PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SEJARAH SISWA SMAN 3 SIDOARJO

Hana Kireina Bentriska
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: hana.18014@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono
S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Tulisan ini fokus membahas tentang media pembelajaran. Topik utama yang diangkat adalah pengaruh pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. Tujuan utama dari artikel ini adalah Untuk menjelaskan pengaruh antara metode pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif siswa-siswi SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran sejarah. Artikel ini juga bertujuan Untuk menjelaskan kontribusi pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif siswa-siswi SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran sejarah. Alasan mengapa menulis artikel ini, karena media pembelajaran merupakan bagian dari perubahan pandemi covid 19. Selanjutnya mengapa harus mengunakan media digital karena pada saat covid 19 diharuskan pembelajaran dari rumah, tidak diperkenankan tatap muka. Maka dari itu solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran educandy. Ada beberapa temuan yang menjadi hasil karya tulis ini yang pertama terdapat pengaruh pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dengan uji normalitas diperoleh signifikansi 0.629. Hal tersebut menandakan bahwa data tersebut nilainya > Pada 0,05, determinan uji Kolmogorov-Smirnov dapat menyimpulkan bahwa data terdistribusi normal uji linearitas nilai Sig. adalah 0,603. Untuk nilai Sig. 0,603 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara materi pembelajaran educandy dengan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Educandy, Hasil Belajar Kognitif Siswa, Pelajaran Sejarah.

Abstract (Italic)

This paper focuses on discussing learning media. The main topic raised is the effect of educandy learning on the cognitive learning outcomes of students at SMAN 3 Sidoarjo. The main purpose of this article is to explain the effect of the educandy learning method on the cognitive learning outcomes of the students of SMAN 3 Sidoarjo in learning history. This article also aims to explain the contribution of educandy learning to the cognitive learning outcomes of students at SMAN 3 Sidoarjo in learning history. The reason why writing this article is because learning media is part of the changes in the covid 19 pandemic. Then why should you use digital media because at the time of covid 19 you are required to learn from home, face-to-face is not allowed. Therefore, the solution to these problems is by using learning media. One of the learning media that can be used is educandy learning media. There are several findings that became the result of this paper. First, there is the effect of educandy learning on cognitive learning outcomes as evidenced by the normality test, which obtained a significance of 0.629. This indicates that the data value is > At 0.05, the determinant of the Kolmogorov-Smirnov test can conclude that the data is normally distributed in the linearity test of the Sig value. is 0.603. For the value of Sig. 0.603 > 0.05, it can be concluded that there is a significant linear relationship between educandy learning materials and students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Educational Learning Media, Student Cognitive Learning Outcomes, History Lessons.

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 membawa perubahan yang sangat banyak. Terutamanya dalam dunia Pendidikan, bagaimana tidak sekolah yang biasanya bisa tatap muka harus belajar dari rumah. Sehingga hal ini mewajibkan harus menggunakan media pembelajaran. Karena pembelajaran harus dilakukan dengan jarak jauh dari rumah.

Media yaitu alat yang dapat membantu untuk menyalurkan pesan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran pada abad-21[1], 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[2]. Media tentu diperlukan di era digital ini dalam pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan agar pembelajaran sejarah lebih berwarna danmenyenangkan.

Guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus melakukan tugas dan bertanggung jawab terutama dalam meningkatkan proses belajar menggunakan media yang efektif sehingga kualitas hasil belajar juga akan mengalami peningkatan.[3] Guru harus menguasai media pembelajaran, dikarenakan jika seorang guru tidak bisa mengikuti perkembangan zaman, tidak bisa menguasai media pembelajaran dan pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan cara yang lama maka akan membuat siswa bosan dalam pembelajaran sejarah. Pelajaran akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran sejarah.

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 mengaplikasian metode pembelajaran edutaintment menggunakan educandy. Educandy ini berbasis game berada pada sebuah web site 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 game 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 peneliti memilih aplikasi educandy ini. Ada beberapa kelebihan dalam media pembelajaran educandy yang menjadi pertimbanga peneliti diantaranya adalah mempunyai banyak permainan kata yang bisa dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, serta menjadikan Latihan soal lebih menyenangkan.

