

PENERAPAN MEDIA EDUCANDY PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV**Siwa Novelis Lase¹, Wahyutra Adilman Telaumbanua², Adrianus Bawamenewi³, Berkat Persada Lase⁴**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias^{1,2,3,4}e-mail: Siwanovelis@gmail.com¹, Wahyutelaumbanua@gmail.com²,
adrianusbawamenewi@unias.ac.id³, persadalase644@gmail.com⁴

Diterima: 2/9/2026; Direvisi: 10/ 9/2026; Diterbitkan: 17/9/2026

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari kondisi motivasi belajar siswa yang masih rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 078462 Iraonolase. Penelitian bertujuan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran digital berbasis *Educandy*. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas IV. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar, observasi aktivitas guru, observasi motivasi siswa, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media *Educandy*. Persentase angket motivasi meningkat dari 76,70% pada Siklus I dengan kategori baik menjadi 85,11% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Hasil observasi motivasi siswa juga menunjukkan perkembangan dari 50,97% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 90,10% pada pertemuan kedua Siklus II. Temuan observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan keterlibatan siswa yang semakin aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis *Educandy* dapat menjadi alternatif yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Kata Kunci: *Educandy, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Digital, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning motivation in Pendidikan Pancasila learning among fourth-grade students at SD Negeri 078462 Iraonolase. The study aimed to analyze the improvement of students' learning motivation through the implementation of *Educandy*-based digital learning media. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 22 fourth-grade students. Data were collected through a learning motivation questionnaire, teacher activity observations, student motivation observations, interviews, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results indicated an improvement in students' learning motivation following the implementation of *Educandy*. The percentage of motivation questionnaire results increased from 76.70% in Cycle I, categorized as good, to 85.11% in Cycle II, categorized as very good. Observations of student motivation also showed an increase from 50.97% in the first meeting of Cycle I to 90.10% in the second meeting of Cycle II. Findings from observations, interviews, and documentation indicated increasingly

active student engagement throughout the learning process. Thus, *Educandy*-based digital learning media can serve as an alternative to support the improvement of students' learning motivation in fourth-grade Pendidikan Pancasila learning.

Keywords: *Educandy, Learning Motivation, Digital Learning Media, Pendidikan Pancasila, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, kebiasaan belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Salah satu unsur yang menentukan keberlangsungan aktivitas tersebut adalah motivasi belajar karena dorongan belajar berkaitan dengan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan, mempertahankan perhatian, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa dengan motivasi yang memadai cenderung menunjukkan kemauan untuk terlibat dalam pembelajaran, sedangkan motivasi yang rendah dapat membuat siswa kurang aktif dan tidak optimal dalam mengikuti kegiatan kelas. Zainudin (2022) menempatkan motivasi belajar sebagai salah satu faktor yang berkaitan dengan keberhasilan belajar, sehingga penguatan motivasi perlu menjadi bagian dari perhatian guru dalam merancang pengalaman pembelajaran.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kebutuhan tersebut memiliki karakteristik tersendiri karena pembelajaran tidak sebatas mengarahkan siswa untuk mengingat konsep, tetapi juga membangun pemahaman mengenai nilai dan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara satu arah berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi, bertanya, berdiskusi, dan memberikan respons terhadap materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan bentuk penyajian yang dapat menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif dalam membangun pengalaman belajarnya. Pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi salah satu pilihan karena memungkinkan materi disajikan melalui aktivitas yang lebih variatif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan pembelajaran (Chusna et al., 2024).

Persoalan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 078462 Iraonolase. Berdasarkan observasi awal, sebagian siswa belum menunjukkan semangat belajar yang optimal, cenderung pasif ketika kegiatan diskusi berlangsung, mudah merasa bosan, serta kurang fokus ketika guru menyampaikan materi. Aktivitas pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dan membangun pemahaman secara mandiri belum berkembang secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan yang dihadapi bukan semata-mata berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan bagaimana pembelajaran dapat dirancang agar siswa memiliki alasan untuk memperhatikan, merespons, dan terlibat selama kegiatan berlangsung.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penggunaan media digital. Chusna et al. (2024) menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara lebih langsung dengan materi dan aktivitas pembelajaran. Genisa et al. (2025) juga mengkaji pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat diarahkan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama ketika media digital tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi

