



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 12(2), 179-190



RESEARCH ARTICLE

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA EDUCANDY PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Lulu Nurjamil, Yani Kusmarni, Tarunasena

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

lulunurjamil@student.upi.edu

To cite this article: Nurjamil, L., Kusmarni, Y., & Tarunasena. (2023). Eektivitas penerapan media educandy pada siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 179-190. <https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.47635>.

Abstract

The purpose of this study is to find out how successful the application of educational media is to students, especially in learning history so that it becomes a medium in the form of games that educate and is conveyed in the form of historical material. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The research results were obtained from interviews, observations, and documentation studies of the application of Educandy media during the learning process. As for the subject of this research, the students of class XI MIPA 1, XI MIPA 5, and XI MIPA 7, with each class totaling two people as representatives of the interview session, along with a history teacher with the initials LL. The results of this research include the success of the application of Educandy media, the packaging of historical materials, and the implementation of Educandy media. As for the attraction of this Educandy media, including a form of educational game-based media in history learning, the many features of the Educandy media, and of course, it has many types of word games that can be played. Then, the application of Educandy media was appointed to answer this research's questions regarding its effectiveness.

Abstrak

: tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana keberhasilan dari penerapan media Educandy terhadap siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah agar menjadi media berupa game yang mengedukasi dan tersampaikan dalam bentuk penyampaian berupa materi sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Adapun hasil dari penelitian yang diperoleh baik dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi dari penerapan media Educandy selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun untuk subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5, dan XI MIPA 7 dengan masing-masing dari tiap kelasnya berjumlah 2 orang sebagai perwakilan disesi wawancara, berikut guru sejarah berinisial LL. Hasil yang ditinjau dari dari penelitian ini diantaranya keberhasilan dari penerapan media Educandy, pengemasan materi sejarah dan bentuk pengimplementasiannya berupa media Educandy. Adapun yang menjadi daya Tarik dari media Educandy ini, diantaranya sebagai bentuk media berbasis game edukasi dalam pembelajaran sejarah, banyaknya beberapa fitur dari media Educandy, dan tentunya memiliki banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan. Maka diangkatlah penerapan media Educandy untuk menjawab pertanyaan dari penelitian ini, dengan ditinjau dari efektivitas penerapan media Educandy.

Article Info

Article History:
Received 11 Mei 2021
Revised 16 July 2022
Accepted 28 June 2023
Available online 1 October 2023

Keyword:

Effectiveness
Educandy
Media
Qualitative Descriptive

PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern ini serba dituntut mengikuti perkembangan zaman, dari mulai teknologi yang digunakan baik *handphone*, laptop dan alat lainnya yang mendukung untuk membantu dalam proses penopang manusia dalam memenuhi kebutuhannya terutama dalam dunia pendidikan. Berkaca pada pendidikan, tentunya tidak lepas dari seorang Guru yang menjadi komponen dalam proses pembelajaran. Di Indonesia, guru dianggap penting dalam mencapai proses pembelajaran, karena secara langsung berinteraksi dengan murid. Begitupun guru menjadi salah satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas pendidikan. Disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 1 dan 2 dikatakan bahwa : jajaran pendidik mendapatkan beberapa tugas diantaranya membuat administrasi, penyelenggaraan, peningkatan, dan melakukan pelayanan secara teknis untuk memenuhi proses pendidikan pada satuan pendidikan. Maka peran guru sangat penting, dan tuntutan pun berat karena untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentunya tidak terlepas dari pemikiran dan kreatifitas guru yang menjadi peran penting dalam usaha mencerdaskan murid-muridnya.

Sebagaimana dijelaskan menurut Suparlan (2006, hlm.29), guru memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tak terpisahkan antara kemampuan mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Dimana keempat kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang tidak terpisahkan satu sama lain. Tentunya agar proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil, maka seorang guru dalam menyikapi hal tersebut harus menyiapkan segala komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan strategi, media dapat meningkatkan proses pembelajaran. Maka peran guru disini agar bisa mengefektivitasikan dalam pemilihan media pembelajaran, agar tercipta kondisi

belajar mengajar dengan yang diharapkan. Karena tanpa persiapan yang cukup, akan mempengaruhi pembelajaran itu sendiri. Baik itu kurang aktifnya murid selama pembelajaran, ataupun tidak bersemangatnya murid selama proses belajar mengajar. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh seorang guru, yaitu bagaimana menerapkan media yang cocok untuk murid agar terciptanya kondisi belajar yang memuaskan.