Fenomena seperti ini kemudian perlu dihadirkan sebuah solusi yang merupakan upaya untuk membangkitkan gairah dalam kegiatan pembelajaran sejarah sehingga dalam pembelajaran ini siswa tentunya tidak akan merasa bosan dikarenakan gaya proes belajar denan penerapan berbeda dengan model biasanya serta output yang dihasilkan dalam pembelajaran sejarah. [4]pembelajarannya juga berbeda. Penerapan keterampilan menulis bertujuan supaya siswa bisa mengungkapkan ide dan gagasannya tentang topik sejarah yang akan dikembangkan. Dengan penerapan model edutainment diharapkan mampu merangsang kemampuan belajar sejarah dari produk yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Model edutainment merupakan model pembelajaran yang bisa menjadikan pengukuran dalam penilaian kemampuan pembelajaran sejarah.

Penguasaan guru dalam media pembelajaran yang baru serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah semuanya berkaitan dan memiliki pengaruh terhadap kognisi, karena dengan media pembelajaran yang menyenangkan maka siswa akan semakin memahami pembelajaran sejarah dan pengetahuan siswa akan bertambah mengenai sejarah.

Penelitian oleh Chintya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya" menunjukkan bahwa Kelayakan media pembelajaran game educandy dan video animasi dapat ditinjau dari aspek penilaian, meliputi: aspek pembelajaran, substansi materi, kebahasaan, penyajaan, efek media terhadap strategi pembelajaran dan kelayakan tampilan menyeluruh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Perolehan penilaian secara keseluruhan oleh tim ahli menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan total skor 89 dari 100 untuk penyajian media dan kategori "Baik" dengan total skor 71 dari 90 untuk penyajian materi.

Penelitian oleh Anindya Mirza Kurnia Putri, Akhwani, Nafiah, Muhammad Syukron Djazilan (2021) dengan judul "Pengaruh Media Educandy padaPembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media educandy berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Ganting Kabupaten Sidoarjo dan media educandy pada pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno (2018) dengan judul "Pengembangan Media

[1]Sudrajat,A.2008.Pengertian Pendekatan,Strategi,Metode ,Teknik dan ModelPembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

[2] Kochhar, S.K.. 2008. Pembelajaran Sejarah *(Teaching of History).* Jakarta: PT Grasindo.

[3] Adam, E. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition, Berkeley: NewRiders Publishing.

[4] Kochhar, S.K.. 2008. Pembelajaran Sejarah *(Teaching of History).* Jakarta: PT Grasindo.

Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS" menunjukkan bahwa pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekaauman di Bondowoso dengan model ADDIE telah tervalidasi ahli dengan nilai prsentase 80% yang termasuk dalam kategori "Baik". [5]Media pembelajaran video animasi dua dimensi juga sudah melewati uji daya tarik pengguna yaitu pendidik dan peserta didik. [6]Daya tarik pendidik mempeleh nilai 88% yang masuk dalam kategori "sangat menarik" sedangkan daya tarik peserta didik mendapat nilai 84% termasuk dalam kategori "Menarik" dalam kelompok kecil

Penelitian oleh Nurul Chandra Amelia, Zulhelmi, Dina Syaflita, Yenni Siswanti (2021) dengan judul "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru" [7] menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data angket, tingkat motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran POE berbantuan game edukasi berbasis aplikasi Educandy pada materi suhu dan kalor di SMPN 25 Pekanbaru berada pada kategori baik

Penelitian oleh Hari Wijanarko, Rusijono, Bachtiar S. Bachri (2021) dengan judul "PENGARUH MEDIA VIDEO TERHADAP MOTIVASI & HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMKN SURABAYA"
[8]menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas X-DPIB 1 dan kelas X-DPIB II dapat diterapkan dengan baik. Kemudian, hasil analisis data motivasi belajar siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan media video jauh lebih baik dari pada siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media video

