

**EFEKTIVITAS *GAME* INTERAKTIF *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAHUMAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 9**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun oleh:
Sekti Nur Rahmawati
NIM: 17104080078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekti Nur Rahmawati

NIM : 17104080078

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “EFEKTIVITAS *GAME* INTERAKTIF *EDUCANDY* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAHUMAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 9” adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 September 2021

Yang menyatakan,



Sekti Nur Rahmawati
NIM. 17104080078

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekti Nur Rahmawati
NIM : 17104080078
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 10 September 2021

Yang Menyatakan,



Rahmawati
NIM. 17104080078



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Sekti Nur Rahmawati
NIM : 17104080078
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS *GAME* INTERAKTIF *EDUCANDY*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAHUMAN PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 9

Sudah diajukan kepada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera diujikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 September 2021

Pembimbing

Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd.
NIP. 19781113 200912 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3277/Un.02/DT/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS GAME INTERAKTIF EDUCANDY TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAHUMAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 9

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEKTI NUR RAHMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080078
Telah diujikan pada : Rabu, 13 Oktober 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61c41670c0f0e



Penguji I

Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 61c4e6db5a390



Penguji II

Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61bc3038839e0



Yogyakarta, 13 Oktober 2021

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61c588424ff27

MOTTO

“You Can If You Think You Can”

(Norman Vincent Peale)¹



¹ Norman Vincent Peale. *You Can If You Think You Can* (Surabaya: PT. MIC Publishing). hlm.1.

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA ALMAMATER TERCINTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



ABSTRAK

Sekti Nur Rahmawati, “Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan secara daring kurang menarik dan membuat hasil belajar siswa menurun. Sehingga, diperlukan media yang dapat menarik serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* interaktif *Edu Candy* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel yang digunakan yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan *game* interaktif *Educandy*. Sedangkan variabel terikatnya motivasi belajar dan hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Muhammadiyah Kahuman dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen, kelas VB sebagai kelas uji coba instrumen penelitian, dan kelas VC sebagai kelas Kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* dengan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji hipotesis dalam penelitian menggunakan uji *Mann Whitney* untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* interaktif *Educandy* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan, untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* interaktif *Educandy* terhadap hasil belajar siswa menggunakan *Uji Independent Sample T-Test*. Sementara itu untuk mengetahui kenaikan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif *Educandy* efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji Mann Whitney angket motivasi belajar sebesar $0,048 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sementara itu, untuk hasil belajar siswa menggunakan uji Independent Sample T Test dengan perolehan nilai sebesar $0,026 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: *Game* Interaktif *Educandy*, MI Muhammadiyah Kahuman, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ سَيِّدَنَا مُحَمَّدًا رَسُولَ اللَّهِ اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ آمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dengan daya, upaya serta kerja keras, tugas akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi agung Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi kita semua.

Sebagai bentuk rasa syukur atas tersusunnya skripsi yang berjudul “Efektivitas Game Interaktif Educandy terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema”, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dan memberikan dukungan, baik berupa ilmu pengetahuan, tenaga, waktu, motivasi serta doa, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Di Kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya, yang telah membantu penulis dalam menjalani dan menyelesaikan studi Strata Satu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. beserta Ibu Fitri Yulawati, S.Pd.SI, M.Pd.SI., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu, nasihat serta dukungannya kepada penulis selama menjalani studi Strata Satu Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan ilmu, nasihat, serta arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

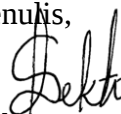
4. Bapak Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu, nasihat, serta masukan dalam penelitian yang dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Hamzah Triwijaya, A.Ag., M.S.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kahuman yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MI Muhammadiyah Kahuman.
6. Ibu Yuvita Liawati Wijaya Kusuma, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia kelas V MI Muhammadiyah Kahuman yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.
7. Ibu Samiyem dan Alm.Ny.Sulami selaku ibu dan nenek penulis, Drg. Gung D.S. dan segenap keluarga besar Pujo Suwito yang selalu memberikan do'a restu, dukungan, perhatian, serta kasih sayang dengan penuh ketulusan kepada penulis sehingga penulis selama menjalani studi Strata Satu Pendidikan.
8. Teman-temanku di PGMI 2017 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Acarya Prahasta dan teman sharing (Yoga Catur Prasetyo, Muhammad Iqbal Nashrulloh, Agnisia Suci Prawesti, Aryani Prita Gumanti, Nida'ul Mufidah, Dwi Resrilia, Lusi Marliyanti, Gesela Septi Suhartanti, dkk.) yang telah membantu penulis selama menjalani studi Strata Satu Pendidikan.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama ini menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang baik pula dari Allah SWT. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai perbaikan untuk kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 10 September 2021

