



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 13(2), 251-260



RESEARCH ARTICLE

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI EDUCANDY DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Shiska Sumawinata, Tarunasena

*Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
shiskasumawinata@upi.edu*

To cite this article: Sumawinata, S., & Tarunasena. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan aplikasi educandy dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(2), 251-260. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i2.50982>.

Abstract

Interest in learning is one of the important factors that influence student learning so that learning becomes optimal. The indicators in this research consisted of student involvement, student interest, student attention, and student feelings of pleasure. This research used classroom action research method and was carried out in 2 cycles. The design of this research used Kemmis and McTaggart model whose stages consist of planning, acting, observing, and reflecting on each cycle. Data collection techniques in this research are by means of observation, interviews, and documentation studies. The results of this research indicate that after using the Educandy application in history learning, students' interest in learning can increase significantly. The increase in student interest in learning can be seen from the acquisition of the sub-indicator assessment of student interest in learning after using the Educandy application in history learning. From the results of this research it can be concluded that the use of the Educandy application in history learning can be an alternative to increase student interest in learning in class XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.

Abstrak

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar siswa agar pembelajaran menjadi optimal. Indikator dalam penelitian ini terdiri atas keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaan senang siswa. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang tahapannya terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran sejarah, minat belajar siswa dapat meningkat dengan signifikan. Peningkatan minat belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perolehan penilaian sub indikator minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran sejarah. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran sejarah bisa menjadi suatu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.

Article Info

Article History:
Submitted/Received 26 Sept. 2022
First Revised 30 January 2024
Accepted 01 Sept 2024
First Available online 30 Oct 2024
Publication 30 Oct 2024

Keyword:

Aplikasi,
Educandy,
minat belajar,
pembelajaran sejarah

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran sejarah, guru memiliki peranan yang sangat penting sebagai pendidik. Guru harus mengetahui bagaimana kondisi serta karakteristik para siswanya. Prasetya (2021, hlm. 770) mengemukakan bahwa para siswa yang saat ini dihadapi oleh guru (termasuk guru sejarah) adalah generasi Z (*iGeneration*), mereka merupakan generasi muda Indonesia yang menguasai dan menggunakan media digital. Adapun karakteristik dari generasi Z menurut Wijoyo, dkk. (2020, hlm. 1-2) antara lain: fasih teknologi; dalam hal sosial, generasi Z begitu intens berinteraksi dengan semua kalangan melalui media sosial; ekspresif; multitasking; cepat berpindah (*fast switcher*); dan senang untuk berbagi.

Dalam hal ini, guru harus dapat menyesuaikan kondisi dan karakteristik para siswa yang merupakan generasi Z tersebut di dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, guru sejarah bisa memanfaatkan teknologi dengan menggunakan berbagai aplikasi atau website yang menunjang pembelajaran sejarah agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan bagi para siswa. Karena bagaimana pun menurut Andarwati (2019, hlm. 66), hakikat belajar ialah bagaimana siswa mau dan senang untuk belajar. Namun, di samping itu, nyatanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di persekolahan tidak dapat dihindari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, minat belajar siswa di kelas tersebut tergolong rendah. Menurut salah satu guru mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut, minat belajar siswa menjadi turun karena dampak dari pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 beberapa waktu lalu. Kebiasaan siswa telah berubah semenjak pembelajaran daring dilaksanakan. Minat mereka terhadap game menjadi meningkat hingga beberapa siswa bergadang sampai larut malam untuk bermain game. Kemudian pada saat pembelajaran di pagi harinya berlangsung, minat belajar siswa

menjadi turun termasuk dalam pembelajaran sejarah, tutur salah satu guru sejarah di sekolah tersebut. Bahkan ketika siswa sudah mengikuti pembelajaran luring, peneliti menemukan bahwa di kelas XI IPS 3, rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah ditandai dengan rendahnya keterlibatan siswa, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa (sebagai indikator minat belajar siswa) ketika pembelajaran sejarah berlangsung.

