Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1523 - 1538

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nurhalizah[1], Jusmawati[2], Cayati[3], Muh. Khaedar[4]

[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 11 Juni 2026
Revisi: 2 Juli 2026
Diterima: 4 Juli 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Educandy, digital learning media, learning outcomes

Kata Kunci:
Educandy, media pembelajaran digital, hasil belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6836

Surel Korespondensi:
nurhalizahtkj123@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of Educandy-based digital learning media on the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of students at SD Negeri Pannara. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design. The population consisted of all 67 fourth-grade students at SD Negeri Pannara, while the sample comprised 33 students from Class IV A, selected using purposive sampling. Data were collected through tests, observations, and documentation and analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed that teacher activity was categorized as very good, while student activity also obtained a mean score in the very good category. The students' mean pretest score was categorized as fair, whereas the mean posttest score was categorized as good. Hypothesis testing showed that the use of Educandy-based digital learning media had a significant effect on IPAS learning outcomes, with a significance value of < 0.001 < 0.05. Therefore, it can be concluded that Educandy-based digital learning media significantly affects the IPAS learning outcomes of students at SD Negeri Pannara. These findings indicate that digital game-based media can serve as an effective alternative for supporting IPAS learning in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital berbasis Educandy terhadap hasil belajar IPAS siswa Sekolah Dasar Negeri Pannara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pannara yang berjumlah 67 siswa, dengan sampel penelitian sebanyak 33 siswa kelas IV A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai yang berada pada kategori sangat baik dan aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata pretest siswa berada pada kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata posttest berada pada kategori baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Educandy terhadap hasil belajar IPAS memperoleh nilai signifikansi sebesar < 0,001 < 0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Educandy berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa SD Negeri Pannara.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh-kembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dalam Bab I Pasal I, tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian dirı, kepribadian, bangsa dan Negara (Jusmawati et al., 2022). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan proses pembelajaran yang dirancang secara baik agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pendidikan pada hakikatnya dipahami sebagai suatu proses pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh dan berkelanjutan, yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan. Hakikat pendidikan menuntut adanya proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis, terencana, dan bermakna agar peserta didik dapat berperan aktif dalam membangun pengetahuan serta mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga pada penggunaan strategi dan sarana pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Melalui pendidikan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan, daya, dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan berkembangnya revolusi industri 4.0 yang membawa kemajuan cepat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dampak dari perkembangan tersebut adalah munculnya berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses belajar mengajar (Jusmawati, 2020). Perkembangan teknologi telah mengubah cara manusia dalam berinteraksi, mengakses informasi, bekerja dan belajar secara signifikan, hal ini menjadi tantangan baru yang muncul dalam menyaring, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara kritis dan efektif (Putri, 2024). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun peran pendidik dan peserta didik.

Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya berfungsi

sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai pendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Pemanfaatan teknologi yang tepat mampu membantu pendidik dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan mendalam. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, belajar secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Dewi, 2024). Saat ini digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pendidikan bagi peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mendukung proses pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Media pembelajaran digital memiliki keunggulan karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara audiovisual, interaktif, dan menarik. Berbagai bentuk media pembelajaran digital telah banyak digunakan, seperti *e-book, website* pembelajaran, *e-modul,* multimedia interaktif, hingga media berbasis permainan atau *gamifikasi* (Sitepu, 2022). Salah satu media pembelajaran digital berbasis *gamifikasi* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *platform Educandy*. *Educandy* merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan kata. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta mencapai hasil belajar yang optimal (Bili et al., 2025).. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki

kemampuan dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik serta materi yang di ajarkan (Historia et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menuntut peserta didik untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terintegrasi.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membangun pemahaman dasar peserta didik mengenai kehidupan, lingkungan, dan hubungan manusia dengan alam semesta. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial secara kontekstual, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPAS juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan serta kepekaan sosial peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu disampaikan melalui metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Rosyada et al., 2025).