Untuk memberikan pembelajaran yang efektif, bisa menumbuhkan motivasi belajar dan semangat murid, dengan kemampuan yang dimilikinya dan menyalurkan ide-ide cemerlangnya. realitanya tidak semudah yang dibayangkan. Contohnya, dalam pembelajaran sejarah yang dikenal dengan banyaknya teori, membosankan, banyak bacaan dan hafalannya tentu menjadi tugas bagi seorang guru untuk menyikapi hal demikian. Dan guru bisa mengemas pembelajaran sejarah secara efektif dan kreatif. Melihat pembelajaran konvensional yang mana guru hanya berlandaskan memberi materi, murid mendengarkan dan menerima kemudian memberikan tugas. Dirasa akan sulit untuk bisa menumbuhkan semangat siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Maka diperlukan media yang cocok untuk mengantisipasi hal tersebut.

Karena kita ketahui bahwa belajar sejarah itu penting, dengan memperoleh materi-materi yang di dalamnya dikemas dengan semaksimal mungkin dan peserta didik digiring untuk bisa memahami materi yang ada dalam mata pelajaran sejarah khususnya dampaknya luas yang mana salah satunya membuat peserta didik membuka pengetahuannya tentang tanah air baik dari peristiwa-peristiwa masa lampau, maupun peristiwa masa lampau dengan masa sekarang dibuat keterkaitannya sehingga peserta didik lebih tertantang untuk mengetahui sejarah negaranya sendiri. Diperkuat dengan tujuan belajar sejarah itu sendiri sebagai bentuk pemahaman peserta didik dan pengetahuan terhadap nilai kehidupan pada masa lampau, dan berproses hingga masa kini. Senada dengan hal tersebut Kochhar (2008, hlm.35)

menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah memberikan peserta didik dapat memperoleh nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk dipertimbangkan perbedaan ataupun persamaan di dalamnya terhadap kondisi masa kini. Hal tersebut jelas bahwa pembelajaran sejarah sangat penting bagi peserta didik dan guru sejarah bagusnya sebagai pendidik untuk memberikan pengetahuan dan cara mengajar yang baik diperlukan komponen-komponen pembelajaran termasuk penerapan media yang efektif dan kreatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah agar tersampaikan sesuai yang diharapkan.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah penerapan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi hal demikian. Sebagaimana sesuai dengan hasil observasi peneliti di beberapa kelas XI MIPA SMAN 10 Bandung, ditemukannya kondisi peserta didik yang kesulitan akses materi terhadap beberapa media yang diterapkan karena kondisi kuota yang terbatas, merasa bosan dengan media yang diterima itu-itu saja, dengan banyaknya materi yang didapatkan dari tiap pertemuannya, kemudian motivasi belajar siswa yang kurang, pengumpulan tugas terhambat karena beberapa kondisi, dan kemampuan siswa pun pada akhirnya kurang terasah untuk mendalami perannya sebagai siswa. penugasan hanya mencatat atau merangkum materi, apalagi pembelajaran sejarah yang dikenal banyak teori dan mencatat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat, motivasi untuk menciptakan efektivitas pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik.

Dari berbagai media yang ada, melihat kondisi pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang diharapkan tentunya para guru atau praktisi dalam melakukan pemilihan media harus tepat agar terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Tentunya pemilihan media disesuaikan dengan komponen-komponen yang ada dalam proses mengajar, mulai dari tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran dapat menunjang

efektivitas proses dan hasil yang bagus selama pembelajaran. Dari sekian banyaknya media, peneliti menemukan media yang efektif dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah khususnya, yaitu penerapan media *Educandy*. Media yang terbilang efektif dengan tujuan untuk mempermudah akses siswa dalam mengikuti pembelajaran dan peningkatan motivasi semangat siswa adalah penerapan media *Educandy*. Dimana media ini merupakan media berbasis *web* berupa game edukasi yang diarahkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan tentunya menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya. *Game* yang dibuat masih dalam bentuk konteks belajar tetapi tidak membosankan (Lestari, 2020).