Penulis,



Sekti Nur Rahmawati
NIM. 17104080078

DAFTAR ISI

MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
1. <i>Game Interaktif Educandy</i>	9
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 9.....	18
3. Motivasi Belajar.....	19
4. Hasil Belajar.....	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
1. Jenis Penelitian.....	28
2. Desain Penelitian	28
B. Variabel Penelitian.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel Penelitian.....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
1. Teknik Pengumpulan Data.....	34

2. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	36
1. Validitas Instrumen.....	36
2. Reliabilitas Instrumen	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
1. Uji Prasyarat Analisis Data	41
2. Uji Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Data.....	46
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	60
3. Pengujian Hipotesis	62
B. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
B. Keterbatasan Penelitian	70
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas V Tema 9	25
Tabel III.1 Desain Penelitian.....	40
Tabel III. 2 Waktu Penelitian	44
Tabel III.3 Populasi Penelitian.....	45
Tabel III.4 Instrumen Skala Likert.....	48
Tabel III.5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	50
Tabel IV.1 Revisi Angket Motivasi Belajar Siswa	66
Tabel IV.2 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	67
Tabel IV.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	68
Tabel IV.4 Hasil Validasi Soal <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Siswa	70
Tabel IV.5 Hasil Validasi Soal <i>Post-test</i> Hasil Belajar Siswa	70
Tabel IV.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pre-Test Hasil Belajar	71
Tabel IV.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Post-Test Hasil Belajar	71
Tabel IV.8 Hasil Pre-test Motivasi dan Hasil Belajar.....	73
Tabel IV.9 Persentase Indikator <i>Pre-Test</i>	74
Tabel IV.10 Hasil <i>Post-Test</i> Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	82
Tabel IV.11 Persentase Indikator <i>Post-Test</i> Angket	82
Tabel IV.12 Hasil Uji Normalitas Data.....	84
Tabel IV.13 Hasil Uji Homogenitas Data	86
Tabel IV.14 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	87
Tabel 4.15 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji <i>T Test</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tampilan Awal Web Browser <i>Educandy</i>	18
Gambar II.2 Langkah untuk membuat akun di <i>Educandy</i>	18
Gambar II.3 Jenis aktivitas atau permainan dalam <i>Educandy</i>	19
Gambar II.4 Pilihan Permainan Dalam <i>Words</i>	20
Gambar II.5 Pilihan Permainan Dalam <i>Matching Pairs</i>	20
Gambar II.6 Pilihan Permainan dalam <i>Quiz Questions</i>	10
Gambar II.7 Langkah Membagikan Kode	21
Gambar II.8 Tampilan Awal Web Browser <i>Educandy</i>	22
Gambar II.9 Langkah Memasukkan Kode	22
Gambar II.10 Pilihan Jenis Permainan Dalam Soal	22
Gambar II.11 Tampilan Permainan dalam bentuk <i>Anagrams</i>	23
Gambar II.12 Kerangka Pikir Penelitian.....	37
Gambar IV.1 Instrumen <i>Pre-Test</i> Angket Motivasi Belajar	73
Gambar IV.2 Instrumen <i>Pre-Test</i> Angket Hasil Belajar	73
Gambar IV.3 Pemberian Perlakuan Tahap Pertama	76
Gambar IV.4 Cara Penggunaan <i>Game</i> Interaktif <i>Educandy</i>	77
Gambar IV.5 Hasil Pekerjaan Siswa.....	78
Gambar IV.6 Instrumen Post-Test Angket Motivasi Belajar	81
Gambar IV.7 Instrumen Post-Test Hasil Belajar	82
Gambar IV.8 Grafik <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia	95