Berdasarkan observasi masalah yang telah ditemukan di SD Negeri Pannara pada tanggal 11 Oktober 2025, permasalahan utama yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan cenderung bersifat konvensional. Guru lebih sering memanfaatkan media berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut yang menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan secara

optimal, di mana sebagian siswa memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Di sisi lain, SD Negeri Pannara juga salah satu sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum dilakukan secara optimal dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Guru cenderung memilih media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan tanpa memanfaatkan media berbasis teknologi yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar peserta didik. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar umumnya menyukai permainan, menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* merupakan pilihan yang baik untuk pembelajaran berbasis *Edugame.*

Educandy merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *web* dengan slogan *"making learning sweeter"* yang bermakna menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Media ini dapat digunakan baik pada pembelajaran tatap muka di kelas maupun pada pembelajaran daring dan luring. Salah satu keunggulan *Educandy* adalah kemudahan aksesnya, karena peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi ataupun membuat akun untuk dapat menggunakannya. Guru cukup membuat kuis atau permainan, kemudian sistem akan menghasilkan tautan atau kode yang dapat langsung dibagikan kepada peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, *Educandy* termasuk ke dalam *platform* pembelajaran berbasis edugame yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar. serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Karakteristik tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lorena, 2024) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Game Educandy terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

media game *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa**,** yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai hasil belajar setelah penerapan media *Educandy* dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut. Pada penelitian ini media game *Educandy* digunakan untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan pendidikan karakter, sehingga pemanfaatannya lebih diarahkan pada peningkatan hasil belajar pada bidang studi tersebut. Selain itu**,** penelitian terdahulu lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memusatkan perhatian selama proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis game, seperti *Educandy*, memiliki potensi besar untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media *Educandy* ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design menggunakan model One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain tersebut, siswa diberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian

diberikan treatment berupa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy*, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, Jalan Antang Raya No. 26, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pannara yang berjumlah 67 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 33 siswa kelas IV A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu media pembelajaran digital berbasis *Educandy,* dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang mencakup ranah kognitif mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen dan foto kegiatan penelitian. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Educandy terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian menggunakan metode *pre-ekperimental design* yang telah di laksanakan, terdapat 6 kali pertemuan dalam proses pelaksanaan yang terdiri

dari 1 kali pertemuan untuk pemberian *pre-test*, 4 kali pertemuan dalam pemberian *treatmen* (perlakuan) dan 1 kali pertemuan untuk pemberian *post-test* untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran digital berbasis *Educandy* terhadap hasil belajar ipas siswa kelas IV SD Negeri Pannara. Adapun hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas IV A SD Negeri Pannara, maka peneliti telah mengumpulkan data yang di peroleh dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran digital berbasis *educandy* terhadap hasil belajar ipas siswa kelas IV A. Adapun analisis deskriptif yang digunakan adalah sebagai berikut.

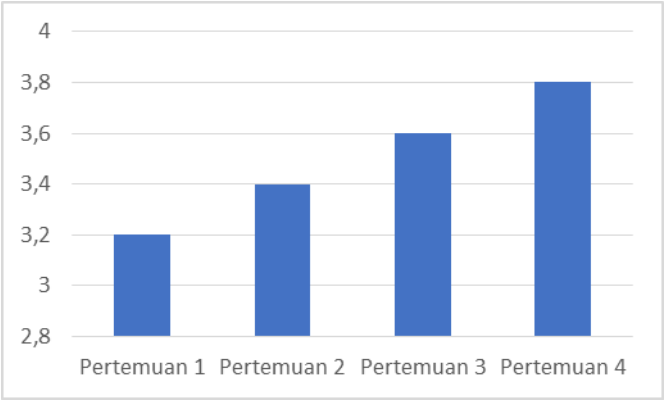
Aktivitas Guru

Analisis deskriptif terhadap aktivitas guru diperoleh dengan menghitung total skor dari seluruh aspek penilaian, kemudian dibagi dengan jumlah aspek yang dinilai. Keterlaksanaan media pembelajaran *educandy* dianggap tercapai apabila penerapannya berlangsung secara optimal dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,4	Baik
2	3,5	Sangat Baik
3	3,6	Sangat Baik
4	3,7	Sangat Baik
Rata-rata	**3,5**	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil observasi kegiatan aktivitas guru pada tabel di atas, skor pada pertemuan pertama adalah 3,4 dengan kategori baik, skor pada pertemuan kedua adalah 3,5 dengan kategori sangat baik, dan skor pada pertemuan ketiga adalah 3,6 dengan kategori sangat baik, dan skor pada pertemuan keempat adalah 3,7 dengan kategori sangat baik. Adapun diagram batang yang dapat di tampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* terhadap hasil belajar ipas siswa kelas IV mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Jadi nilai skor rata-rata pada aktivitas guru berada di angka 3,5 dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar ipas siswa IV tercapai karna berada di kategori sangat baik.

