147	24	.054	.958	24	.192

Berdasarkan tabel uji normalitas data diatas dapat disimpulkan untuk seluruh data kelas eksperimen dan kontrol pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai Signifikansi *Krolemogorov* lebih besar dari alpha yaitu 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data hasil penelitian diatas yang diujikan memiliki sebaran data normal. Sehingga data hasil penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji prasyarat analisis yang berikutnya yakni uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok data memiliki kesamaan. Uji ini penting dilakukan sebelum melakukan uji statistik parametrik seperti uji *t*, karena salah satu asumsi dasar uji tersebut adalah kesamaan varians antar kelompok. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians dari kedua kelompok adalah homogen atau sama.
2. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka varians dari kedua kelompok tidak homogen atau berbeda secara signifikan.

Untuk lebih jelasnya, hasil uji homogenitas terhadap data hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut ini.

Table: 5. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_bela_jar	Based on Mean	2.556	1	68	.115
	Based on Median	2.412	1	68	.125
	Based on Median and with adjusted df	2.412	1	60	.126
	Based on trimmed mean	2.522	1	68	.117

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 4.8, diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji homogenitas hasil belajar siswa adalah sebesar 0,115, yang berarti lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau memiliki kesamaan varians. Kondisi ini memenuhi salah satu syarat untuk dilakukannya uji statistik parametrik selanjutnya, seperti uji *t*.

c. Uji hipotesis

- 1) Penerapan model *active learning* melalui aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Sakti.

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model *active learning* yang terintegrasi dengan aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Sakti, dilakukan observasi selama dua kali pertemuan. Observasi dilakukan oleh dua orang observer yang bertugas mengisi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

- a) Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi awal kepada siswa untuk membangkitkan minat dan semangat belajar terhadap materi yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi sebagai langkah awal untuk menggali pengetahuan dan pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari.	2	3
3	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran kooperatif secara aktif.	3	2
4	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada setiap kelompok siswa untuk dipelajari dan didiskusikan secara bersama dalam kelompok masing-masing.	2	2
5	Guru menyajikan pertanyaan kepada siswa dalam bentuk turnamen belajar sebagai strategi untuk mendorong partisipasi aktif dan kompetitif antar kelompok.	2	3
6	Guru memberikan skor kepada setiap kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat selama pelaksanaan turnamen pembelajaran, sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka.	3	2
7	Guru melanjutkan kegiatan turnamen pembelajaran dengan melaksanakan ronde kedua guna memberikan kesempatan tambahan kepada siswa untuk berpartisipasi dan memperdalam pemahaman materi.	3	3
8	Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi dan pembelajaran yang telah berlangsung.	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	3	2
Jumlah		22	20
Rata-rata		24,22	
Kriteria		Cukup	

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama menurut observer 1 adalah 22, sedangkan menurut observer 2 sebesar 20, sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 21. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model *active learning* yang terintegrasi dengan aplikasi *Educandy* berada pada kategori cukup.

Tabel 7. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa menyimak dengan seksama motivasi yang disampaikan oleh guru terkait materi pelajaran yang akan dipelajari, sebagai bentuk kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran.	2	2
2	Siswa memberikan tanggapan terhadap apersepsi yang disampaikan oleh guru sebagai upaya untuk mengungkapkan pengetahuan awal mereka terkait materi pelajaran.	1	2
3	Siswa menerima materi pembelajaran dari guru untuk dipelajari dan didiskusikan secara kolaboratif dalam kelompok masing-masing.	2	3
4	Siswa membentuk kelompok-kelompok kecil sesuai arahan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara kolaboratif.	3	3
5	Siswa merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui kegiatan turnamen belajar, yang dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran aktif dan kompetitif untuk mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.	2	3
6	Siswa secara aktif mencatat dan menghitung perolehan skor kelompok mereka berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama kegiatan turnamen pembelajaran berlangsung.	3	2
7	Siswa mengikuti ronde kedua dalam kegiatan turnamen belajar sebagai lanjutan dari sesi sebelumnya untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.	3	3
8	Siswa menyampaikan kesimpulan hasil diskusi dan pembelajaran sebagai bentuk refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.	1	1
9	Siswa menerima penyempurnaan atau klarifikasi dari guru terhadap kesimpulan yang telah mereka sampaikan, guna memperkuat pemahaman	2	2
Jumlah		19	21
Rata-rata		21.33	
Kriteria		Cukup	

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor observasi terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama menurut observer 1 adalah 19, dan menurut observer 2 sebesar 21, sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 20. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa

dalam penerapan model *active learning* yang terintegrasi dengan aplikasi *Educandy* berada pada kategori cukup.

