

## **PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUCANDY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SMPN 1 MAKASSAR**

Mirna<sup>1</sup>, Akhmad Syahid<sup>2</sup>, Mustamin<sup>3</sup>, Ahmad<sup>4</sup>, Martini<sup>5</sup>, Abdul Wahab<sup>6</sup>

Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

Alamat e-mail : <sup>1</sup>10120220036@student.umi.ac.id, <sup>2</sup>akhmad.syahid@umi.ac.id ,

<sup>3</sup>mustamin@umi.ac.id, <sup>4</sup>ahmadrazaq1686@gmail.com, <sup>5</sup>martini.martini@umi.ac.id,

<sup>6</sup>abdulwahab79@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the improvement of students' motivation and learning outcomes through the implementation of interactive media based on Educandy. The background of this research arises from the low learning motivation observed during the pre-cycle stage, where the average score was only 59.7 and the mastery level reached merely 15.79%. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. In Cycle I, the use of Educandy began to show a positive effect, marked by an increase in the average score to 77.1 and a mastery level of 60.53%. The media offered engaging learning activities through various game formats such as matching games, multiple-choice quizzes, and anagrams, which encouraged active student participation. Improvements implemented in Cycle II produced even more optimal results, with the students' average score rising to 88.16 and achieving 100% mastery. These findings indicate that Educandy significantly enhances students' learning motivation by providing enjoyable, interactive, and real-time feedback learning experiences. Therefore, it can be concluded that the application of Educandy-based interactive media is effective in increasing students' motivation and learning performance. This study implies that teachers should integrate innovative digital media to elevate the quality of learning processes.*

**Keywords:** *Interactive Media, Educandy, Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media interaktif berbasis Educandy pada mata pelajaran yang diberikan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa pada tahap pra siklus, dengan nilai rata-rata sebesar 59,7 dan tingkat ketuntasan hanya mencapai 15,79%. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, penggunaan media Educandy mulai menunjukkan dampak positif dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa menjadi 77,1 dan ketuntasan mencapai 60,53%. Media ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui

berbagai bentuk permainan seperti matching game, multiple choice, dan anagram, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Perbaikan pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal, di mana rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 88,16 dengan tingkat ketuntasan 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media Educandy mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta memberikan umpan balik langsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu memanfaatkan media digital inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, Educandy, Motivasi Belajar

## A. Pendahuluan

Masa depan sebuah bangsa bertumpu pada kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan memegang peran sentral sebagai wahana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga berkontribusi dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, cakap, kreatif, inovatif, serta memiliki karakter dan perilaku yang positif (Syahid and Bachri 2019). Pendidikan merupakan serangkaian peristiwa kompleks dan interaksi dinamis antarindividu yang memungkinkan manusia berkembang sebagai pribadi yang utuh melalui proses pembelajaran (Mustamin and Wahab 2023).

Pendidikan adalah ikhtiar untuk membina dan mengembangkan potensi manusia, baik dari aspek

rohani maupun jasmani. Sejumlah ahli mendefinisikan pendidikan sebagai proses pengubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam mencapai kedewasaan melalui pengajaran dan pelatihan (Sihaloho et al. 2023). Pendidikan adalah upaya terencana dan sadar untuk memberikan bimbingan atau bantuan dalam mengembangkan potensi fisik dan spiritual yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik agar mencapai kematangan dan mampu menjalankan tugas hidupnya secara mandiri (Abd Rahman et al. 2022).

Institusi pendidikan memainkan peran krusial dalam membangun SDM, sehingga diperlukan arsitektur pengajaran yang terstruktur dengan menjadikan kualitas sebagai prioritas utama (Surani, Saputri, and Mustamin

2022). Hal ini selaras dengan esensi pendidikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidik, peserta didik, dan tujuan pendidikan adalah komponen utama pendidikan. Ketiganya membentuk suatu *triangle*, yang jika salah satunya hilang, maka hilanglah hakikat pendidikan. Meskipun demikian, peran guru dapat diwakilkan atau dibantu oleh elemen lain seperti media teknologi, namun tidak dapat digantikan sepenuhnya. Selain faktor internal tersebut, proses pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu dukungan orang tua dan kondisi lingkungan sekitar (Agustin 2021).