Aktivitas Siswa

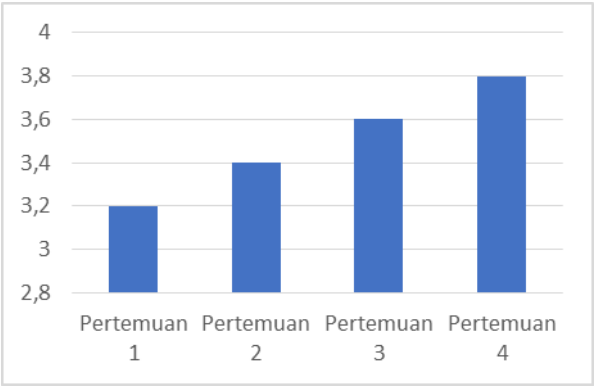
Analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa dilakukan dengan membagi total skor yang diperoleh dengan jumlah indikator yang diamati. Apabila penggunaan media pembelajaran berbasis *Educandy* berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka media tersebut dapat dinyatakan layak atau dapat diterima.

Tabel 2. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,2	Baik
2	3,4	Baik
3	3,6	Sangat Baik
4	3,8	Sangat Baik
Rata-rata	**3,6**	**Sangat Baik**

Berdasarkan data pada table di atas, nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap pertemuan mencapai 3,6 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada pertemuan pertama, skor yang diperoleh sebesar 3,2 dengan kategori baik, selanjutnya pertemuan kedua memperoleh skor 3,4 yang juga

berada pada kategori baik, dan pertemuan ketiga, skor meningkat menjadi 3,6 dengan kategori sangat baik, dan pada pertemuan keempat mencapai 3,8 yang juga tergolong dalam kategori sangat baik.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram tersebut, nilai implementasi media pembelajaran oleh guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Skor pada pertemuan pertama sebesar 3,2, kemudian meningkat menjadi 3,4 pada pertemuan kedua, naik lagi menjadi 3,6 pada pertemuan ketiga, dan mencapai 3,8 pada pertemuan keempat. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,6, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Educandy* berlangsung secara efektif dan berada dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar

Data penelitian ini diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV A. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educandy*. Analisis hasil tes siswa dinyatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM, yaitu 70.

Tabel 3. Deskriptif Statistik *Pretest*

Statistics	
Mean	56.57
Median	60.00
Mode	65.
Std. Deviation	11.570
Minimum	35.
Sum	1870.

Berdasarkan tabel statistik deskriptif hasil pretest, jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 33 siswa dan seluruh data dinyatakan valid tanpa data yang hilang. Nilai rata-rata pretest sebesar 56,67 menunjukkan kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang. Nilai median 60,00 dan modus 65,00 menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di sekitar angka tersebut. Standar deviasi sebesar 11,57 menunjukkan penyebaran data yang cukup beragam, dengan nilai minimum 35. dan maksimum

Hasil analisis statistik deskriptif posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Educandy* dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Deskriptif Statistik Posttest

Statistics	
Mean	83.18
Median	80.00
Mode	70
Std. Deviation	10.370
Minimum	70
Maximum	100
Sum	2745

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif posttest, jumlah responden sebanyak 33 siswa dan seluruh data dinyatakan valid. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 83,18, median 80,00, dan modus 70. Nilai minimum sebesar 70 dan maksimum sebesar 100 dengan standar deviasi 10,370. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori baik dan mengalami peningkatan setelah penggunakaan media *educandy.*

Analisis Inferensial

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data telah memenuhi asumsi statistik yang diperlukan dalam analisis.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data tersebut menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 32 for Windows.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Pretest

Test of Normality			
	Shapiro wilk		
	statistic	df	sig
Pretest	.983	33	.285

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai statistik sebesar 0,983 dengan nilai signifikansi sebesar 0,285 pada data pretest. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Posttest

Test of Normality			
	Shapiro Wilk		
	statistic	df	sig
Posttest	.962	33	.873

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai statistik sebesar 0,962 dengan nilai signifikansi sebesar 0,873 pada data pretest. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal.