Ketika peneliti melakukan observasi di kelas XI IPS 3 (pada saat mereka masih duduk di kelas X pada semester 2) dalam salah satu pertemuan didapati bahwa pada saat pembelajaran sejarah berlangsung, banyak siswa yang tidak hadir di dalam kelas. Dari 18 siswa dalam satu rombongan belajar, hanya terdapat 11 siswa hadir, 7 orang lainnya tidak hadir tanpa keterangan. Selain itu, ketika pembelajaran sejarah berlangsung, para siswa di kelas tersebut cenderung pasif karena tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang memainkan gawainya untuk keperluan lain (di luar pembelajaran sejarah), ada juga siswa yang tidak berpartisipasi ketika belajar kelompok di kelas. Kemudian ketika guru memberikan tugas sejarah di kelas tersebut, banyak sekali siswa yang tidak mengumpulkan tugas, meskipun telah diperingatkan sebelumnya.. Azmi (2020, hlm. 28-29) mengemukakan bahwa siswa yang mempunyai minat belajar rendah umumnya akan malas untuk belajar serta cenderung menghindari tugas yang telah diberikan guru. Meskipun ada tugas yang dikerjakan, hal itu hanya sekadar untuk mengugurkan kewajibannya saja.

Mengenai sejarah, Sjamsuddin dan Mulyana (2022, hlm. 73) mengemukakan bahwa sejarah merupakan kenyataan masa lalu yang oleh para sejarawan direkonstruksi atas dasar sumber-sumber tertulis maupun tidak tertulis yang telah ada. lebih lanjut Sjamsuddin (2022, hlm. 1) mengemukakan bahwa para guru sejarah yang berada di berbagai jenjang pendidikan seringkali mengeluh karena banyak siswanya

yang kurang tertarik (tidak bisa dikatakan tertarik) pada pengajaran sejarah. Alasannya klasik, sejarah biasanya berupa hafalan yang terkesan membosankan, “cerita” mengenai orang-orang ternama, tempat-tempat, peristiwa-peristiwa, serta waktu yang telah lampau (yang sama sekali tak ada kaitannya dengan para siswa). Dalam hal ini, guru sejarah seringkali mengalami permasalahan yang sama yakni rendahnya minat siswa untuk belajar sejarah.

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah memang menjadi permasalahan yang umum terjadi, namun kondisi tersebut harus segera ditangani agar tidak membawa dampak yang negatif ke depannya. Miskahuddin (2017, hlm. 295) mengemukakan bahwa jika tidak ada minat dalam mengikuti suatu pembelajaran, prestasi dapat mengalami penurunan, hal itu juga menyebabkan keberhasilan yang baik di bidang pendidikan akan begitu sulit untuk diraih. Dalam hal ini, jika siswa mempunyai minat yang begitu rendah dalam pembelajaran sejarah, tujuan dari pembelajaran sejarah pun akan menjadi sulit untuk dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang dialami para siswa di SMA Kartika XIX-1 Bandung khususnya di kelas XI IPS 3, peneliti tertarik untuk menggunakan suatu aplikasi game edukasi yaitu *Educandy* agar dapat meningkatkan minat para siswa untuk belajar, serta menjadikan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ulya (2021, hlm. 57), *Educandy* adalah suatu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat kuis. Semua orang dapat mengakses *Educandy* untuk membuat ataupun bermain kuis. *Educandy* mempunyai slogan “making learning sweeter” yang berarti ‘membuat belajar lebih manis’. Hal itu dapat dilihat dari tampilan *Educandy* yang dibuat dengan warna warni yang terlihat manis sehingga memberikan kesan yang ceria.

Alasan peneliti memilih aplikasi game edukasi *Educandy* adalah karena berdasarkan

pernyataan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa minat para siswa terhadap game begitu tinggi, oleh karena itu untuk menarik minat mereka dalam pembelajaran sejarah, peneliti ingin mencoba menggunakan game edukasi yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran sejarah di kelas. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi *Educandy* dipilih karena siswa yang dihadapi oleh guru pada masa kini adalah generasi Z yang sudah sangat akrab dengan gawai dan teknologi.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, pokok dari permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. di samping itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik yakni untuk memberi gambaran dan referensi mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah, bagi sekolah yakni untuk memberikan gagasan mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* yang dapat dijadikan sebagai aplikasi penunjang dalam pembelajaran di kelas termasuk dalam pembelajaran sejarah, dan bagi peneliti yakni untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman dari penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah pencermatan terhadap aktivitas belajar berupa suatu tindakan yang dimunculkan secara sengaja dan terjadi di dalam kelas secara bersama. Secara luas, penelitian ini berorientasi terhadap penerapan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan

