

**PENGARUH MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN IPS KELAS 5**

Tesis

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Nita Rahmanti

NIM 2105452

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR -S2

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2024

**PENGARUH MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN IPS KELAS 5**

Oleh

Nita Rahmanti

NIM 2105452

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan Pada Program Studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nita Rahmanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto copy atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

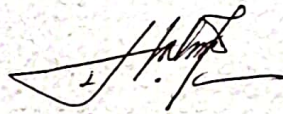
LEMBAR PENGESAHAN

NITA RAHMANTI

PENGARUH MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN IPS KELAS 5

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd

NIP. 19590911984032001

Pembimbing II

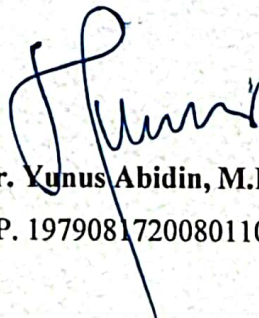


Dr. Ai Sutini, M.Pd

NIP. 197409092006042001

Mengetahui

Ketua Program Studi S2 PGSD UPI Kampus di Cibiru



Dr. Yunus Abidin, M.Pd

NIP. 197908172008011019

PENGARUH MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN IPS KELAS 5

Oleh
Nita Rahmanti
2105452

ABSTRAK

Pentingnya anak belajar IPS karena merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat social, agar siswa menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai, untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS diperlukan adanya motivasi yang kuat dari siswa yang menjadi dorongan agar terjadinya interaksi yang dapat memungkinkan untuk siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi *educandy* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Alasan pentingnya aplikasi *Educandy* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS karena *Educandy* Salah satu permainan yang merupakan hasil perkembangan dari teknologi digital. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experiment Design). dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi, angket hasil belajar untuk penguatan, wawancara, penggunaan media aplikasi *educandy* serta observasi. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran *Educandy* sangatlah termotivasi dengan adanya suatu rangsangan untuk peserta didik ketika belajar, begitu pula dengan hasil belajar yang menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil/nilai yang diperoleh oleh peserta didik ketika sudah mengetahui ilmu yang didapat baik dari aspek psikomotor, kognitif maupun afektif, Hasil penelitian juga membuktikan bahwa pengaruh aplikasi *Educandy* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sebesar 11,4% selebihnya ditentukan oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Educandy*, *Motivasi*, *Hasil Belajar*

THE EFFECTS OF *EDUCANDY* MEDIA ON MOTIVATION AND STUDENT LEARNING OUTCOMES IN 5th GRADE SOCIAL STUDIES

By
Nita Rahmanti
2105452

ABSTRACT

Students need to learn social science because it is related to environment and the society so that the students will become citizens who are democratic, responsible, and peace-loving. To optimize social science learning, there is a need for strong motivation from the students as an encouragement so that the learning interaction allows them to achieve maximum learning outcomes. The objective of this research is to determine whether there is a significant effect of using *educandy* application on students' social science learning motivation and outcomes. The significance of *Educandy* application as an effort to increase social science learning motivation and outcomes is because *Educandy* is one of the game applications developed by digital technology. The research method used in this study is quasi-experimental approach (Quasi Experiment Design) using data collection instruments in the form of motivational questionnaire, learning outcomes questionnaire for strengthening, interview, *educandy* application media, and observation. The results of the research showed that when using *Educandy*, the students were highly motivated by the stimulus when learning, as well as their learning outcomes since learning outcomes are the results/scores obtained by students when they already gained the knowledge in psychomotor, cognitive, and affective domains. The result of the research also shows that the *Educandy* application affects the learning motivation and learning outcomes by 11.4% and the remaining is determined by other variables.

Keywords: *Educandy, Motivation, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS DAN BEBAS PLAGIARISME ..	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Pembelajaran IPS di SD.....	8
2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran IPS	8
2.1.1.2 Tujuan pembelajaran IPS	9
2.1.1.3 Manfaat Belajar IPS	10
2.1.2 Media Pembelajaran	11
2.1.2.1 Hakikat Media Pembelajaran IPS	11
2.1.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Media Aplikasi <i>Educandy</i>	16
2.1.3.1 Hakikat <i>Educandy</i>	16
2.1.3.2 Penggunaan <i>Educandy</i> untuk siswa	17
2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan dalam Penggunaan <i>Educandy</i>	20
2.1.4 Motivasi Belajar.....	21
2.1.4.1 Hakikat Motivasi Belajar.....	21