Salah satu elemen esensial dalam pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar adalah stimulus yang membangkitkan dorongan atau semangat belajar, atau dengan kata lain, sebagai pemicu semangat belajar. Motivasi belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri seseorang dalam aktivitas belajar mengajar demi meraih hasil yang memuaskan, yang ditandai dengan adanya perubahan

sikap, perilaku, dan perasaan (Azmi, Fatmasari, and Jacobs 2024).

Motivasi belajar sangat krusial, terutama dalam Pendidikan Agama Islam, karena tidak hanya memengaruhi hasil belajar, tetapi juga sikap dan karakter peserta didik. Pendidikan agama memegang peran strategis dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhhlak mulia (Sopiani and Wirdati 2021).

Salah satu faktor pendukung proses pembelajaran berbasis teknologi adalah pemanfaatan aplikasi sebagai media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga tetap fokus pada aktivitas pembelajaran yang lebih kondusif, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Educandy* (Fatayan et al. 2025). Aplikasi ini dirancang untuk mereview materi yang telah dipelajari sebelumnya. *Educandy* adalah aplikasi berbasis edugame atau game edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. *Educandy* merupakan aplikasi berbasis website dengan slogan "*making learning sweeter*"

(membuat pembelajaran lebih menyenangkan). *Educandy* adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan permainan online yang menghibur, namun tetap berfungsi sebagai alat evaluasi langsung selama proses pembelajaran pada materi yang telah disampaikan (Nurbaya, Paida, and Ratnawati 2025).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Makassar, terungkap bahwa sejumlah peserta didik menunjukkan indikasi motivasi belajar yang rendah. Gejala tersebut antara lain adalah enggan bertanya saat tidak memahami materi, kurang aktif dalam diskusi kelas, serta cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menggugah motivasi belajar peserta didik secara efektif.

Meskipun guru telah menerapkan pendekatan yang variatif, seperti model *Project Based Learning* (PBL) dan penggunaan video animasi sebagai media, tingkat partisipasi

siswa tetap bervariasi dan dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat belajar, serta faktor eksternal seperti pengaruh budaya populer, pergaulan bebas, dan dampak media sosial yang tidak sejalan dengan nilai-nilai agama. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang viral daripada pelajaran yang bersifat normatif atau spiritual. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti ruang ibadah yang memadai dan sarana media digital yang terbatas juga menjadi penghalang dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan data nilai ulangan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar, dari total 38 orang peserta didik, hanya 13 peserta didik (34,21%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, sedangkan 25 peserta didik (65,79%) lainnya belum memenuhi kriteria tersebut. Kondisi ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan, baik dari segi kognitif, seperti pemahaman materi yang rendah, maupun dari segi afektif,

partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang lazim diterapkan oleh guru di kelas, meliputi metode konvensional yaitu metode ceramah, pemberian tugas individu, model *Project Based Learning* (PBL), serta pemanfaatan media animasi. Meskipun metode-metode tersebut telah diterapkan secara bervariasi, sebagian besar masih bersifat searah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Metode ceramah cenderung membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang berinteraksi secara langsung dengan materi. Tugas individu yang diberikan pun dianggap monoton dan tidak kontekstual.

Menyadari kondisi tersebut, diperlukan solusi inovatif yang mampu mendongkrak motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menggembirakan. Salah satu alternatif media pembelajaran yang menjanjikan adalah Educandy, sebuah platform digital yang menyajikan aktivitas pembelajaran dalam format permainan edukatif, kuis interaktif, dan latihan visual yang atraktif. Media ini diyakini mampu

memikat perhatian peserta didik, meningkatkan keterlibatan, serta membangkitkan antusiasme belajar secara lebih menyenangkan dan kompetitif.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*, diukur melalui siklus I dan II, dengan judul "Penerapan Media Interaktif Berbasis *Educandy* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMPN 1 Makassar".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*. Desain penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart dengan siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan minimal dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui

observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen yang relevan. Data dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan perubahan motivasi belajar dan secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik, dengan target minimal 80% peserta didik mencapai KKM dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar berdasarkan lembar observasi.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### A. Pelaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy*

Pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* melalui beberapa tahapan.

a. **Tahap persiapan** dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP empat pertemuan, lembar aktivitas, serta instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes hasil belajar pada siklus I dan II. Peneliti juga berkoordinasi dengan guru PAI untuk menentukan materi dan

menyesuaikannya dengan kondisi peserta didik.