mutu atau memecahkan suatu masalah yang dihadapi sekelompok subjek yang sedang diteliti serta melakukan pengamatan terhadap tingkat keberhasilan ataupun dampak yang ditimbulkan dari tindakan tersebut. Untuk selanjutnya diberikan suatu tindakan lanjutan yang sifatnya penyempurnaan atau penyesuaian dengan situasi dan kondisi sehingga didapatkan hasil yang lebih baik (Mu'alimin dan Cahyadi (2014, hlm. 6). Alasan peneliti memilih metode penelitian tindakan kelas adalah karena peneliti ingin memecahkan permasalahan yang terdapat di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, yang mana di kelas tersebut terdapat suatu masalah yaitu rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang harus segera ditangani, karena jika hal itu tidak segera ditangani dapat membawa dampak negatif ke depannya bagi siswa (seperti yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis & McTaggart. Alasan peneliti memilih desain penelitian model Kemmis & McTaggart adalah karena permasalahan yang hendak peneliti atasi terdiri atas satu permasalahan saja yaitu mengenai rendahnya minat belajar siswa, kemudian pada setiap siklusnya terdiri atas satu tindakan saja. Adapun tahapan dalam desain penelitian model Kemmis & McTaggart ini terdiri atas empat tahap yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini berlokasi di SMA Kartika XIX-1 Bandung yang beralamatkan di Jalan Taman Pramuka No. 163, Cihapit, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri atas 36 siswa. Adapun instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Kemudian analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif

dan kuantitatif, dengan validasi data melalui *member check*, triangulasi sumber, dan *expert opinion*.

PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti melakukan observasi pra-penelitian terlebih dahulu. Observasi pra-penelitian dilaksanakan dari bulan Maret hingga Mei 2022 untuk menemukan permasalahan penelitian. Selain itu, wawancara pra-penelitian dan pasca-penelitian terhadap siswa juga dilakukan sebelum dan setelah penelitian berlangsung yakni pada bulan Juli dan Agustus 2022. Kemudian hasil penelitian didapatkan setelah peneliti mengumpulkan data pada bulan Juli hingga Agustus 2022.

Berdasarkan desain penelitian Kemmis & McTaggart yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, langkah pertama yang peneliti lakukan adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan, setelah peneliti menemukan permasalahan mengenai rendahnya minat belajar sejarah siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, peneliti meminta izin penelitian kepada pihak sekolah. Setelah diizinkan, peneliti pun menghubungi guru mitra untuk membicarakan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus 1 dan 2 serta merancang permainan untuk pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy Studio*.

Di samping itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang hendak digunakan oleh peneliti maupun observer pada saat penelitian berlangsung. Setelah itu, peneliti mengonsultasikan rencana pelaksanaan penelitian, RPP, beserta permainan dalam aplikasi *Educandy* yang telah peneliti rancang sebelumnya kepada guru mitra. Peneliti juga menentukan daftar kelompok siswa untuk pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* (sebelum siklus 1 dimulai). Kemudian, pada

saat peneliti akan memulai penelitian siklus 1 maupun 2, peneliti menghubungi guru mitra terlebih dahulu untuk memastikan jadwal guru mitra di kelas XI IPS 3.

Dalam pelaksanaannya, siklus 1 dilaksanakan pada 26 Juli 2022 pukul 08.15-10.35 WIB. Materi yang dipelajari siswa pada siklus 1 adalah mengenai Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia. Pada siklus 1 ini, setelah guru menyampaikan gambaran umum materi, guru mengarahkan siswa untuk melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* dimulai dengan mempersilakan setiap kelompok siswa (yang berjumlah 6 kelompok) mencari sumber-sumber pembelajaran serta menyiapkan aplikasi *Educandy* yang akan digunakan. Setelah itu, pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy* pun dimulai. Pada saat itu, guru bersama observer mengamati minat belajar para siswa berdasarkan indikator dalam instrumen penelitian berupa pedoman observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Pada siklus 1, minat belajar siswa terlihat meningkat setelah digunakannya aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah. Hal itu, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa dalam pembelajaran sejarah. Suasana kelas menjadi hidup daripada sebelumnya karena para siswa begitu antusias. Meningkatnya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari perolehan nilai setiap kelompok. Dalam hal ini, skor maksimal yang ditetapkan peneliti adalah 21 dengan indikator minat belajar siswa antara lain keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaan senang siswa. Pada siklus 1, 6 kelompok siswa sudah memperoleh nilai dengan kategori baik karena mendapatkan skor di atas 14 (batas perolehan skor dengan kategori cukup baik). Dalam hal ini, kelompok 1 memperoleh skor 18, kelompok 2 memperoleh skor 20, kelompok 3 memperoleh skor 19, kelompok 4 dan kelompok 5 memperoleh skor 17, serta kelompok 6 memperoleh skor 16.