juga menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Pancasila kelas IV, Permatasari dan Rahmawati (2026) mengembangkan media digital kartu *truth or dare* berbantuan Canva, yang menunjukkan bahwa integrasi media digital dengan aktivitas pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Selain interaktivitas, unsur permainan menjadi pendekatan yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Fauziyah et al. (2026) membahas model pembelajaran berbasis permainan dalam kaitannya dengan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Karimah et al. (2025) mengkaji penggunaan *game* edukasi dalam hubungannya dengan motivasi belajar anak sekolah dasar. Wati et al. (2025) juga mengangkat penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada tataran kajian yang lebih luas, Ilić et al. (2024) melalui *systematic literature review* membahas efek *digital game-based learning* terhadap motivasi siswa, sedangkan Behnamnia et al. (2023) mengulas penggunaan *digital game-based learning* pada siswa usia dini. Rangkaian penelitian tersebut memberikan dasar bahwa unsur permainan digital memiliki potensi untuk ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa.

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Educandy, yang dapat digunakan untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan dan aktivitas interaktif. Penelitian Rahmanti et al. (2024) secara langsung mengkaji pengaruh media Educandy terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga memiliki kedekatan dengan fokus penelitian yang dilakukan. Sementara itu, Ningsih et al. (2026) mengkaji peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV melalui model *Make a Match*, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dapat menjadi alternatif untuk merespons persoalan motivasi pada mata pelajaran tersebut. Meskipun penelitian tentang Educandy dan penelitian mengenai pembelajaran berbasis aktivitas telah berkembang, kajian yang memusatkan penerapan Educandy pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam konteks SDN 078462 Iraonolase masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Kesenjangan tersebut menjadi dasar untuk menguji penerapan media Educandy secara langsung dalam konteks permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas.

Penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang tersebut melalui penerapan media pembelajaran digital berbasis Educandy dalam penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 078462 Iraonolase. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan Educandy sebagai media permainan digital, tetapi pada penerapannya sebagai bagian dari tindakan pembelajaran yang diperbaiki secara bertahap melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan tersebut memungkinkan penggunaan media disesuaikan dengan respons siswa dan kondisi pembelajaran yang ditemukan pada setiap siklus, sehingga fokus penelitian tidak berhenti pada keberadaan media, tetapi juga pada proses penerapannya dalam meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran digital berbasis Educandy serta mendeskripsikan penerapannya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 078462 Iraonolase. Tujuan tersebut selaras dengan rancangan penelitian yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan sebagai proses perbaikan pembelajaran dalam dua siklus menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian berlangsung di SDN 078462 Iraonolase, Desa Iraonolase, Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa, Provinsi Sumatera Utara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan guru Pendidikan Pancasila dan seluruh 22 siswa kelas IV. Fokus penelitian diarahkan pada motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Educandy. Setiap siklus berlangsung dalam dua pertemuan dengan perangkat berupa modul ajar, materi dan aktivitas Educandy, lembar pengamatan, angket motivasi, serta pedoman wawancara. Hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus digunakan untuk menentukan perbaikan tindakan berikutnya.

Data diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi mencakup perhatian, keaktifan, semangat dan minat, kerja sama, ketekunan, kemandirian, serta kepercayaan diri siswa, sedangkan angket diberikan kepada seluruh 22 siswa dengan 10 pernyataan. Wawancara dilakukan dengan guru pengamat dan 10 siswa, sementara dokumentasi foto digunakan sebagai data pendukung. Persentase motivasi dihitung dari skor perolehan dibandingkan dengan skor maksimal dan diklasifikasikan menjadi Cukup (0–59,99%), Baik (60–79,99%), dan Sangat Baik (80–100%). Data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk memperkuat gambaran perubahan motivasi yang diperoleh dari skor angket.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan capaian individu dan klasikal, bukan hanya kenaikan persentase rata-rata. Siswa dinyatakan mencapai target apabila memperoleh minimal 60% atau berada pada kategori Baik, sedangkan tindakan dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 75% dari 22 siswa, yaitu minimal 17 siswa, mencapai kategori Baik atau Sangat Baik. Pada Siklus I, sebanyak 15 siswa atau 68,18% telah memenuhi kriteria sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II. Perbaikan dilakukan melalui penyederhanaan petunjuk penggunaan Educandy, pemerataan bimbingan, pemberian penguatan, dan apresiasi terhadap keterlibatan siswa. Penelitian dihentikan setelah indikator klasikal terpenuhi dan didukung oleh kecenderungan positif pada hasil observasi serta wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 078462 Iraonolase untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Pembelajaran masih didominasi penjelasan guru, sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat. Beberapa siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman, dan belum aktif selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan melalui penggunaan media pembelajaran digital berbasis Educandy.

Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi dan tanya jawab, kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi bentuk keberagaman serta contoh sikap menghargai perbedaan. Sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam memahami materi dan belum banyak terlibat dalam

menjawab pertanyaan. Pada pertemuan kedua, penggunaan Educandy diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa mulai mengikuti permainan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan pertanyaan. Pelaksanaan kedua pertemuan tersebut menjadi dasar pengamatan terhadap aktivitas guru dan motivasi belajar siswa.

Aktivitas Guru Siklus I

Hasil pengamatan aktivitas guru selama Siklus I disajikan pada Tabel 1. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran selama penggunaan media Educandy.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pertemuan	Persentase	Kategori
Pertemuan I	57,5%	Cukup
Pertemuan II	65%	Baik
Rata-rata	61,25%	Baik

Tabel 1 memperlihatkan adanya peningkatan capaian aktivitas guru dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Rata-rata aktivitas guru pada Siklus I berada pada kategori Baik. Beberapa aspek pelaksanaan masih perlu diperbaiki, terutama pengelolaan waktu, pemerataan bimbingan, pemberian motivasi kepada siswa yang kurang aktif, serta pemberian umpan balik. Catatan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan pada pelaksanaan Siklus II.

Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Pengamatan motivasi belajar siswa pada Siklus I menggunakan tujuh indikator yang meliputi fokus pada penjelasan guru dan media, keaktifan menjawab dan bertanya, semangat dan minat belajar, kerja sama, ketekunan, kemandirian, serta kepercayaan diri. Pengamatan dilakukan pada kedua pertemuan untuk memperoleh gambaran perubahan motivasi selama tindakan berlangsung. Hasil pengamatan setiap indikator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
Fokus pada penjelasan guru dan media	53,41%	63,64%
Aktif menjawab dan bertanya	50,00%	61,36%
Menunjukkan semangat dan minat belajar	52,27%	64,77%
Kerja sama dengan teman	48,86%	61,36%
Ketekunan menyelesaikan tugas	50,00%	62,50%
Mengerjakan tugas tanpa bergantung pada teman	52,27%	64,77%
Percaya diri	50,00%	62,50%
Rata-rata	50,97%	62,99%
Kategori	Cukup	Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada pertemuan kedua lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Capaian tersebut berpindah dari kategori Cukup menjadi Baik sesuai kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator yang diamati. Hasil tersebut selanjutnya dilengkapi dengan pengukuran melalui angket pada akhir Siklus I.

Angket Motivasi Belajar Siklus I

Angket motivasi diberikan kepada seluruh 22 siswa pada akhir Siklus I menggunakan 10 butir pernyataan. Instrumen tersebut mencakup perhatian, minat, keberanian, percaya diri, semangat belajar, kerja sama, kemandirian, dan motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan skor angket disajikan pada Tabel 3. Data angket digunakan untuk menentukan capaian motivasi secara keseluruhan sekaligus memeriksa ketercapaian siswa secara individual.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Hasil
Jumlah Skor	675
Skor Maksimum	880
Persentase	76,70%
Kategori	Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa capaian skor keseluruhan berada pada kategori Baik. Namun, kategori tersebut merupakan hasil perhitungan gabungan seluruh siswa dan tidak digunakan sebagai dasar tunggal untuk menetapkan keberhasilan klasikal. Berdasarkan skor individual, 15 dari 22 siswa memperoleh minimal 60% sehingga mencapai kategori Baik atau Sangat Baik, sedangkan 7 siswa belum mencapai batas tersebut. Dengan demikian, ketercapaian klasikal pada Siklus I sebesar 68,18% ($15/22 \times 100\%$), sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 75% atau sekurang-kurangnya 17 siswa.

