

---

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 06 BENGKULU TENGAH

---

T. A. Hasibuan<sup>1)</sup> – Hermawansa<sup>2)</sup>, F.A. Yul<sup>3)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas  
Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**

[tiaraadinda.irc@gmail.com](mailto:tiaraadinda.irc@gmail.com)  
[@gmail.com](mailto:@gmail.com)

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VIII SMPN 06 Bengkulu Tengah. Metode penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimental. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII B SMPN 06 Bengkulu Tengah yang berjumlah 44 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil dari pretest dan posttest kelas control dengan rata-rata nilai 61 dan 71 dengan selisi peningkatan hasil belajar sebesar 16%, sedangkan hasil dari pretest dan posttest kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 62 dan 81 dengan selisi peningkatan hasil belajar sebesar 30%, yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web educandy. Hasil penelitian dengan pengujian Independent Samples Tests menunjukkan bahwa nilai asym sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dimana  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel  $4,212 > 2080$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya adanya pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web educandy berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen VIII B SMPN 06 Bengkulu Tengah.

**Keyword:** Media Pembelajaran, Web Educandy, Motivasi Belajar Siswa

---



### Pendahuluan

Media yaitu alat yang dapat membantu untuk menyalurkan pesan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran pada abad-21, para siswa-siswi sebagian besar yang ada di Indonesia sumber media pembelajarannya bukan hanya dari buku dan papan tulis. Melainkan dari media lain seperti Youtube, Kahoot!, Videscribe dan lain sebagainya. Media menjadi hal penting di era digital ini, dikarenakan di era digital ini semua serba mudah dan cepat. Media tentu diperlukan di era digital ini dalam pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan agar pembelajaran sejarah lebih berwarna dan menyenangkan.

Web Educandy ialah situs web bermain game yang bisa dimanfaatkan pendidik dalam sebuah proses pembelajaran siswa selama e-learning. Educandy merupakan game edukasi yang berbasis web aplikasi. Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan “making learning sweeter” (membuat belajar lebih manis).

Penelitian oleh Rifka dan Kurniasari (2021) yaitu Pengaruh Media Game Educandy

Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni” menunjukkan bahwa Penggunaan media game dalam edukasi memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan pengetahuan pada remaja. Penggunaan media game yang unik dan menarik akan membuat seseorang nyaman dalam menggunakannya sehingga pengetahuan akan tersampaikan dengan baik. Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Pratami et al., 2017). Educandy adalah suatu aplikasi game berbasis web yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

Game ini bermanfaat untuk mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan belajar. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan siswa. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan dengan Educandy. Kita bisa memberikannya kepada siswa tanpa siswa harus membuat akun. Berbeda dengan Quizizz dan

---

Kahoot dimana siswa diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Terdapat banyak pilihan game yang bisa dimainkan oleh siswa selama belajar dari rumah. Dengan variasi tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pembelajaran edutainment memadukan pendidikan dan hiburan telah terbukti menyenangkan peserta didik sehingga mudah untuk menguasai materi pelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran bisa menyenangkan pada abad 21 ini adalah dengan mengaplikasikan metode pembelajaran edutainment menggunakan educandy. Educandy ini berbasis game berada pada sebuah web site [www.educandy.com](http://www.educandy.com). Game educandy digunakan sebagai latihan bagi peserta didik setelah mendapatkan materi yang telah disampaikan. Pemilihan aplikasi game educandy ini didasarkan pada kemudahan penggunaan dan akses oleh peserta didik. Banyak pilihan permainan didalam aplikasi educandy yang bisa meningkatkan hasil kognitif siswa contohnya seperti word search yang ada dalam permainan educandy. Siswa bisa belajar dengan cara menyenangkan dan tidak mudah bosan. Itulah alasan mengapa penulis memilih aplikasi educandy ini.

Proses belajar di SMPN 06 Bengkulu Tengah, masih menggunakan pembelajaran menggunakan media berbasis konvensional. Pembelajaran konvensional yaitu seperti buku, LKS, yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah SMPN 06 Bengkulu Tengah tepatnya pada kelas VIII khususnya pada mata Pelajaran Informatika. Dengan media pembelajaran tersebut, terlihat peserta didik sedikit kurang aktif karna terlalu monoton dan membosankan cara pembelajarannya. Dengan demikian peneliti melakukan pembelajaran dengan konsep bermain diiringi belajar, educandy dirasa cocok apabila guru dapat menerapkan di saat pembelajaran. Pembelajaran menggunakan educandy ini adalah hal yang baru, sehingga diharapkan para peserta didik lebih giat lagi untuk memahami pelajaran khususnya adalah pelajaran informatika sehingga tidak lagi membosankan serta akan lebih kreatif dan inovatif.

Penggunaan educandy yang mudah dengan tujuan untuk melihat kemampuan belajar siswa dan diharapkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran informatika dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan kepada siswa-siswi kelas VIII A dan VIII B di SMPN 06

Bengkulu Tengah dengan mata Pelajaran Informatika. Peneliti juga akan melihat keefektifitasan aplikasi ini terhadap hasil belajar siswa memahami materi tersebut, karena pembelajaran menggunakan media konvensional sebelumnya hasil belajar siswa masih kurang atau dibawah dirata-rata.