Siklus 2 dilaksanakan pada 2-3 Agustus 2022 pukul 08.15-10.15 WIB dan 13.45-15.15 WIB. Materi yang dipelajari siswa pada siklus 2 adalah mengenai Kerajaan Maritim Sriwijaya. Pada siklus 2, setelah guru menyampaikan gambaran umum materi, guru juga mengarahkan siswa untuk melakukan persiapan sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* dimulai dengan mempersilakan setiap kelompok mencari sumber-sumber pembelajaran seperti pada siklus sebelumnya. Pada siklus 2, setiap kelompok sudah mempunyai aplikasi *Educandy* untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* pun dimulai. Pada saat itu, guru bersama observer juga mengamati minat belajar para siswa berdasarkan indikator dalam instrumen penelitian berupa pedoman observasi yang telah disiapkan sebelumnya, sama seperti pada siklus sebelumnya.

Pada siklus 2, minat belajar siswa terlihat lebih meningkat daripada siklus sebelumnya. Indikator keterlibatan siswa pada siklus 2 ini lebih mengalami peningkatan, kemudian indikator ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa pun meningkat. Suasana kelas pada siklus 2 juga terlihat hidup karena para siswanya yang sangat antusias. Meningkatnya minat belajar siswa juga bisa dilihat dari perolehan nilai setiap kelompok. Sama seperti pada siklus sebelumnya, skor maksimal yang ditetapkan peneliti adalah 21 dengan indikator minat belajar siswa antara lain keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan perasaan senang siswa. Pada siklus 2, 6 kelompok siswa sudah memperoleh nilai dengan kategori baik karena mendapatkan skor di atas 14. Namun, dalam perolehan skornya sudah lebih meningkat daripada siklus sebelumnya. Dalam hal ini, kelompok 1, 2, 3, 5, dan 6 memperoleh skor 21 sedangkan kelompok 4 memperoleh skor 19. Semua kelompok telah memperoleh skor dengan kategori baik.

Pada saat siklus 1 selesai dilaksanakan, peneliti melakukan refleksi bersama guru mitra untuk memperbaiki atau menyempurnakan

kekurangan pada siklus selanjutnya. Setelah siklus 1 selesai dan refleksi dilaksanakan, peneliti dengan persetujuan guru mitra memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus 2. Sedangkan setelah siklus 2 selesai dan refleksi dilaksanakan, peneliti dengan persetujuan atau keputusan guru mitra menghentikan tindakan pada siklus 2. Dalam hal ini, guru mitra berpandangan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, minat belajar siswa di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung telah mengalami peningkatan dengan signifikan.

Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam setiap siklusnya. Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah penggunaan aplikasi *Educandy* dapat dilihat dari presentase rata-rata sub indikator yang tersaji dalam tabel dan grafik berikut.

Tabel 1 Perolehan Penilaian Sub Indikator Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus 1 hingga Siklus 2

| Indikator | Sub Indikator | Siklus 1 | Siklus 2 |
|-----------------------|---|----------|----------|
| Keterlibatan siswa | Siswa mencari sumber bersama kelompoknya sebelum proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> . | 9 | 18 |
| | Siswa berpartisipasi dalam kelompoknya ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> . | 18 | 18 |
| Ketertarikan siswa | Siswa menyimak guru dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan teknis dan peraturan permainan menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> dalam pembelajaran sejarah | 17 | 18 |
| | Siswa mengajukan diri untuk menyampaikan dan menjelaskan pernyataan dari aplikasi <i>Educandy</i> | 17 | 18 |
| Perhatian siswa | Siswa fokus (tidak mengantuk/tertidur/mengobrol/ menggunakan gawai untuk kepentingan lain) ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> . | 17 | 17 |
| Perasaan senang siswa | Siswa melontarkan pernyataan yang terkesan senang ketika guru bertanya mengenai kesan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> | 16 | 17 |
| | Siswa memberikan applause dengan ceria ketika pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> telah selesai dilaksanakan. | 13 | 18 |
| | Jumlah Skor Siklus | 107 | 124 |
| Skor Maks. | 126 | | |
| | Rata-rata | 84,9% | 98,4% |
| | Koversi Nilai Rata-rata | Baik | Baik |