- b) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi awal kepada siswa untuk membangkitkan minat dan semangat belajar terhadap materi yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi sebagai langkah awal untuk menggali pengetahuan dan pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari.	3	2
3	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran kooperatif secara aktif.	3	3
4	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada setiap kelompok siswa untuk dipelajari dan didiskusikan secara bersama dalam kelompok masing-masing.	3	2
5	Guru menyajikan pertanyaan kepada siswa dalam bentuk turnamen belajar sebagai strategi untuk mendorong partisipasi aktif dan kompetitif antar kelompok.	3	3
6	Guru memberikan skor kepada setiap kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat selama pelaksanaan turnamen pembelajaran, sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka.	3	3
7	Guru melanjutkan kegiatan turnamen pembelajaran dengan melaksanakan ronde kedua guna memberikan kesempatan tambahan kepada siswa untuk berpartisipasi dan memperdalam pemahaman materi.	3	3
8	Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi dan pembelajaran yang telah berlangsung.	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	2	2
Jumlah		24	22
Rata-rata		23	
Kriteria		Baik	

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua menurut observer 1 adalah 24, dan menurut observer 2 sebesar 22, sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 23. Berdasarkan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model *active learning* yang terintegrasi dengan aplikasi *Educandy* berada pada kategori baik.

Tabel 9. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa menyimak dengan seksama motivasi yang disampaikan oleh guru terkait materi pelajaran yang akan dipelajari, sebagai bentuk kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran.	2	2
2	Siswa memberikan tanggapan terhadap apersepsi yang disampaikan oleh guru sebagai upaya untuk mengungkapkan pengetahuan awal mereka terkait materi	2	2
3	Siswa menerima materi pembelajaran dari guru untuk dipelajari dan didiskusikan secara kolaboratif dalam kelompok masing-masing.	3	3
4	Siswa membentuk kelompok-kelompok kecil sesuai arahan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara kolaboratif.	2	3
5	Siswa merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui kegiatan turnamen belajar, yang dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran aktif dan kompetitif untuk mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.	3	3
6	Siswa secara aktif mencatat dan menghitung perolehan skor kelompok mereka berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama kegiatan turnamen pembelajaran berlangsung.	3	3
7	Siswa mengikuti ronde kedua dalam kegiatan turnamen belajar sebagai lanjutan dari sesi sebelumnya untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.	3	3
8	Siswa menyampaikan kesimpulan hasil diskusi dan pembelajaran sebagai bentuk refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.	1	2
9	Siswa menerima penyempurnaan atau klarifikasi dari guru terhadap kesimpulan yang telah mereka sampaikan, guna memperkuat pemahaman	2	2
Jumlah		21	23
Rata-rata		22	
Kriteria		Baik	

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor observasi aktivitas siswa pada pertemuan kedua menurut observer 1 adalah 21, dan menurut observer 2 sebesar 23, sehingga diperoleh rata-rata skor sebesar 22. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam penerapan model *active learning* yang didukung oleh aplikasi *Educandy* berada pada kategori baik.

2) Hasil uji hipotesis

Setelah syarat uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji t-test. Uji t-test ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *active learning* melalui aplikasi *Educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Sakti.

Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21, menggunakan teknik Independent Sample t-Test. Uji statistik ini digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *active learning* berbasis *Educandy*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 10 Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar	postest kelas eksperimen	24	84.58	8.688	1.468
	postest kelas kontrol	25	74.58	12.041	2.035

(Sumber : Olahan Data Penelitian 2025)

Table 11 Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2 tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil_ Equal variances assumed	2.556	.115	4.189	68	.000	10.514	2.510	5.506	15.522
Equal variances not assumed			4.189	61.853	.000	10.514	2.510	5.497	15.531

Berdasarkan hasil output dari Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil ini juga diperkuat oleh perbedaan nilai rata-rata (mean) antara kedua kelompok, di mana kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 84,58, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 74,58. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *active learning* yang terintegrasi

dengan aplikasi *Educandy* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional..

3). Uji N-Gain

Perhitungan normal gain (N-gain) dilakukan untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat diketahui melalui nilai N-gain yang dihitung berdasarkan skor pretest dan posttest. Perhitungan N-gain dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:, Sugiyono (2017:170).