Hasil belajar siswa yang penulis dapat ketika melakukan prapenelitian masih dibawah rata-rata yaitu sekitar 50-60, sedangkan nilai yang diinginkan atau disebut dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) seharusnya antara 75-80. Seharusnya nilai yang diharapkan pada siswa adalah lulus KKM dan mendapatkan nilai yang tinggi, dengan penggunaan media web educandy diharapkan hasil belajar siswa bisa sesuai seperti nilai KKM atau malah lebih tinggi dengan nilai yang telah ditentukan.

Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan yang diperoleh tergantung pada apa yang dipelajari siswa. Keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar sebagian besar diukur dengan alat ukur tes belajar, yang diberikan pada akhir pelajaran atau pada akhir semester. Hasil belajar yang dapat dihasilkan siswa tergantung dari proses belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi siswa yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar mengajar Sudjana dalam Bentriska, H. K., dan Suprijon, A (2022:4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan beberapa masalah diatas, penulis ingin menerapkan media pembelajaran berbasis web educandy pada mata pelajaran informatika kelas VIII A dan VIII B di SMPN 06 Bengkulu Tengah. Tujuannya agar pembelajaran tersebut dapat disampaikan dengan menarik sehingga tidak monoton dan membosankan. Selain itu diharapkan media ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 06 Bengkulu Tengah”.

### **Metode Penelitian**

Desain penelitian ini yang digunakan adalah kuantitatif melalui metode eksperimen

semu (Quasi Experimental) dengan menggunakan pretest-posttest. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan dari desain eksperimen semu adalah menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memanipulasi perlakuan yang berbeda pada media pembelajaran yang digunakan.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 06 Bengkulu Tengah tahun ajaran 2025 terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B. Populasi tersebut diambil karena kelas VIII di SMPN 06 Bengkulu Tengah memiliki karakteristik yg sesuai dengan judul penelitian, karena kelas tersebut masih menggunakan media ajar konvensional. Dengan teknik sampling jenuh, maka sampel yang digunakan adalah semua populasi dikarenakan kurang dari 30 siswa dalam 1 kelas, maka dengan itu sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII A dan VIII B SMPN 06 Bengkulu Tengah. Teknik pengumpulan data, observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji-t

### Hasil Penelitian

Hasil belajar pretest dan posttest kelas kontrol ini dilakukan di kelas VIII A SMPN 06 Bengkulu Tengah yang mana untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis web educandy. Tes yang digunakan pada kelas kontrol berupa tes pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 20 soal yang berisikan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Adwin Febriansyah	60	75
2.	Ahmad Cahyo Purnomo	65	70
3.	Ahmad Irpansyah	55	60
4.	Angelia Ramadani	60	70
5.	Aprilia Nur Hasanah	60	65
6.	Bintang	55	65

7.	Celsi Mardianti	60	75
8.	Chantika Veronika	60	70
9.	Fajar Anugrah	75	85
10.	Lidya Oktaviani	60	65
11.	Meylian Saputri	60	70
12.	Misyely Alinda Karnain	60	70
13.	Muhammad Husin	65	75
14.	Muhammad R. Alfaredo	70	85
15.	Rahayu Tria Tama	65	70
16.	Ramadoni Kusuma	75	80
17.	Ravel Pramana Aqbar	65	80
18.	Ridho Andika	50	65
19.	Rio Saputra Pratama	65	70
20.	Sion Hasiholan Sihotang	60	70
21.	Zahwa Adinda Tiara Balqis	55	75
22.	Zakiyyah Azratul Aqila	60	70
Jumlah		1360	1580
Rata-rata		61	71

Berdasarkan tabel diatas tentang nilai hasil pretest dan posttest kelas kontrol maka diperoleh nilai pretest dari 22 siswa yang mana nilai KKM sebesar 75, berdasarkan hasil dari pretest siswa diperoleh nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 2 siswa dan yang tidak tuntas KKM sebanyak 20 siswa dengan nilai rata-rata 61, sedangkan hasil dari posttest kelas kontrol 7 siswa yang lulus KKM dan 15 siswa yang belum tuntas KKM dan memperoleh nilai yang belum memuaskan yang mana dengan rata-rata kelas sebesar 71, yang artinya siswa masih banyak yang belum

memahami materi yang disampaikan lewat pembelajaran konvensional

Hasil belajar yang disebarkan kepada siswa berupa tes pretest dan posttest, yang mana untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran serta membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, tes disini berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut ini :