Keterangan:

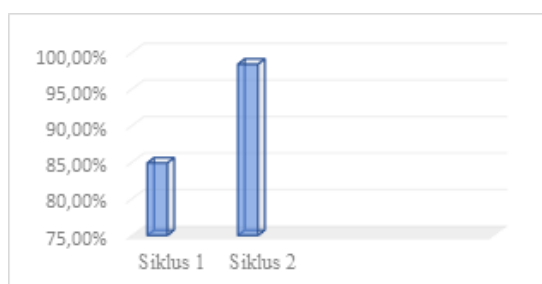
Skor maksimal = Jumlah sub indikator x skor maksimal sub indikator x jumlah kelompok
= 7 sub indikator x 3 skala penilaian x 6 kelompok = 126

Rata-rata (persentase) = (Jumlah skor per siklus)/(Jumlah skor maksimum) x 100%

Konversi nilai rata-rata (persentase):

| Skor persentase | Keterangan |
|-----------------|-------------|
| 61-100% | Baik |
| 31-60% | Cukup baik |
| 1-30% | Kurang baik |

SHISKA SUMAWINATA, TARUNASENA
 UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI EDUCANDY
 DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH



Grafik 1

Persentase Penilaian Sub Indikator Minat Belajar Siswa setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2

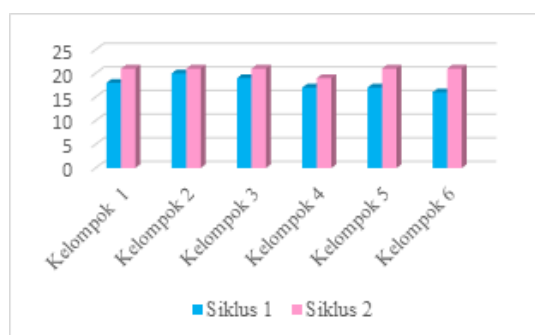
Dari tabel 1.1 dan grafik 1.1 tersebut, dapat diketahui bahwa pada siklus 1, pencapaian minat belajar siswa berada pada persentase 84,9%. Sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 13,5% menjadi 98,4%. Kedua skor persentase yang diperoleh baik pada siklus 1 maupun siklus 2 sudah masuk dalam kategori baik. Hal itu menandakan bahwa terjadi peningkatan pada nilai persentase di hampir semua sub indikatornya pada setiap siklus.

Selanjutnya, mengenai peningkatan minat belajar siswa pada setiap kelompok dari siklus 1 hingga siklus 2 dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1.2

Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa Setiap Kelompok setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah pada Siklus 1 hingga Siklus 2

| Kelompok | Nilai Siklus 1 | Nilai Siklus 2 | Rata-rata |
|----------|----------------|----------------|-----------|
| 1 | 18 | 21 | 92,9% |
| 2 | 20 | 21 | 97,6% |
| 3 | 19 | 21 | 95,2% |
| 4 | 17 | 19 | 85,7% |
| 5 | 17 | 21 | 90,5% |
| 6 | 16 | 21 | 88,1% |



Grafik 2

Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa Setiap Kelompok setelah Penggunaan Aplikasi *Educandy* pada Siklus 1 hingga Siklus 2

Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung telah mengalami peningkatan minat belajar setelah digunakannya aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah dari siklus 1 hingga siklus 2. Pertama, kelompok 1 mendapatkan nilai 18 pada siklus 1 dan nilai 21 pada siklus 2, hal tersebut menandakan bahwa minat belajar siswa di kelompok 1 sudah semakin meningkat. Kedua, kelompok 2 mendapatkan nilai 20 pada siklus 1 dan nilai 21 pada siklus 2, hal itu juga menandakan adanya peningkatan minat belajar siswa pada kelompok 2. Ketiga, kelompok 3 mendapatkan nilai 19 pada siklus 1 dan nilai 21 pada siklus 2 sehingga bisa dikatakan juga bahwa di kelompok 3 sudah terjadi peningkatan minat belajar siswa. Keempat, kelompok 4 mendapatkan nilai 17 pada siklus 1 dan nilai 19 pada siklus 2, oleh sebab itu di kelompok 4 juga sudah terjadi peningkatan minat belajar siswa. Kelima, kelompok 5 mendapatkan nilai 17 pada siklus 1 dan nilai 21 pada siklus 2, sehingga di kelompok 5 pun sudah terjadi peningkatan minat belajar siswa. Keenam, Kelompok 6 mendapatkan nilai 16 pada siklus 1 dan nilai 21 pada siklus 2, sama seperti kelompok lainnya, di kelompok 6 juga sudah terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah digunakannya aplikasi *Educandy* dalam