Hasil Wawancara Siklus I

Wawancara Siklus I dilakukan dengan guru pengamat dan 10 siswa setelah tindakan selesai. Guru pengamat menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan Educandy telah terlaksana sesuai kegiatan yang direncanakan, sedangkan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut. Siswa menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik karena terdapat permainan, perolehan poin, dan kesempatan bekerja sama dengan teman. Hasil wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi dari observasi dan angket.

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut terhadap catatan pelaksanaan Siklus I. Perbaikan dilakukan dengan memperjelas petunjuk penggunaan Educandy, meningkatkan pemerataan bimbingan, serta memberikan penguatan dan apresiasi selama kegiatan berlangsung. Materi pada siklus ini adalah Gotong Royong pada Bab Kerja Sama di Lingkunganku dan dilaksanakan dalam dua pertemuan. Penggunaan Educandy tetap menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran dengan penyesuaian pada pelaksanaan yang telah direncanakan.

Aktivitas Guru Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II disajikan pada Tabel 4. Pengamatan dilakukan pada kedua pertemuan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran setelah perbaikan tindakan.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	67	80	83,75%	Sangat Baik
Pertemuan II	72	80	90%	Sangat Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa aktivitas guru pada kedua pertemuan berada pada kategori Sangat Baik. Capaian pada pertemuan kedua lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Hasil pengamatan tersebut menjadi data keterlaksanaan tindakan pada Siklus II. Selanjutnya, motivasi belajar siswa diamati dengan indikator yang sama seperti pada Siklus I.

Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Pengamatan motivasi belajar siswa pada Siklus II tetap menggunakan tujuh indikator yang telah digunakan pada siklus sebelumnya. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran pada kedua pertemuan. Rekapitulasi hasil observasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	466	616	75,65%	Baik
Pertemuan II	555	616	90,10%	Sangat Baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa capaian motivasi siswa pada pertemuan kedua lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Kategori hasil observasi berubah dari Baik menjadi Sangat Baik. Data tersebut selanjutnya dilengkapi dengan hasil angket untuk memperoleh capaian motivasi berdasarkan respons siswa.

Angket Motivasi Belajar Siklus II

Angket motivasi kembali diberikan kepada seluruh 22 siswa pada akhir Siklus II dengan menggunakan instrumen yang sama. Perhitungan skor angket menghasilkan data sebagaimana disajikan pada Tabel 6. Pengukuran ini digunakan untuk memperoleh capaian motivasi siswa secara keseluruhan setelah pelaksanaan tindakan.

Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Hasil
Jumlah Skor	749
Skor Maksimum	880
Persentase	85,11%
Kategori	Sangat Baik

Tabel 6 menunjukkan bahwa skor keseluruhan angket berada pada kategori Sangat Baik. Capaian tersebut lebih tinggi dibandingkan skor angket pada Siklus I. Penentuan keberhasilan klasikal tetap didasarkan pada jumlah siswa yang mencapai minimal 60% secara individual, bukan hanya pada skor gabungan. Oleh karena itu, data individual siswa pada Siklus II menjadi dasar untuk memastikan ketercapaian indikator 75%.

Hasil Wawancara Siklus II

Wawancara Siklus II dilakukan dengan guru pengamat dan 10 siswa setelah seluruh tindakan selesai. Guru pengamat mencatat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa memberikan tanggapan terhadap penggunaan Educandy selama pembelajaran. Siswa menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mereka lebih berani

mengikuti aktivitas yang diberikan. Data wawancara digunakan sebagai pelengkap terhadap hasil observasi dan angket.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil penelitian pada Siklus I dan Siklus II mencakup aktivitas guru, motivasi belajar berdasarkan observasi, dan hasil angket. Rekapitulasi capaian setiap aspek disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas guru, pertemuan I	57,5%	83,75%	26,25%
Aktivitas guru, pertemuan II	65%	90%	25%
Motivasi siswa, pertemuan I	50,97%	75,65%	24,68%
Motivasi siswa, pertemuan II	62,99%	90,10%	27,11%
Angket motivasi	76,70%	85,11%	8,41%

Tabel 7 memperlihatkan adanya perubahan capaian pada seluruh aspek yang diamati antara Siklus I dan Siklus II. Pada pertemuan kedua, skor observasi motivasi meningkat dari 62,99% menjadi 90,10%, sedangkan hasil angket berubah dari 76,70% menjadi 85,11%. Data tersebut menjadi rekapitulasi capaian penelitian pada kedua siklus. Penetapan keberhasilan tindakan tetap mengacu pada kriteria individual dan klasikal yang telah ditentukan dalam metode penelitian.