Pembelajaran sejarah dalam keadaan pandemic covid-19 yang seperti ini, memang sulit melihat langsung kondisi peserta didik ketika dalam keadaan proses belajar mengajar. Terlebih dalam pengerjaan tugas, memahami materi sejarah yang cukup banyak, dan kondisi penerimaan materi dalam bentuk media yang kadang diterima siswa itu-itu saja. Dari kendala tersebut, sudah jelas bahwa tugas guru dalam mengemas pembelajaran dengan efektif sangat diperlukan, karena tidak mudah dalam kondisi Belajar Dari Rumah ini memungkinkan suasana belajar yang kondusif. Dimana dalam era modern ini, guru dapat semakin mengembangkan daya kreatif dan inovatifnya dalam pengemasan materi dan media yang dibutuhkan, serta terlihat peningkatan kualitas guru dengan perubahan yang ada pada masa pembelajaran dalam jaringan ini. Tentunya berbagai solusi untuk menghadapi hal ini banyak pilihan, tinggal bagaimana guru mengemas pembelajaran dengan komponen-komponen yang ada di dalamnya secara maksimal dan optimal. Sehingga materi berupa media yang dikemas oleh guru khususnya dalam pembelajaran sejarah bisa diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Namun, kendala yang dihadapi oleh para guru di Indonesia terhitung dari awal Maret 2020, yaitu adanya *Corona Virus Disease*

(Covid 19) dimana pembelajaran secara langsung di sekolah terpaksa diberhentikan. Melihat kondisi seperti ini, membuat siswa harus belajar dari rumah dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal tersebut semakin diperkuat dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Pembelajaran dalam Jaringan ini sesuai edaran pemerintah, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan lebih efektif dan inovatif, dimana dalam pelaksanaannya lebih mengarah untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan informasi. Guru dituntut untuk bekerja lebih terbiasa dengan dihadapkan pada kondisi menyelesaikan tugas-tugasnya secara instan dengan bantuan teknologi yang ada. Karena diketahui bahwa pembelajaran dalam jaringan, tidak melibatkan tatap muka antara guru dengan peserta didik. Maka lewat teknologi yang sangat canggih pada masa sekarang ini menjadi alternative untuk menghubungkan interaksi antara guru dengan peserta didik untuk memudahkan dan mengkonduksikan pembelajaran agar tetap berlangsung meski dalam kondisi online atau dalam jaringan.

Begitupun guru dalam menghadapi kendala tersebut, tentunya perlu media untuk tetap menjalankan proses pembelajaran dengan baik. Sebagaimana telah diulas di atas mengenai media yang tepat untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran daring ini, khususnya penerapan media untuk proses pembelajaran sejarah agar tetap terlaksana dengan baik. Dimana media *Educandy* ini dapat membantu kinerja guru dalam mengkondisikan siswanya, lebih tepatnya pembelajaran sejarah menjadi efektif dan inovatif, begitupun membantu murid untuk bisa menumbuhkan motivasi dengan kemampuan yang dimilikinya khususnya pembelajaran sejarah, yang mana akan mengundang siswa untuk berpikir cerdas, dan inovatif. Sehingga pembelajaran tidak akan terlihat membosankan dan monoton. Guru

yang pada awalnya melakukan pembelajaran secara langsung, pada masa sekarang akhirnya dituntut untuk menyesuaikan dengan pembelajaran daring. Dengan diterapkannya media *Educandy* ini, selain siswa tidak jenuh dengan apa yang didapatkan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, juga memudahkan siswa dalam mengaksesnya baik di *Google Classroom* ataupun guru nya menshare di *Whatsapp Group*, sehingga tidak akan ada kendala belajar daring itu serba sulit maupun membosankan.