Penelitian oleh Ulfaida, Triesninda Pahlevi (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan" menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara langsung penggunaan media pembelajaran online ke hasil belajar. Kemudian, secara langsung penggunaan media
pembelajaran online berpengaruh ke minat belajar dan secara langsung tidak berpengaruh minat belajar ke hasil belajar. Kemudian, yang
terakhir tidak terdapat pengaruh secara tidak langsung penggunaan media online ke hasil belajar siswa melalui minat belajarnya. Dengan demikian dalam upaya meningkatkan hasil belajar, masih terdapat beberapa faktor lain yang mungkin mampu memberi pengaruh yang lebih besar yang tidak ada penelitian ini.

Penelitian oleh Ita Fitriati, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianingsih, Ika Irawati (2021) dengan judul "IMPLEMENTASI DIGITAL GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK EVALUASI DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA
BIMA" menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan game digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-game.

Penelitian oleh Dewi Nurwidayanti dan Mukminan (2018) dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA
SMA NEGERI" menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media power point dan media konvensional dimana rerata hasil belajar dengan media power point lebih tinggi dibanding menggunakan media konvensional baik itu pada kelompok gaya belajar visual dan kelompok gaya belajar auditorial. [9]Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Ekonomi.

Penelitian oleh Rifka Syifa Zakiya dan Ratih Kurniasari (2021) dengan judul "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 tersampikan dengan baik. Kelemahan media game memerlukan internet yang baik untuk mengaksesnya dan tidak terjamin keafektifannya apabila digunakan untuk daerah yang memiliki akses internet yang susah
Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran yang baru mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan pentingnya dari adanya inovasi media pembelajaran yang baru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga para siswa menjadi lebih berminat selama proses pembelajaran dan mampu menerima materi dengan lebih baik. Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran yang digunakan masih bervariasi sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran educandy

[5] Kuntowijoyo. 2005. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta:Bentang.

[6] Madjid, M. D. dan Wahyudhi, J. 2014. Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar. Jakarta: Prenada Media Group.

[7] Sjamsuddin, H. 1993. Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan danKebudayaan

[8] Sudarsono, S. dan Mulyani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 9 No 8, Halaman 2-4.

[9] Umamah, N. 2017. Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan jaman. Paper hal. 1-14 : Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP-UNEJ.

serta subjek mata pelajaran yang diuji masih beragam dan penelitian ini berfokus pada subjek mata pelajaran sejarah.

Konsep bermain diringi belajar, educandy dirasa cocok apabila guru dapat menerapkan di saat pembelajaran daring. Pembelajaran menggunakan educandy ini adalah hal yang baru, sehingga diharapkan para peserta didik lebih giat lagi untuk memahami pelajaran khususnya adalah pelajaran sejarah sehingga tidak lagi membosankan serta akan lebih kreatif dan inovatif.

Penggunaan educandy yang mudah dengan tujuan untuk melihat kemampuan belajar siswa dan diharapkan motivasi belajar siswa khususnya untuk mata ajar sejarah dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan kepada siswa-siswi SMAN 3 Sidoarjo secara keseluruhan dengan mata pelajaran sejarah. Peneliti juga akan melihat keefektifitasan aplikasi ini terhadap peningkatan kemampuan siswa memahami materi sejarah.

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 (2009:22)[10] menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experiment Design). Sebelum diberikan perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan tes yaitu pretest. Selanjutnya sesudah diberikan perlakuan akan diberikan posttest. Penelitian bertujuan guna melihat serta membuktikan ada tidaknya pengaruh antara variabel X dan Y, serta untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X terhadap Y. Variabel independen pada penelitian ini adalah pembelajaran educandy sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimental dengan Nonequivalent Control Group Design[3] Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan memberikan kelompok kontrol sebagai pembanding. Rancangan ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing diberi pretest dan posttest, yang kemudian diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis Educandy dan tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis Educandy. Pada dasarnya, kelompok kontrol nonequivalent ini sama dengan desain eksperimen kelompok kontrol pretest dan posttest murni kecuali untuk penugasan mata pelajaran secara acak