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang berfokus pada peningkatan serta keseimbangan antara pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*).² Berdasarkan Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tujuan dari kurikulum 2013 itu sendiri adalah menyiapkan generasi muda Indonesia supaya mampu menjadi individu dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, efektif, produktif, dan dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta peradaban dunia.³ Pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik-integratif, dimana batas-batas antara pembelajaran satu dengan lainnya tidak terlihat lagi.⁴ Beberapa materi dari berbagai mata pelajaran yang memiliki persamaan dijadikan satu dalam sebuah tema dan subtema. Hal tersebut bertujuan supaya siswa mendapatkan ilmu pengetahuan yang masih berhubungan antara satu dengan lainnya.

Pembelajaran tematik-integratif dilakukan melalui pendekatan pembelajaran, dimana pendekatan tersebut mengintegrasikan berbagai macam kompetensi dari beberapa mata pelajaran dalam berbagai tema. Pengintegrasian diwujudkan dalam 2 hal, yaitu: yang pertama, Integrasi sikap meliputi: keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, dan yang kedua integrasi dari beberapa konsep dasar terkait.⁵

² Agus Wibowo, "Pengembangan Modul Pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Berbasis Sketchup 3D Tingkat Lanjut Kelas XII Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Pajang", *Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik UNY, 2019, hlm. 11

³ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kurikulum 2013, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 67 Tahun 2013*, 11 Juni 2013.

⁴ Asnawi, Fransyaigu, dan Mulyahati, "Konsep Pembelajaran Terpadu dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar", *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, Vol. 3 No.2 DOI: <https://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/638>, Desember 2016, hlm. 89.

⁵ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar", *Jurnal Terampil*, Vol. 2, No.1, DOI: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1280>, Juni 2015, hlm. 39"

Oleh karena itu, pembelajaran tematik-integratif dapat mengembangkan dan menyeimbangkan secara menyeluruh ranah *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), serta *psikomotor* (keterampilan) siswa. Selain itu, siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna serta pengetahuan yang tidak terbatas oleh disiplin ilmu. Dari pernyataan tersebut, maka seorang guru diharapkan mampu menyajikan materi menggunakan strategi, teknik, serta metode pembelajaran yang bervariasi supaya siswa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru serta tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Proses pembelajaran di sekolah atau di dalam kelas merupakan alat kebijakan publik yang paling baik dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan *skill*. Banyak siswa yang menganggap pembelajaran di sekolah merupakan pembelajaran menyenangkan karena mereka dapat berinteraksi satu dengan lainnya.⁶ Namun sejak ditemukan kasus *Coronavirus Disease* (Covid-19) di Indonesia, proses pembelajaran dalam kelas diganti dengan pembelajaran secara daring. *Coronavirus Disease* (Covid-19) sendiri merupakan keluarga besar dari virus yang bisa menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Gejala klinis rata-rata muncul dalam 2 sampai 14 hari setelah terkena paparan. Tanda serta gejala umum pada orang yang terinfeksi Covid-19 antara lain gangguan pernapasan akut seperti: demam, batuk, serta sesak napas. Pada kasus yang berat dapat menyebabkan *pneumonia* akut, *syndrome* pernapasan akut, gagal ginjal, hingga kematian.⁷

⁶ Aji, "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia" *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Vol. 7, No. 5, DOI: <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>, 2020, hlm 396.

⁷ Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dan Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P), *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Novel Coronavirus (2019-nCoV)*, (Jakarta: Direktorat Surveilans dan Karantina Kesehatan Sub Direktorat Penyakit Infeksi Emerging, 2020), hlm.10.

Seiring dengan peningkatan jumlah terkonfirmasi kasus Covid-19 di Indonesia, maka pada tanggal 10 Maret 2020 Kemendikbud mengeluarkan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan *coronavirus disease* (Covid-19) pada satuan pendidikan, dimana dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan maka proses pembelajaran pada tingkat pra TK sampai dengan universitas dilakukan secara daring.⁸

Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem dalam proses pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka, hanya melalui *platform* yang bisa membantu keberlangsungan proses pembelajaran meski dengan jarak jauh.⁹ Pembelajaran daring bertujuan untuk menyediakan layanan pembelajaran yang berkualitas dalam sebuah jaringan dengan sifat terbuka supaya dapat menarik lebih banyak peminat ruang belajar.¹⁰ Pada proses pembelajaran daring, guru dan siswa harus mampu bekerjasama dengan baik supaya dapat menjalin interaksi dengan baik. Interaksi dalam proses pembelajaran mencakup interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa lainnya, dan interaksi siswa dengan sumber belajar. Dengan adanya interaksi tersebut siswa bisa termotivasi secara aktif dalam membangun pengetahuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹¹



⁸ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Surat Edaran Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan*, 10 maret 2020.