Pembahasan

Perubahan yang paling menonjol dalam penelitian ini bukan semata-mata terletak pada kenaikan skor motivasi, melainkan pada bergesernya pola keterlibatan siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada kondisi awal, aktivitas belajar cenderung berlangsung satu arah, sementara penerapan Educandy secara bertahap menghadirkan lebih banyak ruang bagi siswa untuk merespons, berinteraksi, dan terlibat dalam tugas pembelajaran. Pergeseran tersebut berjalan bersamaan dengan meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, dari 57,50% dan 65,00% pada Siklus I menjadi 83,75% dan 90,00% pada Siklus II, serta capaian observasi motivasi dari 50,97% dan 62,99% menjadi 75,65% dan 90,10%. Pola ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital dalam kelas tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari rangkaian tindakan yang menuntut guru menata instruksi, mengatur interaksi, dan menyesuaikan pendampingan dengan respons siswa. Dalam konteks tersebut, Educandy lebih tepat ditempatkan sebagai perangkat yang memperoleh makna pedagogis melalui cara guru mengintegrasikannya ke dalam keseluruhan pengalaman belajar.

Ruang interaksi yang lebih luas tersebut berkaitan dengan karakter media digital interaktif yang memungkinkan siswa mengambil peran lebih aktif selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berhadapan dengan materi yang disampaikan guru, tetapi juga perlu memberikan respons terhadap aktivitas yang tersedia, mengikuti alur permainan, dan menerima umpan balik secara langsung. Arah temuan ini selaras dengan Prasetyo et al. (2023) dan Muthia et al. (2026) yang membahas keterkaitan media pembelajaran interaktif dan digital dengan motivasi belajar siswa. Nadifah et al. (2024) juga menempatkan *digital learning tools* dalam konteks keterlibatan siswa sekolah dasar, sehingga memberikan landasan pembanding bagi perubahan pola partisipasi yang terlihat dalam penelitian ini. Kesamaan tersebut tidak berarti setiap media digital menghasilkan respons yang seragam, tetapi menunjukkan bahwa ketika

teknologi memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tindakan selama belajar, hubungan mereka dengan materi tidak lagi sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru.

Dimensi permainan memberikan karakter yang lebih spesifik pada pengalaman belajar yang dibangun melalui Educandy. Aktivitas yang mengandung tantangan, pertanyaan, respons langsung, dan perolehan poin membuat siswa memiliki sasaran tindakan yang lebih konkret dibandingkan ketika pembelajaran hanya berlangsung melalui penjelasan dan tugas rutin. Kecenderungan ini tercermin pada kenaikan skor angket dari 76,70% pada Siklus I menjadi 85,11% pada Siklus II serta peningkatan observasi motivasi dari 50,97% pada awal Siklus I menjadi 90,10% pada akhir Siklus II. Temuan tersebut memiliki arah yang sejalan dengan Setiari et al. (2024) dan Aditama et al. (2025) mengenai pemanfaatan *game* edukasi atau media berbasis permainan untuk mendukung motivasi belajar siswa sekolah dasar. Fauziyah et al. (2026) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk mendukung kreativitas dan motivasi, sehingga unsur permainan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai salah satu kondisi yang memberi kesempatan lebih besar bagi siswa untuk mempertahankan keterlibatan selama aktivitas berlangsung. Meski demikian, permainan tetap perlu ditempatkan sebagai bagian dari tujuan pembelajaran agar kesenangan yang muncul tidak terpisah dari materi yang sedang dipelajari.