Menurut Sugiyono (2012), populasi yaitu subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan peneliti untuk dipelajari yang selanjutnya akan diambil kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas: "XII-MIPA-1, XII-MIPA-2, XII-MIPA-3, XII-MIPA-4, XII-MIPA-5, XII-MIPA-6,XII-MIPA 7 , XII-IPS 1, XII-IPS 2, XI-IPS 3 di SMAN 3 Sidoarjo sejumlah 351 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah 51 siswa yang terdiri dari 17 siswa kelas XII IPS 1, 17 siswa kelas XII IPS 2 dan 17 siswa kelas XII IPS 3.

Data ini bersumber dari subyek penelitian yang akan diteliti dpergunakan guna memperoleh nilai yang nantinya digunakan dalam penelitian. [11]Data penelitian bersumber dari eksperimen satu kelas yang didapatkan menggunakan TeknikCluster Proportional Random Sampling.

Dalam penelitian terdapat variabel bebas yaitu media pembelajaran educandy yang akan diukur menggunakan kuisioner penerapan media pembelajaran educandy, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar kognitif sejarah siswa yang diukur menggunakan kuisioner berdasar pada respon siswa sesudah diberi perlakuan dalam kegiatan pembelajaran. [12]Hasil penilaian dari masing-masing variabel yang diukur kemudian disajikan menjadi jenis data interval, untuk dilakukan analisis regresi sederhana.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi.[13] Observasi yaitu suatu metodemengumpulkan informasi yang dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena yang diamati. [14]Peneliti melakukan observasi terkait aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Tes yaitu rangkaian pertanyaan yang diberikan pada siswa guna mendapatkan jawaban dalam bentuk lisan, tertulis, atau Tindakan. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan
cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada respondenuntuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung.

Teknik analisa yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitasdan analisa reg

[10] Sudjana, Nana . 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.

[11] Robbins, S. P. dan Timothy, A. J. 2009 Organizational Behavior. 13 Three Edition, USA: Pearson International Edition, Prentice-Hall.

[12] Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

[13] Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembejaran*. Bandung: Alfabeta.

[14] Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz DanWordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4, 195–199.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Indikator	Presentasi	kategori
Kegiatan Pendahuluan	100%	Sangat baik
Kegiatan Isi	90%	Sangat baik
Kegiatan Penutup	90%	Sangat baik

Berdasarkan hasil diatas, disimpulkan bahwa analisis keterlaksanaan pembelajaran pada kelas XII-IPS 1,XII-IPS 2,XII-IPS 3 mendapatkan hasil 93% yang menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sukses dan berjalan lancar dengan predikat ***sangat baik***.

2. Hasil Analisis Kemampuan Kognitif Siswa

Tabel 2 Analisis kemampuan kogniitf siswa

Indikator	Presentase	Kategori
Kemampuan memahami materi sejarah	80%	Baik
Kemampuan Mengidentifikasi materi sejarah	87%	Sangat Baik
Kemampuan menginterpretasikan game dalam sejarah	85%	Sangat baik
Menginterpretasikan fakta yang relevan	83%	Sangat Baik
Kemampuan mengevaluasi pemahaman sejarah	81%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil diatas, disimpulkan bahwa analisis instrument tes pada kelas XII IPS 1,XII IPS 2, dan XII IPS 3 mendapat hasil 83,2% yang menunjukkan pengujian dengan instrument tes mendapatkan predikat **sangat baik.**

3. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		51
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.69113366
Most Extreme Differences	Absolute	.131
	Positive	.092
	Negative	-.131
Test Statistic		.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.629[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Terlihat pada gambar tersebut bahwa diperoleh signifikansi 0.629. Hal tersebut menandakan bahwa data tersebut nilainya > Pada 0,05, determinan uji Kolmogorov-Smirnov dapat menyimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Ini berarti asumsi atau kondisi normalitas model regresi terpenuhi.