⁹Handarini dan Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.8, No.3, DOI: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>, Desember 2020, hlm.498.

¹⁰Sofyana dan Rozaq, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis WhatsApp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun". *JANAPATI: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Vol. 8, No.1, DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>, 2019, hlm. 82.

¹¹ Pidarta, *Manajemen Pendidikan Indonesia*, (Bandung: Rineke Cipta, 2011), hlm. 42

Namun pada kenyataannya, motivasi belajar siswa selama masa pandemi COVID-19 ini menurun. Seperti pada artikel berita Jawa Pos yang menyebutkan bahwa pembelajaran daring sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, banyak siswa yang malas untuk mengerjakan tugas dan tidak sedikit orang tua yang justru mengerjakan tugas anaknya, sehingga siswa tidak belajar dengan maksimal.¹² Selain itu, menurut penelitian yang telah dilakukan oleh organisasi *Save The Children* Indonesia dalam suara.com mengatakan bahwa motivasi belajar siswa menurun selama pandemi. Tata Sudrajat selaku *Deputy Chief Program Impact and Policy Save The Children* mengatakan bahwa 70 persen anak kehilangan motivasi belajar dikarenakan bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar yang kurang menyenangkan, fasilitas yang kurang memadai, serta kurangnya interaksi antar guru dengan murid.¹³ Padahal motivasi belajar adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan apabila motivasi belajar siswa tinggi, maka pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.¹⁴

Pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan siswa berkualitas yang akan memajukan mutu pendidikan di Indonesia. Motivasi sangatlah penting bagi pendidikan, khususnya bagi siswa pada tingkat sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan jika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik apabila dibandingkan dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah. Pada kurikulum 2013 guru dituntut harus lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terlebih lagi dalam pembelajaran tematik, guru berfungsi sebagai fasilitator, sehingga harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik.

¹² Rukanti, "Menurunnya Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi", dalam laman: <https://radarkudus.jawapos.com/read/2021/08/07/280853/menurunnya-motivasi-belajar-siswa-di-masa-pandemi>, diunduh tanggal 25 Oktober 2021 pukul 19.52.

¹³ Dini Afrianti Efendi "Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar." dalam laman <https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar> diunduh tanggal 20 Oktober 2021 pukul 08.26 WIB.

¹⁴ Ratna Wilis Dahar, *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm.33.

Pada umumnya, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa jika guru mampu menerapkannya dengan tepat.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Ibu Yuvita Liawati Wijaya Kusuma, S.Pd selaku wali kelas VA sekaligus guru bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kahuman. Kurikulum yang diterapkan di MI Muhammadiyah Kahuman adalah Kurikulum 2013 tematik. Pada awal penerapannya 1 guru kelas mengampu beberapa mata pelajaran tematik. Akan tetapi, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menurun drastis. Sehingga, dalam pelaksanaannya dikembalikan seperti kurikulum KTSP yaitu 1 guru mengajar 1 mata pelajaran sesuai dengan bidangnya, namun tetap berpedoman pada materi kurikulum 2013. Ibu Yuvita mengatakan bahwa, sistem pembelajaran daring membuat motivasi serta hasil belajar siswa menurun, hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik selama pembelajaran daring.

Urutan proses pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring di MI Muhammadiyah Kahuman yaitu:

1. Guru membuat video pembelajaran yang berisi penjelasan materi dari *powerpoint*.
2. Guru mengupload video pembelajaran di *Google Drive*.
3. Guru membagikan link melalui *WhatsApp Group*.
4. Siswa diminta untuk mengunduh/menonton video pembelajaran.
5. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di buku paket.
6. Siswa menulis jawaban di buku tugas.
7. Siswa mengumpulkan buku tugas setiap hari senin.
8. Guru mengoreksi bergantian.