pembelajaran sejarah dari siklus 1 hingga siklus 2. Di samping itu, persentase (rata-rata) minat belajar siswa pada setiap kelompok pun sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dan semuanya masuk ke dalam kategori baik.

Hal yang menarik pada siklus 1 dan juga siklus 2 yaitu partisipasi siswa pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* berlangsung. Saat itu, baik pada siklus 1 maupun siklus 2, para siswa dari setiap kelompok sangat antusias, mereka berpartisipasi agar kelompoknya dapat memenangkan permainan menggunakan aplikasi *Educandy*. Suasana di dalam kelas pun menjadi hidup. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa senang bisa menggunakan media baru yang dapat diakses di smartphone mereka guna menunjang proses pembelajaran. Ketika pembelajaran menggunakan game aplikasi *Educandy* berlangsung, aplikasi *Educandy* menjadi alat yang digunakan siswa untuk memperoleh informasi berupa pernyataan-pernyataan tentang materi sejarah yang sedang siswa dipelajari. Setelah mereka memperoleh informasi tersebut, mereka menjadi terstimulus untuk mencari serta menjelaskan lebih lanjut pernyataan yang mereka peroleh dari aplikasi *Educandy* agar memperoleh poin tambahan. Dalam hal ini, aplikasi *Educandy* menjadi media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat menstimulus siswa. Hal itu sejalan dengan pernyataan Wicaksana (2020, hlm. 28) yang mengemukakan bahwa media ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun pesan untuk menstimulus dalam pemberian suatu materi pembelajaran dan sebagai alat komunikasi dari satu orang ke orang lain baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Aplikasi *Educandy* juga bisa diklasifikasikan sebagai media digital karena sebagaimana yang dikemukakan oleh Farida (2019, hlm. 459) bahwa media digital ialah media alternatif yang pada abad ini begitu cocok dan diminati oleh anak. Di dalamnya ada beragam fitur, sebagai contoh ada perpaduan gambar, suara, dan juga video yang lebih mudah untuk dipahami

dalam pelajaran anak. Begitu pun dengan aplikasi *Educandy*, di dalam aplikasi tersebut terdapat beragam fitur serta tipe permainan. Di dalam fiturnya juga guru bisa menginput teks, gambar, hingga suara untuk diakses dan dimainkan oleh siswa. Ketika siswa mengakses kemudian memainkan aplikasi *Educandy*, siswa dapat memperoleh informasi yang lebih mudah dipahami. Selain itu, tipe permainan yang terdapat di dalam aplikasi *Educandy* pun merupakan tipe permainan yang bisa digunakan siswa untuk belajar, meskipun ada juga yang bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi. Namun, dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan salah satu tipe permainan yaitu Match-up yang bisa digunakan siswa untuk mendapatkan informasi dan belajar, meskipun untuk mendapatkan informasi para siswa harus memainkan aplikasinya terlebih dahulu dengan mengaitkan pernyataan satu dengan pernyataan yang lainnya dalam aplikasi tersebut.

Aplikasi *Educandy* bisa memfasilitasi siswa untuk belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2014, hlm. 43), pencapaian kualitas pembelajaran ialah tanggung jawab profesional guru, contohnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa serta fasilitas yang didapatkan siswa demi memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan penggunaan aplikasi *Educandy* yang digagas guru guna memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa bisa memperoleh pengalaman belajar yang baru dan juga berkesan. Dari proses pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *Educandy*, siswa menjadi lebih mempunyai keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan juga perasaan senang untuk belajar sejarah. Hal itu menunjukkan bahwa dengan penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah, minat belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam

pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung berhasil dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam penelitian ini, peneliti berkoordinasi dengan guru mitra menerapkan penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam prosesnya, peneliti melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi pada setiap siklusnya berdasarkan tahapan dalam desain penelitian model Kemmis dan McTaggart.