Penelitian dilakukan di SMAN 10 Bandung khususnya memakai 3 kelas yaitu kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5 dan XI MIPA 7. Dengan kondisi pandemic, sekolah ini memanfaatkan penerapan media *Educandy* untuk menunjang proses pembelajaran sejarah menyesuaikan dengan materi yang dibuat sesimpel mungkin, tersampaikan ke peserta didik dengan baik, dan tentunya membuat proses pembelajaran sejarah tetap hidup dengan ditopang media game berbasis edukasi ini. Di ketiga kelas ini, penerapan media *Educandy* sebelumnya pernah diterapkan, sehingga dalam penelitian ini terpilih 3 kelas XI MIPA untuk penerapan Kembali media *Educandy* sebagai penopang pembelajaran sejarah agar berjalan dengan lancar meski Sebagian peserta didik dari setiap kelasnya dibagi dua, ada yang kebagian belajar di rumah dengan tetap mengikuti pembelajaran melalui zoom meeting, dan sebagiannya lagi belajar di kelas secara langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi di atas, peneliti tertarik untuk meneliti kondisi belajar siswa dengan ditinjau dari keberhasilan penerapan media *Educandy* khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan mengenai penerapan media *Educandy* pada siswa dalam pembelajaran sejarah
2. Menguraikan tujuan ketercapaian yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan media *Educandy*

3. Memaparkan solusi dalam mengatasi hambatan atau kendala dalam menerapkan media *Educandy*.
4. Menjelaskan ketercapaian terhadap hasil belajar siswa dari penerapan media *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 10 Bandung.

Sebagai acuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan media *Educandy* pada siswa dalam pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut ;

1. Skripsi yang ditulis oleh Fitriati, dkk (2021) dengan judul “Implementasi *Digital Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Educandy* Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa BIMA”
2. Skripsi yang ditulis oleh Anindya, dkk (2021) dengan judul “Pengaruh Media *Educandy* Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar”
3. Skripsi yang ditulis oleh Wahyuni (2021) dengan judul “Penerapan Game Edukasi *Educandy* Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V Pada Materi Shape”.
4. Skripsi yang ditulis oleh Rosyad (2015) dengan judul “Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Jepang”.
5. Jurnal yang ditulis oleh Andrian (2022) dengan judul “Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Web Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital”.

Referensi dari keseluruhan tinjauan penelitian di atas dalam penelitian saya yaitu dapat memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran dengan memanfaatkan media terkini yaitu media *Educandy* untuk pencapaian efektivitasnya dalam pembelajaran sejarah. Meskipun dari beberapa penelitian tersebut berbeda dalam variabelnya, namun sangat membantu peneliti dalam Menyusun skripsi untuk penelitiannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini dikatakan sebagai narasumber yang menjadi sumber utama yaitu guru sejarah, dua peserta didik dari kelas XI MIPA 1, dua peserta didik dari kelas XI MIPA 5, dan dua peserta didik dari kelas XI MIPA 7 SMAN 10 Bandung. Yang peneliti harapkan dapat memberikan informasi terkait penelitian yang sedang dilaksanakan.

Maka untuk lokasi atau tempat dari penelitian ini bertepatan di SMA Negeri 10 Bandung yang berlokasi di Jalan Cikutra No. 77, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Dimana subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5 dan XI MIPA 7 SMAN 10 Bandung.

Dalam penelitian ini terdapat Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya, Teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Adapun untuk Teknik wawancara yang dipilih adalah wawancara terstruktur, yang terdiri dari daftar pertanyaan yang akan diajukan telah direncanakan sebelumnya sehingga proses wawancara dapat berjalan dengan terstruktur. Observasi dilakukan dengan cara memperhatikan dan mengamati secara langsung dan secara online dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5 dan XI MIPA 7. Dan untuk studi dokumentasi peneliti mengabadikan dan mengumpulkan data dokumen berupa dokumen gambar yaitu foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

Dalam tahap pengolahan dan analisis data ini, bahwa bagian dari rangkaian kegiatan yang telah didapatkan diantaranya dari observasi, wawancara, dokumentasi itu untuk selanjutnya dirangkum dan diolah datanya. Untuk proses mengolah data ini ditujukan pada masalah-masalah yang sudah dirumuskan sebelum penelitian berlangsung. Di akhir tahap pengolahan data ini, data-data yang diperoleh

harus terstruktur dengan apa yang dibutuhkan dalam penelitian. Menurut Sekaran (2016) Tahap analisis data merupakan pengolahan data secara mendalam dengan data dari hasil pengamatan, wawancara, dan literatur. Teknik menganalisis data kualitatif itu dengan cara meringkas, mengkategorikan dan menafsirkan. Maka dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil analisis data peneliti tentunya melaksanakan kegiatan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan yang ada, kemudian data-data yang dianalisa dengan metode ini dicantumkan berupa teks atau narasi. Adapun menurut Miles dan Huberman (1992, hlm. 16) analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