Uji hipotesis

Setelah uji prasyarat selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Uji T

	Paired Samples Test	
	Df	Sig.
Pretest	32	<,001
Posttest	32	<,001

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pannara. Penggunaan media *Educandy* mampu membantu siswa lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* juga membantu siswa lebih mudah memahami materi IPAS. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu dari 56,67 pada pretest menjadi 83,18 pada posttest. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lorena (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswaHasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educandy* secara efektif, sedangkan siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan edukatif yang diberikan. Pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga

pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara aktif. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menarik dan interaktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis *Educandy* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV A di SD Negeri Pannara. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang di mana nilai signifikansi menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy* Selain itu, terdapat pada hasil data analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa data. berdistribusi normal dan homogen, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran educandi terhadap hasil belajar IPAS sekolah dasar, khususnya di Sekolah Dasar Pannara kota makassar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pannara.

Daftar Pustaka

Ayu, G., & Setiawati, D. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Pemanfaatan Konservasi Alam Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar*.

Afriyadi, H., & Hayati, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*.

Alfiyana, D., Munawaroh, L. F., Sabila, M., Dewi, L. R., Alam, P., Guru, U. P., Semarang, R. I., Sidodadi, J., &

Nomor, T. (2026). *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*

Bentriska, H. K. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa Sman 3 Sidoarjo*. *12*(4).

Bili, T. A., Supardi, R., Jusmawati, J., & Alam, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Upt Spf Sd Inpres Perumnas Antang Iii. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *11*(1), 205-212.

Dewi, A. C. (2024). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital*. *3*(3), 165–170.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2).

Faizah, H. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnalbasicedu*, *8*(1), 466–476.

Fatayan, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Sekolah Dasar*. *5*, 386–396.

Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N.,Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *2*(3), 61–68.

Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., Puspita, R. D. W. I., Pendidikan, M., Universitas, D., Pendidikan, M., & Ikip, D. (2024).

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). *Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh*. *2*(2), 59–69.

Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). *Jurnal Basicedu*. *8*(3), 2438–2447.ah, J. (2025). *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian Nikmatur Ridha*. *14*(1), 62–70.

Historia, F., Rahmawati, B. F., & Hadi, M. S. (2020). *Penggunaan Media Interaktif power Point Dalam Pembelajaran Daring 1*. *4*, 60–67.

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). *Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh*. *2*(2), 59–69.

Jusmawati, Nurpadilah, & Amaliyah, N. (2022). *Penggunaan Model Jigsaw Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Inpres Borong Jambu Ii*. *5*(2), 15–22.

Motallip, H., & Wachidah, L. R. (2024). *Pemanfaatan Media Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi Pada Siswa Kelas X Di*

Sma Negeri 1 Pamekasan. *7*(3), 785–800.

Nur, E., & Gita, R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8 . 2 Smp Labschool Fip*. 1821–1828.

Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*.

Paida, A. (2025). *Educandy-Based Media Improves Activeness And Reading Comprehension In Grade V Students*. *26*(4), 1–14.

Afriyadi, H., & Hayati, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*.

Putri, I. T. A. (2024). *Literasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital*. *7*(3), 2057–2066.

Rachmah, F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Keterampilan Bertanya Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Suatu Studi Literatur*. *10*

Rahayu, D., & Muttaqien, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy*. *1*, 234–246.

Regina, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *November*, 289–302.

Susanto, H., & Prawitasari, M. (2024). *Effectiveness Of Quantitative Research Methods Course Module In Fostering Students ' Academic Literacy*. *8*(2), 273–286.

Yulianto, A. (2021). *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. *01*(02), 6–11.