Dalam pelaksanaannya, terdapat kekurangan atau kendala yang dihadapi di antaranya adalah pada siklus 1 jumlah siswa yang berpartisipasi dalam pencarian sumber pembelajaran pada tahap persiapan sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* masih belum maksimal, kemudian masih ada siswa yang merasa kebingungan tentang aplikasi *Educandy* karena pada saat itu guru kurang mencantumkan informasinya pada slide Power Point yang ditayangkan. Sedangkan pada siklus 2, terdapat perwakilan siswa dari suatu kelompok betul-betul kesulitan pada saat membaca satu pernyataan dari aplikasi *Educandy* karena ukuran fontnya yang terlalu kecil.

Berdasarkan hal tersebut, rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan menerapkan penggunaan aplikasi *Educandy* adalah sebaiknya pada tahap persiapan sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* siswa lebih diarahkan pembagian kerjanya dalam setiap kelompok agar partisipasinya dapat maksimal. Kemudian sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* dimulai, sebaiknya siswa diperlihatkan mengenai bentuk aplikasinya, tipe permainannya, dan cara mengaksesnya terlebih dahulu agar tidak merasa kebingungan. Selain itu, ketika seorang guru akan menginput soal atau pernyataan ke dalam aplikasi *Educandy* Studio sebaiknya tidak memasukkan kata-kata yang terlalu banyak agar pada saat siswa mengakses aplikasi *Educandy* mereka dapat membacanya dengan jelas.

REFERENSI

- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “Power Director” bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81. <https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p064>
- Azmi, F. D. I. (2020). *Pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad ke-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476. <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>
- Hidayat, R., & Nurhaliza, A. (2022). Penggunaan aplikasi interaktif berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 99–110. <https://doi.org/10.31540/jtp.v10i2.2537>
- Khotimah, S., & Rahmawati, D. (2021). Implementasi pembelajaran digital interaktif berbasis *Educandy* untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 83–93. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.3654>
- Mahardika, A., & Priyatna, M. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 133–142. <https://doi.org/10.17509/historia.v6i2.40237>
- Miskahuddin, M. (2017). Pengaruh internet terhadap penurunan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 293–312. <https://doi.org/10.22373/jm.v7i2.2366>
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Gading Pustaka.

- Nuhayah, N., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2022). Developing an Android app as a maritime history learning media in senior high school. *EDUTECH: Journal of Education and Technology*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.29062/edu.v6i1.394>
- Prasetya, A. E. (2021). Pembelajaran sejarah menyenangkan melalui hasil kreativitas vlog history. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 769–781. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.146>
- Putri, N. A., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan aplikasi Educandy dan Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 177–188. <https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.48371>
- Rizqi, F., & Lestari, S. (2022). Strategi pembelajaran berbasis game edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 22–35. <https://doi.org/10.1234/jip.v9i1.4291>
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137–146. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.40155>
- Setiawan, I., & Sari, E. P. (2020). Aplikasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar generasi digital native. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.20884/jtp.v5i1.2779>
- Sjamsuddin, H. (2022). *Sejarah Indonesia: Model dan pendekatan dalam pembelajaran*. Bandung: Putra Anugerah Media.
- Sjamsuddin, H., & Mulyana, A. (2022). *Sejarah: Penulisan, nilai dan kegunaan dalam pembelajaran*. Bandung: Putra Anugerah Media.
- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah: Isu, gagasan, dan strategi pembelajaran*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Wicaksana, S. B. (2020). *Penggunaan media digital sebagai sumber pembelajaran aktivitas jasmani di SMA N 1 Kalasan* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Wijoyo, H., et al. (2020). *Generasi Z dan revolusi industri 4.0*. Banyumas: CV Pena Persada.
- Yuliani, R., & Hidayah, N. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap peningkatan minat belajar siswa di era pandemi. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 201–212. <https://doi.org/10.1234/jpi.v5i3.277>
- Yusuf, R., & Nugroho, B. (2023). Optimalisasi aplikasi digital Educandy untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 87–97. <https://doi.org/10.24832/jpk.v10i1.482>