2.1.4.2 Peran dan pentingnya Motivasi Belajar	22
2.1.5 Hasil Belajar.....	23
2.1.5.1 Hakikat Hasil Belajar	23
2.2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	27
2.3 Kerangka Pemikiran	29
2.4 Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.2 Jenis Peneliian	33
3.3 Prosedur Penelitian	34
3.4 Teknik Analisis Data.....	35
3.5 Instrumen Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Analisis Data Hasil Penelitian.....	43
4.1.2 Analisis Data Observasi Motivasi Belajar IPS Siswa Selama Penggunaan Educandy.....	43
4.1.3 Analisis Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Educandy	47
4.1.4 Uji T.....	50
4.1.5 Analisis Data Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Dengan Penggunaan aplikasi Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa.....	56
4.1.6 Wawancara.....	60
4.2 Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Implikasi Dan Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

Daftar Tabel

Tabel 2.1	31
Tabel 3.1	33
Tabel 3.2	39
Tabel 3.3	40
Tabel 3.4	41
Tabel 3.5	42
Tabel 4.1	46
Tabel 4.2	47
Tabel 4.3	48
Tabel 4.4	49
Tabel 4.5	49
Tabel 4.6	50
Tabel 4.7	51
Tabel 4.8	52
Tabel 4.9	53
Tabel 4.10	54
Tabel 4.11	55
Tabel 4.12	56
Tabel 4.13	57
Tabel 4.14	57
Tabel 4.15	58
Tabel 4.16	59
Tabel 4.17	68

Daftar Grafik

Grafik 4.1	64
Grafik 4.2	65

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rekapitulasi data.....	79
Lampiran 2 kisi-kisi Angket	83
Lampiran 3 Lembar Observasi	84
Lampiran 4 Daftar pertanyaan Wawancara	86
Lampiran 5 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
Lampiran 6 Hasil Wawancara	89
Lampiran 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
Lampiran 8 Dokumentasi	93
Lampiran 9 Surat-Surat Kemengkapian.....	

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Afandi, P. (2021). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmad Thobroni dan Arif Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Aina, Mulyana. (2018). *Pengertian Ciri Dan Jenis Kecerdasan Emosional*. Dalam (<http://ainamulyana.blogspot.com>)
- Al Idrus, S. (2019). *Kualitas Pelayanan dan Keputusan Pembelian*. Media Nusa Creative.
- Alfianiawati, Tia. Desyandri. Nasrul. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SD*. *E journal inovasi pembelajaran SD*. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang. Volume 7, Nomor 3,
- Amelia, Nurul Chandra. Zulhelmi. Dina Syaflita. Yenni Siswanti. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru*. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics* Vol. 3 No. 2 <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction> e-ISSN: 2685-7723
- Amin, M., Kasim, H., & Faisal, F. (2021). *Pengaruh Pemberian Sumber Silikon pada Sifat Kimia dan Pertumbuhan Tanaman Padi pada Tiga Jenis Tanah*. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, 26(4), 605–611.
<https://doi.org/10.18343/jipi.26.4.605>

- Ananda, R. & Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Andrian, muhammad. Nanda Factor Risa, Muhammad Rahmattullah. (2022). *Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital*. Seminar Nasional (PROSPEK I) “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka:Strategi dan Inovasi Pembelajaran” Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
- Anisah Basleman dan Syamsu Mappa. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Annisa. (2018). *Pengaruh Ukuran Perusahaan, Jenis Opini Auditor, Ukuran KAP dan Audit Tenure Terhadap Audit report lag*. Jurnal Akuntansi Berkelanjutan Indonesia Vol. 1, No. 1, Hal: 108-121, Januari 2018.
- Arfa, Faisar Ananda. (2016). *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). *Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja*. Ural EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 6, 180–191. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002) *Media Pembelajaran*. Ciputat: Ciputat Pers.
- Bentriska, Hana Kireina. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa Sman 3 Sidoarjo*. Avatara, e Journal Pendidikan Sejarah. Volume 12, No. 4
- Chaman M.R. (2011), *Evaluation Of Existing Teaching Learning Process On Bloom's Taxonomy*, International Journal Of Academic Research in Business and Social Sciences ;2011; Vol.1 Special Issue pg 119-128
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berwawasan Sosial-Budaya*. Portal Ejournal IAIN Purwokerto, 25(1), 1–14.
<http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/3919>.
- Faishol, Riza . (2018). *Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung*. Tarbiyatuna, Vol. 2 No. 2
- Fathurrohman, Ulya. (2021). *Model-model Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Ar-ruzz Media
- Febianti, Y. N. (2018). *Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif*. Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6(2), 93 <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>.
- Firmansyah, H., & Chalimi, I. R. (2021). *Urgensi dan Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pandemi Covid 19*. Basicedu.
- Handayani, Ririn.(2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar*. Tangible : Jurnal Akuntansi Multiparadigma, 6(1), 102–110.
<https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>.
- Isnawan, Muhamad Galang. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Jamalpur, B., Kafila, Chythanya, K. R., & Kumar, K. S. (2021). *A comprehensive overview of online education – Impact on engineering students during COVID-19*. Materials Today: Proceedings.
<https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.01.749>.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Biolokus, 2(1), 158–166. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Fipin, dkk. (2020) *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.

- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani. (2018). *Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika*. AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(1), 29–39. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>.
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(6), 1–10.
- Maimunah, & Cinantya, C. (2021). *Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur*. Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(3), 224–229.
- Monika, & Adman. (2017). *Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 219–226.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nabila, Shafa Marwa dan Sri Prameswari Indriwardhani. 2022. *Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen*. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 2(10), 2022, 1417–1427. pISSN 2797-0736 eISSN 2797-4480 DOI: 10.17977/um064v2i102022p1417-1427
- Noervadila, & Misriyati. (2020). *Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X IPS Semester Genap Di MA Fathus Salafi Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal IKA : Ikatan Alumnus PGSD UNARS, 8 (1). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.582>.
- Nugraheni, S. (2019). *Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Disiplin Belajar Siswa*. Journal for Lesson and Learning Studies, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17317>.
- Nugroho, A., Ilmiani, D., & Rekha, A. (2021). *EFL Teachers' Challenges and Insights of Online Teaching amidst Global Pandemic*. Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching, 4(3), 277. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i3.3195>
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). *Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V*. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 17(2), 255–264. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>

- Oktafiyana, Chintiya dan Yolanda Amelia Septiana. (2021). *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*. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume V, Nomor 2 E-ISSN: 2614-4417
- Puspitasari, & Murda. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v6i2.19470>
- Puspitasari, A. D. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.7155>.
- Rahayu, R. P., & Wirza, Y. (2020). *Teachers' Perception of Online Learning during Pandemic Covid-19*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 392–406. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.29226>.
- Rahmad.(2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. *Muallimuna :Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, volume 2(1), 67-78.
- Rahman, Sunarti. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” ISBN 978-623-98648-2-8
- Rahmawati, Irma, dan Todo Sibuea. (2021). *Penelitian Eksperimen Siswa Kelas Delapan SMP PGRI Kalimulya: Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2
- Ramlan Effendi, (2016) *Perbandingan Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Dan Self-Esteem Siswa Smp Yang Memperoleh Model Pembelajaran Sq3R Dan Pembelajaran Langsung Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu . perpustakaan.upi.edu
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifki (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol. 1, No. 1: 79.
- Rodhatul jennah, (2009). *Media Pembelajaran*, Palangka Raya: Antasari Press.

- Rohmah, Nafilatur. (2021). *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*. Awwaliyah: Jurnal PGMI, 2021, hal. 128.
- Rosa, Friska Oktavia.(2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains*. Jurnal Pendidikan Fisika 3.1 . 49-63
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok :Rajawali Pers.
- Sari, Wann Nurdiana. (2021). *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS*. PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 1(1), 10-14.
- Sekaran, Uma. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis (Research Methods for Business)* Buku 1 Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat.
- Siagian, Ade Onny. (2021). *Lembaga-Lembaga Keuangan dan Perbankan Pengertian, Tujuan dan Fungsinya*. Jakarta : Insan Cendikia Mandiri.
- Siyoto, S. & Sodik, A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian, Literasi Media* Publishing, Yogyakarta
- Sjukur, Sulihin B. (2012). *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol. 2. Nomor 3, 368-378, November 2012.
- Sudaryanto, A., Maruta, I. A., Ariansyah, I., & Achmad, R. P. (2020). Volume 3 No. 2. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2),28–34.
- Sudirman, N. (2018). *Kondisi Sanitasi Lingkungan Pondok Pesantren Di Kota Makassar*
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis– Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Ulya, Maziyatul. (2021). *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1). (55– 63). URL: 103.131.16.137/index.php/lgrm/article/view/4089/2306.)
- Wenisa, K., & Syuraini, S. (2020). *Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Santri Taman Pendidikan Al- Qur ' an*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2921–2926.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.792>.
- Wibowo, D. R. (2020). *Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 183–192.
- Widiastuti. Ratna. Ika Candra Sayekti. Rita Eryani. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2082 - 2089* <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Widyastuti, ayu. Maria Montessori dan Desri Nora. (2022). *Optimalisasi Penggunaan Game Based Learning Educandy Dalam Menciptakan Keaktifan Siswa Di Kelas X IPS 2 di SMAN 14 Batam*. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* .Volume 4,Issue 3
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). *Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA*. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Zulhelmi. Dina Syaflita. Nurul Chandra Amelia. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Poe Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Suhu Dan Kalor Di Smpn 25 Pekanbaru*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Vol. 7 No. 2, e-ISSN: 2548-4834 I p-ISSN: 2548-4826 DOI:10.34125/jmp.v7i2.851*