1) Eksperimen

$$N - Gain = \frac{S_{post-test} - S_{pre-test}}{S_{maksimal} - S_{pre-test}}$$

Diketahui:

Skor Pretest	: 52,50
Skor Posttes	: 84,58
Skor ideal	: 100,00

$$\begin{aligned}
 N - Gain &= \frac{S_{post-test} - S_{pre-test}}{S_{maksimal} - S_{pre-test}} \\
 &= \frac{84,58 - 52,50}{100,00 - 52,50} \\
 &= \frac{32,08}{47,50} \\
 &= 0,675 \text{ atau } 67,5\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diartikan bahwa model *active learning* melalui Aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen sebesar 67,5%.

2) Kontrol

$$N - Gain = \frac{S_{post-test} - S_{pre-test}}{S_{maksimal} - S_{pre-test}}$$

Diketahui:

Skor *Pretest* : 53,95

Skor *Posttes* : 74,58

Skor ideal : 100,00

$$\begin{aligned} N - Gain &= \frac{S_{post-test} - S_{pre-test}}{S_{maksimal} - S_{pre-test}} \\ &= \frac{74,58 - 53,95}{100,00 - 53,95} \\ &= \frac{21,03}{46,05} \\ &= 0,466 \text{ atau } 46,6\% \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diartikan bahwa penggunaan pembelajaran konfensional juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas control sebesar 46,6%.

Berdasarkan hasil perolehan N-Gain di kelas eksperimen dan kelas control dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model *active learning* melalui Aplikasi *Educandy* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 67,5%, sedangkan dengan menggunakan pembelajaran konfensional pada kelas control meningkatnya hasil belajar sebesar 46,6%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan model *active learning* melalui Aplikasi *Educandy* relatif lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibanding pembelajaran konfensional pada mata pelajaran PPkn

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan melalui Aplikasi *Educandy* kedalam model *active learning* berdampak pada hasil belajar siswa, Di SMP Negeri 2 Sakti pada materi Keberagaman Bhinneka Tunggal Ika dimana nilai signifikannya sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini diperkuat oleh perbandingan nilai rata-rata (mean) hasil belajar, di mana kelas eksperimen memperoleh mean sebesar 84,58, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh mean sebesar 74,58. Dengan demikian, penerapan model *active learning*

berbasis *Educandy* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan temuan peneliti, peneliti menawarkan proposisi berikut:

1. Diharapkan pihak sekolah khususnya guru PPKn SMP Negeri 2 Sakti menggunakan sumber permainan *active learning* melalui Aplikasi *Educandy* dalam proses pembelajaran sebagai penunjang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya.
2. Peneliti menerapkan permainan *active learning* melalui Aplikasi *Educandy* sebagai lingkungan belajar yang sangat baik bagi siswa untuk melatih daya pikir siswa.

Diharapkan siswa mengulang materi yang diajarkan dengan menjawab pertanyaan yang relevan dan menjaga semangat belajar PPKn yang tinggi.

Daftar Pustaka

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Naskah Metodelogi Penelitian (2022) jawa tengah PT: Paradina pustaka*.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Defiani, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap hasil belajar siswa di sma N 1 sungai raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27595>
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Angka Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 352–364. <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/view/722>
- Hasri, K. S. (2023). Aplikasi Educandy Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 153–158. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Hasrul Muftahid, & Rohyati. (2021). Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Terhadap Hasil Belajar Ppkn. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 10(1), 35–47. <https://doi.org/10.54438/tulip.v10i1.184>
- Ihza Ahyati. A, & Anggraeni Dewi. A. (2021). Implementasi Bela Negara di Era Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal on Education*, 3(3), 236–247.

Journal, N. S. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi*. *1*(1), 126–138.

Kariadi, D., & Suprapto, W. (2018). Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn. *Educatio*, *13*(1), 11–21. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>

Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *4*(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>

Lahagu, Y., & Telaumbanua, W. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *5*(4), 618–627. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18017>

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>

Mubayyinah, N., & Ashari, M. Y. (2017). Efektivitas Metode Active Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(1), 75–93. journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/index

Nurhidayati, P. (2016). *Lembar Observasi Pembelajaran Di Kelas Dan Observasi Peserta Didik*. 1–23.

Oktamia Anggraini Putri. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(20), 1349–1358.

Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, *1*(2), 234–246. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>

Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, *4*(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (2020)* Bandung: CV ALFABETA.

Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6436–6444.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Wahyuni. (2019). Pengertian skala likert. *Bab III Metoda Penelitian, Bab iii me*, 1–9.

Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>