¹⁵ James Francis, "The Effects Of Technology On Student Motivation and Engagement In Classroom-Based Learning", *Thesis, Dune: DigitalUNE, University of New England*, 2017, hlm.8.

Menurut ibu Yuvita banyak wali murid yang mengeluhkan tentang video pembelajaran yang dianggapnya memiliki ukuran terlalu besar, sehingga ada beberapa orang tua mengeluhkan bahwa videonya tidak dapat diunduh atau diputar pada *smartphone* mereka. Pada proses pengumpulan tugasnya, setiap siswa di MI Muhammadiyah Kahuman memiliki 2 buku tugas, jika salah 1 buku tugas dikumpulkan, maka buku tugas yang lain digunakan untuk mengerjakan. Oleh sebab itu, banyak siswa yang sering keliru mengumpulkan buku tugasnya. Hal tersebut dikarenakan proses koreksi tugas membutuhkan waktu cukup lama, karena 1 buku tugas siswa digunakan untuk semua mata pelajaran, sehingga guru melakukan pengoreksian tugas secara bergantian. Permasalahan tersebut juga sering menyebabkan adanya beberapa tugas siswa yang lupa dikoreksi oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.¹⁶

Banyak media yang dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran daring. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru yaitu *game* interaktif *Educandy*. Maziyatul Ulya menyatakan bahwa *Educandy* merupakan aplikasi *game* pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat soal atau kuis *online* dengan 3 fitur permainan seperti: *Words*, *Matching Pairs*, dan *Quiz Question*.¹⁷

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9”. Peneliti mengambil judul tersebut dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game interaktif Educandy pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema 9 di kelas V MI Muhammadiyah Kahuman.

¹⁶ Wawancara dengan Yuvita Liawati Wijaya Kusuma, wali kelas VA di MI Muhammadiyah Kahuman, Tanggal 8 Februari 2021.

¹⁷ Ulya, “Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Lingua Rima*, Vol.10 No.1, , DOI: <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>, Januari 2021, hlm 57.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah penggunaan *game* interaktif *Educandy* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 9?
2. Apakah penggunaan *game* interaktif *Educandy* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 9?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* interaktif *Educandy* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kahuman. Sementara itu, kegunaan penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kajian ilmu, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, juga diharapkan mampu menambah wawasan bagi pembaca dan guru tentang *game* interaktif yang dapat dijadikan *game* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2) Mengajarkan penggunaan teknologi. Khususnya dalam *game* yang positif untuk kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru mata pelajaran bahasa Indonesia dalam menciptakan pembelajaran secara daring yang menarik dengan *game* interaktif.

2) Memberikan masukan kepada guru dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi bahwa aplikasi *Educandy* dapat dijadikan pertimbangan dalam penggunaan *game* interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Muhammadiyah Kahuman.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta pengalaman bagi penulis dalam tahap pembinaan diri sebagai calon guru/pendidik.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan hasil pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh game interaktif Educandy terhadap motivasi belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman.
2. Terdapat pengaruh game interaktif Educandy terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 9.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan telah diusahakan dan dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah yang ada, namun demikian masih memiliki keterbatasan berupa:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring karena Covid-19 menyebabkan peneliti tidak dapat memantau secara langsung kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Jadwal pembelajaran yang hanya satu minggu sekali dengan waktu yang cukup singkat dan berdekatan dengan hari raya Idul Fitri menyebabkan pengambilan *pre-test* hasil belajar dan angket motivasi belajar dilakukan secara bersamaan antara kelas uji coba, kelas kontrol, dan kelas eksperimen.
3. Waktu penelitian berdekatan dengan Ujian Akhir Semester dan terdapat beberapa mata pelajaran masih perlu mengejar materi yang tertinggal, hal tersebut menyebabkan peneliti hanya melakukan 5 kali pertemuan.

C. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, maka peneliti bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi lembaga atau peneliti selanjutnya, saran tersebut yaitu:

1. Bagi Lembaga Pendidikan MI Muhammadiyah Kahuman

Sebagai perbaikan dan pengembangan sebaiknya kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 perlu ditingkatkan, khususnya perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik supaya siswa senang dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebaiknya tidak hanya melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* saja.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai perbaikan serta pengembangan bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya peneliti melakukan penelitian lebih lama lagi sehingga penggunaan game interaktif Educandy akan memaksimalkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga sebaiknya tidak hanya terfokus pada motivasi dan hasil belajar saja, namun juga faktor-faktor lain seperti keaktifan siswa, aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, dan lain sebagainya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal:

- Aji, Rizqon Halal Syah, "Dampak Covid 19 pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran". *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Vol. 7, No. 5, DOI: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article>, 2020.
- Anggoro, Dimas Shuhada Gagatt Raino. "Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers. 2019.
- Asmiatun, Siti dan Astrid Novita Putri. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*, Yogyakarta: Deepublish. 2017.
- Dahar, Ratna Wilis. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga. 2011
- Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdimahasatya. 2011.
- Ita Fitriati, dkk.. "Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021. "Penelitian dan Pengabdian Inovatif Masa Pandemi Covid-19"*. Vol. 1 No. 1, DOI:<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding>, 2020.
- Francis, James. The Effect Of Technology On Student Motivation and Engagement In Classroom-Based Learning. *DUNE: Digital UNE. University of New England*. DOI: <https://dune.une.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=theses>
- Handarini, Oktifa Ika dan Siti Sri Wulandari. "Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid 19". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, halaman 498, *UNESA*, Vol. 8 No. 3 , DOI:<https://www.google.com/search?q=pengertian+pembelajaran+daring+pdf&rlz=1C1OKWM=UTF-8#> , 2020.
- Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia. 2010.

- Hidayat, Rais dan Yuyun Elizabeth Patras. *Pendidikan Abad 21 dan Kurikulum 2013*, Bandung: Unpad. 2015.
- Irianto, Agus. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.
- Kemendikbud, *Permendikbud No 67 Tahun 2013*, DOI: <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2067%20Tahun%202013.pdf>, 2013.
- Kemendikbud, *Surat Edaran Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan*, 10 maret 2020 diunduh dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>, Tanggal 5 Oktober 2020.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dan Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P), *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Novel Coronavirus (2019-nCoV)*, Jakarta: Direktorat Surveilans dan Karantina Kesehatan Sub Direktorat Penyakit Infeksi Emerging, 2020.
- Maili, Sjafty Nursiti. "Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan". *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol. 6 No.1, DOI:<https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/1203/1013>, Maret 2018.
- Maili, Sjafty Nursitti dan Woro Hestningsih. "*Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar*". *Jurnal Metode Penelitian Pendidikan Universitas PGRI Semarang*, Vol. 11 No. 2 DOI: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/mediapenelitianpendidikan/article/download/2607/1967>, Januari 2016.
- M Bakrun, "*Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*", KEMENDIKBUD, 2018. Diunduh dari: <http://repositori.kemdikbud.go.id/10842/1/Peningkatan%20Proses%20Pembelajaran%20Dan%20Penilaian%20Pembelajaran%20Abad%2021.pdf>, Tanggal 10 Januari 2021.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol VIII. No.2 DOI:<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali-muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf>, 2010.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak. 2012.

Sutardi, Ambari. “Pengembangan Kurikulum Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) SD Tulangampiang, Denpasar, Bali dan Implementasinya.” *Peneliti pada Pusat Kurikulum, Balitbang-Kemendiknas: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.1, Nomor 1, DOI:https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk_nload/8/6/, Januari 2011.

Ulya, Maziyyatul. “Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.10 No.01. DOI: <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/4089>. Januari 2021

Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dalam seminar “*Hadapi Abad 21, Bahasa Inggris mutlak dipelajari*”, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, DOI: <https://www.umi.ac.id/hadapi-abad-21-bahasa-inggris-mutlak-dipelajari.html>, Juni 2010.

Wardana, Serly. “*Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. 2019.

Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, Rita Eyani. “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu* Vol. 5 No. 4 DOI: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, Februari 2021.

Widyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2018.

Yunus, Hadi Sabari. *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010.

Wawancara:

Kusuma, Yuvita Liawati Wijaya, wali kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman, di MI Muhammadiyah Kahuman tanggal 20 Maret 2021.