- b. **Tahap pelaksanaan** berlangsung dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan dan satu kali ulangan. Pembelajaran dilakukan setiap hari Rabu dengan durasi  $3 \times 40$  menit.

Pada Siklus I, pertemuan pertama membahas materi pengertian Iman kepada Nabi dan Rasul serta tugasnya. Media *Educandy* digunakan dalam bentuk quiz game dan matching game untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman. Pertemuan kedua membahas mukjizat para Nabi dan Rasul melalui anagram game dan quiz game, kemudian dilaksanakan post test siklus I.

Pada Siklus II, pertemuan ketiga membahas keteladanan para Nabi melalui quiz dan matching game *Educandy* yang membuat suasana belajar lebih aktif. Pertemuan keempat membahas peran Iman kepada Nabi dan Rasul bagi generasi digital, dilanjutkan dengan crossword game dan quiz game, lalu peserta didik mengerjakan test siklus II berupa 5 soal esai.

#### B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasos *Educandy* dapat

### **Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik**

Penerapan *Educandy* bertujuan menciptakan pembelajaran PAI yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Sebagai media berbasis permainan, *Educandy* memvariasikan kegiatan belajar dan memacu semangat melalui tantangan. Observasi dan evaluasi hasil belajar dilakukan untuk memastikan peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah penggunaan *Educandy*, dengan fokus pada sikap, keaktifan, keterlibatan, serta hasil tes setiap siklus. Dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy*, peneliti menjabarkan sebagai berikut:

#### **1. Hasil Observasi**

##### **a. Pra Siklus**

Berdasarkan hasil observasi pra siklus terhadap 38 peserta didik kelas VIII.1, diperoleh persentase keterlibatan belajar yang bervariasi antara 50% hingga 75% dengan rata-rata kelas 65,7%. Empat peserta didik memperoleh kategori sangat baik

dengan persentase 75%, disusul enam kelompok besar lainnya dengan rentang 52,5% hingga 72,5%. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik (60–70%), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* mampu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa secara umum, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori rendah sehingga memerlukan perhatian dan pendampingan lebih lanjut.

##### **b. Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi Siklus I terhadap 38 peserta didik, diperoleh rata-rata motivasi belajar sebesar \*\*74,41%\*\*, yang menunjukkan kategori \*\*baik\*\*. Sebagian besar siswa berada pada rentang persentase 70–85%, menandakan bahwa mayoritas telah menunjukkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan yang cukup tinggi selama proses pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa siswa dengan persentase 57,5% hingga 65% yang menunjukkan motivasi belajar relatif rendah, sehingga memerlukan perhatian lebih, pendampingan, serta strategi pembelajaran yang lebih

variatif dan menarik. Secara keseluruhan, capaian Siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sudah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, meskipun masih perlu perbaikan pada siswa yang berada pada kategori rendah.

c. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi Siklus II terhadap 38 peserta didik, diperoleh rata-rata motivasi belajar sebesar 82,04%, yang menunjukkan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Majoritas siswa mencapai persentase antara 80% hingga 90%, yang menggambarkan bahwa mereka telah menunjukkan perhatian, keaktifan, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang berada pada rentang 72,5% hingga 77,5%, namun tidak ada yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh dan efektif memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya.

**Tabel 1. Rekapitulasi Nilai**

**Observasi Motivasi Belajar**

Tahap	Total Skor	Persentase	Kategori
Pra Siklus	999	65,7%	Cukup
Siklus I	1.131	74,41%	Cukup
Siklus II	1.247	82,04%	Baik

Rekapitulasi observasi di atas menunjukkan peningkatan bertahap pada skor motivasi belajar peserta didik, dari 65,7% (Cukup) pada pra siklus, menjadi 74,41% (Cukup) pada siklus I, dan mencapai 82,04% (Baik) pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan Educandy berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar.

**2. Hasil Tes**

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar PAI peserta didik masih rendah, dengan rata-rata 59,7% (kategori Kurang) dan sebagian besar belum mencapai KKM 80, menandakan pembelajaran belum optimal.