Pembahasan

Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model educandy berjalan dengan sangat baik. Hasil kuesioner yang dibagikan kepada para siswa menunjukkan respon yang sangat baik dimana minimal 60% responden memberikan nilai sangat setuju atas pelaksanaan model pembelajaran educandy dimana model pembelajaran ini dilaksanakan dengan menyenangkan dan menarik sehingga menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Hasil dari penerapan media pembelajaran educandy ini nampak pada nilai kognitif siswa dimana rata-rata berdasarkan kuis yang dibagikan kepara para siswa maka nilai yang dihasilkan termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran educandy efektif sebagai media pembelajaran untuk diterapkan kepada para siswa di dalam pelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan penelitian diajukan untuk menjawab rumusan masalah yakni adakah pengaruh penerapan model pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran sejarah

Hasil ini menandakan bahwa media memiliki peran sebagai jembatan antara proses penyampaian dan pengiriman pesan. Apabila ingin mendapatkan hasil yang baik maka dibutuhkan proses yang baik. Alternatif yang dapat dilakukan yaitu menggunakan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

media educandy. Media game dapat memberikan informasi dan pengetahuan. Media vidio juga dapat dipergunakan dalam aspek kognitif, afektif, serta pembentukan karakter. Media permainan ini cocok diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Hal ini membuktikan bahwa prinsip belajar teori quantum teaching yang menyenangkan membawa dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran Sejarah.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan penelitian diajukan untuk menjawab rumusan masalah yakni adakah pengaruh penerapan model pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran sejarah

Hasil ini menandakan bahwa media memiliki peran sebagai jembatan antara proses penyampaian dan pengiriman pesan. Apabila ingin mendapatkan hasil yang baik maka dibutuhkan proses yang baik. Alternatif yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media educandy. Media game dapat memberikan informasi dan pengetahuan. Media vidio juga dapat dipergunakan dalam aspek kognitif, afektif, serta pembentukan karakter. Media permainan ini cocok diterapkan pada mata pelajaran sejarah. Hal ini membuktikan bahwa prinsip belajar teori quantum teaching yang menyenangkan membawa dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 3 Sidoarjo dalam pembelajaran Sejarah.

Daftar Pustaka.

Adam, E. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition, Berkeley: NewRiders Publishing.

Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. Indonesian journal of History Education. Vol 3 No 1.

Chaplin, J. P. 2005 Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Rajawali Press.

Cooper H., Dilek, D., & Nichol, J. 2009. *History education, identity and citizenshipin the 21st century*. International Journal of Historical Learning,Teaching, and Research, Vol 8, Hal. 4-5.

Djamarah, S.B. 2010. Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Gasong, D. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta. Deepublish. Gramedia.

Henry. 2010. Cerdas dengan Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kartodirjo, S. 1982. Pemikiran dan Perkembangan Historiografi Indonesia. Jakarta: Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan TenagaAkademik.

Kochhar, S.K.. 2008. Pembelajaran Sejarah *(Teaching of History)*. Jakarta: PT Grasindo.

Kuntowijoyo. 2005. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta:Bentang.

Madjid, M. D. dan Wahyudhi, J. 2014. Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar. Jakarta: Prenada Media Group.

Sudjana, Nana . 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Putra, F. P. 2012. Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Robbins, S. P. dan Timothy, A. J. 2009 Organizational Behavior. 13 Three Edition, USA: Pearson International Edition, Prentice-Hall.

Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembejaran*. Bandung: Alfabeta. Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta : Safiria Insania, hal 1-2.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru SditAl-Kahfi. 4, 195–199.

Sjamsuddin, H. 1993. Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan danKebudayaan.

Sudarsono, S. dan Mulyani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 9 No 8, Halaman 2-4.

Sudrajat, A. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi,Metode, Teknik dan Model Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Umamah, N. 2017. Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan jaman. Paper hal. 1-14 : Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP-UNEJ. Woolfolk, A. 1995. Educational Psychology. Boston: Allyn and Bacon.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Zainal Rafi dan Ahmad Subhan Roza. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singka*t). Yogyakarta: Garuda Waca. hlm.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

UNESA
Universitas Negeri Surabaya