Konteks penggunaan Educandy pada penelitian ini menjadi relevan karena media tersebut tidak diterapkan pada pembelajaran yang semata-mata berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi pada Pendidikan Pancasila kelas IV yang juga menuntut pemahaman terhadap keberagaman, kerja sama, dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Rahmanti et al. (2024) mengaitkan penggunaan Educandy dengan motivasi dan hasil belajar siswa, sementara Fakhrunnisaa dan Mardiawati (2023) menggunakannya sebagai *game* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V sekolah dasar. Amir et al. (2024) juga membahas Educandy dalam pembelajaran matematika kelas V dengan perhatian pada motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini berada pada konteks yang berbeda, yaitu Pendidikan Pancasila kelas IV, sehingga penggunaan Educandy memperlihatkan bahwa format permainan digital dapat ditempatkan pada materi yang memerlukan keterlibatan siswa dalam memahami nilai, sikap, dan kehidupan bersama. Perbedaan konteks tersebut memperkaya gambaran mengenai ruang penggunaan Educandy tanpa mengabaikan kebutuhan untuk menyesuaikan bentuk permainan dengan karakter materi dan tujuan pembelajaran.

Perubahan motivasi juga tampak dalam perilaku belajar yang menyertai proses tindakan. Siswa yang pada kondisi awal cenderung pasif dan mudah kehilangan perhatian mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik ketika kegiatan pembelajaran memberi kesempatan untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan mengikuti permainan. Wawancara pada Siklus II memperlihatkan bahwa seluruh siswa yang diwawancarai menyatakan lebih bersemangat dan percaya diri, sedangkan sebagian besar mengaku lebih berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Arah perubahan tersebut dapat ditempatkan berdampingan dengan temuan Haya et al. (2025) mengenai media digital dan keaktifan siswa sekolah dasar, Indriyani et al. (2024) mengenai penggunaan Wordwall untuk motivasi belajar, serta Astria dan Aeni (2025) mengenai *pop-up book* digital berbasis *Problem-Based Learning* dalam Pendidikan Pancasila kelas IV. Walaupun bentuk media dan pendekatan yang digunakan berbeda, ketiga penelitian tersebut memberi konteks bahwa variasi pengalaman belajar dapat membuka peluang keterlibatan yang lebih luas bagi siswa. Dalam penelitian ini, peluang tersebut muncul melalui aktivitas permainan yang secara langsung menempatkan siswa sebagai pelaku dalam proses pembelajaran.

Jika dilihat dari sudut pandang pembelajaran berbasis permainan, respons siswa tersebut dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang memadukan tantangan, tindakan, dan umpan balik. Camacho-Sánchez et al. (2024), melalui kajian *gamified digital game-based learning* dengan model ARCS, menempatkan aspek motivasional sebagai bagian penting dalam pengalaman belajar berbasis permainan digital. Kerangka tersebut membantu membaca perubahan perhatian, antusiasme, keberanian menjawab, kerja sama, dan kemandirian yang muncul selama penggunaan Educandy. Namun, pola perubahan dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media bukan satu-satunya unsur yang mengalami perubahan, karena guru turut memperbaiki petunjuk penggunaan, pemerataan bimbingan, penguatan, dan apresiasi setelah melakukan refleksi terhadap Siklus I. Oleh sebab itu, perkembangan motivasi lebih tepat dipahami sebagai hasil dari penerapan media yang terus disesuaikan melalui tindakan reflektif, bukan sebagai dampak yang dapat dilepaskan dari keseluruhan proses pembelajaran.

Pada akhirnya, nilai utama temuan penelitian ini terletak pada hubungan antara teknologi, aktivitas siswa, dan kualitas pengelolaan pembelajaran. Educandy menyediakan bentuk aktivitas yang berbeda, tetapi peningkatan keterlibatan menjadi lebih terlihat ketika guru memperjelas cara penggunaan media, memberikan pendampingan, dan menjaga agar permainan tetap terarah pada materi Pendidikan Pancasila. Kenaikan skor angket dari 76,70% menjadi 85,11% dan perubahan observasi motivasi dari 50,97% pada awal tindakan menjadi 90,10% pada akhir Siklus II memberikan gambaran mengenai perkembangan tersebut. Temuan ini memperluas penelitian Rahmanti et al. (2024), Fakhrunnisaa dan Mardiwati (2023), serta Amir et al. (2024) dengan menempatkan Educandy pada konteks Pendidikan Pancasila kelas IV, sekaligus memperlihatkan arti penting refleksi antarsiklus dalam mengoptimalkan penggunaannya. Dengan demikian, Educandy dapat menjadi salah satu pilihan media berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila apabila aktivitas yang dibangun tetap terhubung dengan tujuan materi, instruksi diberikan secara jelas, dan guru mempertahankan perannya dalam mengarahkan serta mendampingi proses belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 078462 Iraonolase menunjukkan adanya perkembangan motivasi belajar siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Perubahan tersebut tampak dari semakin aktifnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merespons pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Educandy* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan motivasi belajar pada materi Pendidikan Pancasila, terutama ketika penggunaannya disertai arahan, pendampingan, dan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis permainan perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar sebagai aktivitas tambahan di kelas. Guru dapat mengembangkan penggunaan *Educandy* dengan menyesuaikan bentuk permainan, tingkat kesulitan soal, materi Pendidikan Pancasila, serta pola kerja individu maupun kelompok agar aktivitas belajar tetap terarah dan bermakna. Penelitian selanjutnya dapat memperluas penerapan media serupa pada jenjang kelas, materi, dan