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Afradisa Altirza	60	80
2.	Akhmad Fauzan	55	70
3.	Aldi Bastian	50	65
4.	Andhini Julia Anastasya	65	95
5.	Arta Wijayati	75	90
6.	Arya Chasa F W	55	70
7.	Aurel Yodia	80	95
8.	Cika Putriani	50	80
9.	Cut Mutia	65	75
10.	Fatan Fauzel Pratama	65	85
11.	Hanina Alta Funisa	60	85
12.	Hezekiel Simangunsong	75	95
13.	Keisha Tri Manda	70	85
14.	Kustiano Ronaldo	60	80
15.	Mu'alif Ul Husni	60	75
16.	Pia Priladona	55	85
17.	Raju Muhsin Kurnia Ilahi	75	90
18.	Rakes Tri Jaya	60	85
19.	Rama Dwi Agustin	65	70
20.	Rangga Pranata	70	90
21.	Stevani Ratista	50	70
22.	Tria Maulidina	65	85
Jumlah		1385	1800
Rata-rata		62	81

Berdasarkan tabel di atas tentang nilai hasil pretest dan posttest kelas eksperimen maka diperoleh nilai pretest dari 22 siswa yang mana nilai KKM sebesar 75, dari hasil soal pretest siswa diperoleh nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 3 siswa dan yang tidak tuntas KKM sebanyak 19 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62, sedangkan hasil dari posttest kelas eksperimen hanya ada 4 siswa yang tidak tuntas KKM dan ada 18 siswa yang memperoleh nilai yang sangat memuaskan dengan jumlah nilai rata-rata kelas sebesar 81 yang artinya siswa sudah memahami materi yang disampaikan lewat media pembelajaran berbasis web educandy.

### Pembahasan

Uji normalitas data yang berdistribusi normal ditentukan dengan kesesuaian data pengamatan. Pengujian normalitas ini berbantuan dengan SPSS 25 menggunakan uji Shapiro Wilk diatas tingkat kepercayaan 5% atau  $>0,05$  maka berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi  $<0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Setelah mendapatkan hasil pengujian normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan shapiro wilk, maka diperoleh nilai sig pretest kelas kontrol 0,230, sehingga  $0,230 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa data pretest kontrol berdistribusi normal Nilai sig posttest kelas kontrol 0,062 sehingga  $0,062 > 0,05$ , yang artinya data posttest kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan untuk pretest kelas eksperimen diperoleh nilai sig 0,272 sehingga  $0,272 > 0,05$  artinya data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal, dan posttest kelas eksperimen memperoleh nilai sig 0,129 sehingga  $0,129 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest berdistribusi normal

Pengujian homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah variansi antara kelompok data sama atau homogen dan mengetahui apakah sebuah model t-test homogen atau tidak, untuk mengetahui perhitungan peneliti menggunakan program aplikasi SPSS 25 dengan ketentuan pengujian jika nilai sig  $> 0,05$  maka data berdistribusi sama atau homogeny

Diketahui hasil nilai sig (2-tailed) pada kelas kontrol sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0.05 dan secara statistik dapat di tulis  $0,000 < 0,05$ , sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 atau  $0,00 < 0,05$ , maka dapat

disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya diduga adanya pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMPN 06 Bengkulu Tengah

Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti di SMPN 06 Bengkulu Tengah yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa kelas VIII. Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen.

Penelitian dan hasil analisis data berupa hasil belajar siswa pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran informatika di kelas VIII A dan B di SMPN 06 Bengkulu Tengah.

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang mana memperoleh nilai signifikan (2-tailed) = 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya adanya pengaruh media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VIII A dan B di SMPN 06 Bengkulu Tengah.

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil belajar pretest dan posttest bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis web educandy pada mata pelajaran informatika mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII B di SMPN 06 Bengkulu Tengah dapat dilihat dari hasil lembar observasi dan hasil belajar peserta didik, yang mana bisa dilihat di data hasil posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan pembelajaran interaktif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis web educandy sebagai media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa  $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$   $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima yang artinya diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis web educandy terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 06 Bengkulu Tengah

### Daftar Pustaka

- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah, 12(4).
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP. AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 2(2).
- Devita, R., & Budiyanto, C. (2022). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap kecerdasan naturlis siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Mekarsari saat pandemi covid-19. Bale Aksara, 3(1), 30-36.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. Hikmah, 18(1), 64-80.
- Gita, E. N. R., & Zaitun, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ. SEMNASFIP.
- Herlina, H., Aprida, H., Kinasih, T. A., & Septiani, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi, 2(2), 98-104.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. Al asma: Journal of Islamic Education, 3(2), 190-199.
- Junianto, E. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Yogyakarta (pp. 1–88).
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. Ayu Lestari1, Andri Suryadi2, Ali Ismail3 Pendidikan, 6(1), 18–26.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>



- Mursan, D., Yul, F. A., & Siska, J. (2024).  
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
SOSIAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA. *Computer and  
Informatics Education Review*, 6(2), 8-  
12.
- Novitasari, D. E. (2021). Pengaruh Pembelajaran  
Web Educandy Terhadap Hasil Belajar  
Matematika Siswa Kelas Iv (Doctoral  
dissertation, Universitas PGRI Adi  
Buana Surabaya).
-