Secara umum, hasil belajar pra siklus belum memenuhi standar, sehingga diperlukan upaya meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan *Educandy* yang lebih menarik dan interaktif. Rincian hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus**

Deskripsi Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Pers
0-79	Tidak Tuntas	32	84
80-100	Tuntas	6	15
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>1</b>

Hasil tes pra siklus menunjukkan nilai rata-rata peserta didik 59,7 (59,7%), dengan hanya 15,79% (6 siswa) mencapai ketuntasan, dan 84,21% (32 siswa) belum mencapai KKM 80. Ini mengindikasikan pemahaman materi masih kurang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk meningkatkan motivasi belajar melalui *Educandy* pada mata pelajaran PAI kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar. Setiap tahapan tindakan dijelaskan secara sistematis berdasarkan hasil tes dan data dari tabel penilaian, sehingga dapat terlihat perkembangan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada setiap siklus.

Adapun jumlah ketuntasan individu, persentase, serta rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I**

Deskripsi Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-79	Tidak Tuntas	15	39,47%
80-100	Tuntas	23	60,53%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 77,1 (77,1%), di mana 60,53% (23 siswa) telah mencapai ketuntasan, dibandingkan pra siklus yang hanya 15,79%. Ini menunjukkan dampak positif *Educandy* terhadap motivasi dan hasil belajar. Namun, masih terdapat kendala seperti peserta didik yang pasif, manajemen waktu yang kurang efektif, dan kesulitan menggunakan *Educandy* secara mandiri. Berdasarkan refleksi, siklus II akan fokus pada perbaikan pengelolaan waktu, bimbingan intensif, dan motivasi peserta didik agar lebih aktif.

Adapun hasil belajar peserta didik pada tahap siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II**

Deskripsi Serap Peserta Didik	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-79	Tidak Tuntas	0	0%
80-100	Tuntas	58	100%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Setelah penerapan *Educandy* pada siklus II, hasil belajar PAI peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar meningkat signifikan,

mencapai tingkat ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 88,16 (88,16%).

Perkembangan nilai peserta didik dari pra siklus hingga siklus II diperoleh melalui tes untuk mengetahui tingkat motivasi belajar yang dipengaruhi oleh penerapan *Educandy* pada mata pelajaran PAI. Hasil tes ini menjadi indikator peningkatan motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik, seperti yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 5. Rekap Nilai Pra Siklus,  
Siklus I, Siklus II**

Komponen	Pra Siklus	Siklus I
Jumlah Nilai	2.270	2.930
Rata-rata	59,7 (Kurang)	77,1(Cukup)
Persentase Tuntas	15,79%	60,53%
Persentase Tidak Tuntas	84,21%	39,47%

Tabel rekapitulasi nilai menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap tahap. Nilai rata-rata meningkat dari 59,7 (Cukup) pada pra siklus menjadi 77,1 (Cukup) pada siklus I, dan 88,16 (Baik) pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 15,79% pada pra siklus menjadi 60,53% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II.

Hasil ini menunjukkan bahwa *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada diagram berikut:

## Pembahasan

Media pembelajaran *Educandy* adalah platform digital yang menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif, kuis interaktif, dan latihan visual yang menarik. Sebagai media berbasis edugame, *Educandy* dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Pemanfaatan *Educandy* memungkinkan variasi dalam kegiatan belajar, menghindari kesan monoton, dan memacu semangat belajar melalui tantangan yang diberikan dalam setiap aktivitas (Audina and Ramadan 2025). Dengan demikian, *Educandy* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik secara intrinsik (dari dalam diri) maupun ekstrinsik (dari luar).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, kemampuan peserta didik masih berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 59,7 dan tingkat ketuntasan hanya 15,79%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal, dan metode

pembelajaran sebelumnya belum mampu menumbuhkan keterlibatan belajar yang memadai.

Pada siklus I terjadi peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 77,1 dan ketuntasan 60,53%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus I, seperti penggunaan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik, mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Meski demikian, masih terdapat 39,47% siswa yang belum tuntas, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif.