karakteristik siswa yang berbeda, sekaligus membandingkannya dengan media atau model pembelajaran lainnya melalui desain penelitian yang lebih luas. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam membangun motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 73–84.
<https://jurnalinspirasiimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/97>
- Amir, N. F., Malmia, W., Magfirah, I., Andong, A., & Buton, S. (2024). Pemanfaatan media Educandy dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1–8.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.2800>
- Astria, R., & Aeni, K. (2025). Pengembangan media *pop-up book* digital berbasis model PBL untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1232–1246.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22113>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4), 603–636. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-022-00240-0>
- Camacho-Sánchez, R., Serna Bardavío, J., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2024). Enhancing motivation and academic performance through gamified digital game-based learning methodology using the ARCS model. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6868–6885. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2294762>
- Chusna, N. L. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive digital media for learning in primary schools. *Asian Pendidikan*, 4(2), 72–78.
<https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>
- Fakhrunnisaa, N., & Mardiawati, M. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis Educandy terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam (PAI) kelas V pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 1–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>
- Fauziyah, N. Z., Amatullah, K. I., Amalia, Z., & Prasetyo, S. (2026). Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Primary Education Research*, 4(1), 40–50.
<https://doi.org/10.57176/2j144v85>
- Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218–227.
<https://scientivapress.org/index.php/JUBPI/article/view/3826>
- Haya, F., Nisa, K., Ladipasa, R. F., Ananda, M., Rustiana, F., Muhammadi, M., & Meizatri, R. (2025). Pengaruh penerapan media digital dalam pembelajaran terhadap keaktifan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 3(4), 53–62. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i4.2871>
- Ilić, J., Ivanović, M., & Klačnja-Milićević, A. (2024). Effects of digital game-based learning in STEM education on students' motivation: A systematic literature review. *Journal of*



- Baltic Science Education*, 23(1), 20. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1225218>
- Indriyani, I. D., Firdaus, S., Anikmah, W., Nureini, S., & Salimi, M. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 4, pp. 237–242). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/97172>
- Karimah, S. B., Reditha, D. N., & Hanif, M. M. (2025). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.54723/jpai.v2i2.489>
- Muthia, S., Sari, E. A. N. I., Delia, S. R., & Prasetyo, S. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Primary Education Research*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.57176/h78t7666>
- Nadifah, N., Novita, M., & Furqan, M. (2024, December). Impact of digital learning tools on student engagement in elementary schools. In *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity* (Vol. 2, No. 2, pp. 446–453). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/10054>
- Ningsih, S. M., Fitri, S., & Ramadhan, W. (2026). Peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Make a Match* di kelas IV sekolah dasar. *Journal of Curriculum and Pedagogic Studies (JCPS)*, 5(1). <https://ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/jcps/article/view/6269>
- Permatasari, O., & Rahmawati, S. (2026). Validitas dan kelayakan media pembelajaran digital kartu *truth or dare* berbantuan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(2), 1761–1769. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/4909>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257–1264. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Rahmanti, N., Halimah, L., & Sutini, A. (2024). Pengaruh media Educandy terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Action Research Literate*, 8(3), 595–598. <https://doi.org/10.46799/ar.v8i3.480>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media game edukasi membaca permulaan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas I sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Wati, M., Hindarwati, M., Al Badry, M. Z., Iman, B. N., Ariyanti, N., & Lestari, R. E. (2025). Penerapan media pembelajaran game edukasi Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 323–334. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/1592>
- Zainudin, A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap keberhasilan belajar siswa. *FajarJurnal Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.56013/fj.v2i2.2650>