Pada siklus II, ketika guru melakukan perbaikan lanjutan dengan mengoptimalkan aktivitas siswa, memaksimalkan media pembelajaran, dan menerapkan pendekatan yang lebih kolaboratif, hasil belajar meningkat secara drastis. Nilai rata-rata mencapai 88,16 dan tingkat ketuntasan mencapai 100%, menandakan bahwa seluruh peserta didik berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian Afdal Kurniawan, dkk, juga menyimpulkan bahwa *Educandy* meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi siswa karena media ini

memadukan pembelajaran dengan elemen permainan (*game-based learning*), sehingga siswa tidak cepat merasa bosan (Kurniawan et al. 2025). Selain itu, Riska Ariyani, dkk, menemukan bahwa *Educandy* efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik karena memberikan umpan balik langsung dan suasana kompetisi yang sehat (Ariyani, Sida, and Akram 2024).

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga aktif dan bersemangat dalam mengikuti inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Makassar.

## **E. Kesimpulan**

Penelitian pada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Makassar

menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* berjalan efektif, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta meningkatkan antusiasme siswa. Peningkatan motivasi belajar yang teramat dari 65,7% (pra siklus) menjadi 82,04% (siklus II) sejalan dengan peningkatan signifikan hasil belajar, dari rata-rata 59,7 menjadi 88,16, dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa *Educandy* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan semangat belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Rahman, B. P., S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Y. Yumriani. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1–8.
- Agustin, Nella. 2021. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa*. Yogyakarta: UAD Press.
- Ariyani, Riska, Syarifuddin Cn Sida, and Akram. 2024. "Penggunaan Media Educandy Based E-Learning Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Muhammadiyah Benteng." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10(2):317–31. doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2839>.
- Audina, Mia, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2025. "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8(3):457–67. doi: <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4588>.
- Azmi, Burniati, Rhini Fatmasari, and Henny Jacobs. 2024. "Motivasi, Disiplin, Lingkungan Sekolah: Kunci Prestasi Belajar." *Aulad: Journal on Early Childhood* 7(2):323–33. doi: <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.654>.
- Fatayan, Arum, Abd Rahman A. Ghani, Meilinda Ekawati, Esi Dewi Wulandari, Berliana Salsabila, and Innayah Rahma

- Safira. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5(1):386–96. doi: <https://doi.org/10.31004/innovativ.e.v5i1.17478>.
- Kurniawan, Afdal, Afrilia Feronika, Tasha Wulandari Liandri, Tiara Indrajava Puspita, Tiara Novianti, Tika Sagita, Reinita Reinita, and Salmaini Salmaini. 2025. "Game-Based Learning with Educandy to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students." *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4(6):1598–1603. doi: <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.648>.
- Mustamin, Mustamin, and Abdul Wahab. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Citra Mulia Makassar." *Mujaddid: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Islam* 1(2):61–74. doi: <http://dx.doi.org/10.33096/mujadid.v1i2.426>.
- Nurbaya, Nurbaya, Andi Paida, and Ratnawati Ratnawati. 2025. "Educandy-Based Media Improves Activeness and Reading Comprehension in Grade V Students: Media Berbasis Educandy Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Membaca Pada Siswa Kelas V." *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26(4):1–14. doi: <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1623>.
- Sihaloho, Wardani, Risa Ummah Pratiwi, Intan Puspita Sari, Irma Qurata Aini, Zahra Yunita, and Tiara Winanda. 2023. "Perkembangan Konsep Pendidikan Dan Klasifikasi Pendidikan." *Jurnal Dirosaah Islamiyah* 5(3):754–62. doi: <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4169>.
- Sopiani, Meli, and Wirdati Wirdati. 2021. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa

- Di Sekolah Menengah Atas.” *An-Nuha* 1(4):598–608.
- Surani, Surani, Annisa Saputri, and Mustamin Mustamin. 2022. “Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Supervisi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Di Smrn 1 Petasia Kabupaten Morowali Utara.” *Education And Learning Journal* 3(1):45–52. doi: <http://dx.doi.org/10.33096/eljour.v3i1.139>.
- Syahid, Akhmad, and Syamsul Bachri. 2019. “Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Berprestasi Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Mengajar Guru MI Mitra PGMI UMI Makassar.” *Jurnal Ilmiah Islamic Resources* 16(1):81–100. doi: <http://dx.doi.org/10.33096/jiir.v16i1.3>.