Dari penjelasan yang diutarakan oleh Miles dan Huberman, peneliti melakukan analisis data dimulai dengan reduksi data, penyajian data, lalu membuat kesimpulan. Kondisi analisis data ini saling berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu, peneliti harus sangat teliti dalam proses analisis data tersebut agar mendapatkan data yang sesuai dengan temuan di lapangan.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Media *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah Pada Siswa di Kelas XI MIPA



Gambar 1.1 Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Percobaan Tatap Muka dan Pembelajaran Jarak Jauh

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati, yaitu di hari selasa tanggal 4

Oktober 2021 dengan memakai salah satu kelas XI MIPA. Pembelajaran sejarah Indonesia dimulai pada jam pertama yaitu pada pukul 07.00-07.45 WIB. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran kali ini, guru sejarah yang bersangkutan hadir untuk turun langsung mengkondisikan kelas dan peneliti membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan catatan menerapkan protocol kesehatan sesuai kebijakan dan aturan sekolah. Sementara itu untuk peserta didik, setengah jumlah murid ada hadir langsung di sekolah dan setengahnya lagi itu tetap belajar di rumah secara daring dengan mengikuti pembelajaran melalui *zoom meeting* yang sudah disediakan oleh pihak sekolah.

Untuk proses pembelajaran penerapan media *Educandy* ini sudah direncanakan sebaik mungkin, baik dari pihak guru mitra yang akan menerapkan media *Educandy* kemudian bagian IT sekolah SMAN 10 Bandung pun ikut terlibat membantu pengkondisian di tiap kelas yang akan digunakan penelitian sesuai prosedur yang ada tertera di sekolah. Dan sudah bekerja sama dengan baik pula antara peneliti, guru mitra khususnya guru sejarah Indonesia dan bagian IT sekolah untuk kelangsungan pembelajaran di kelas maupun secara daring.

Adapun untuk Pertemuan Pertama Pelaksanaan Penerapan Media *Educandy* Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MIPA 7, kemudian pertemuan selanjutnya dilaksanakan di kelas XI MIPA 1 dan pertemuan terakhir dilaksanakan di kelas XI MIPA 5. Untuk keseluruhan proses pembelajaran, di ketiga kelas ini disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat oleh guru sejarah LL dan dibantu oleh peneliti, dimana RPP ini menjadi acuan dari keberlangsungan proses pembelajaran peserta didik baik yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung di kelas. Sehingga proses pembelajaran pun bisa dikatakan berjalan dengan lancar sesuai tujuan yang ada dalam RPP yang telah dibuat dan direncanakan sebelumnya.

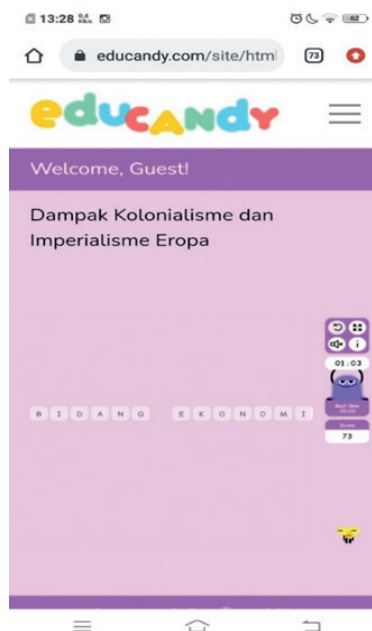


Gambar 1.2 Pertemuan pertama kegiatan pembelajaran Sejarah percobaan tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan

Pada pertemuan pertama tepatnya di hari Selasa 4 Oktober 2021, sebelum pukul 07.00 guru sejarah yang bersangkutan beserta peneliti sudah berada di ruangan kelas XI MIPA 7 dimana di dalam ruangan kelas tersebut, pihak sekolah telah menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk mempermudah guru mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kesempatan kali ini, guru sejarah yang bersangkutan dibantu dengan peneliti untuk persiapan memulai pembelajaran karena melihat waktu yang tersedia sedikit sehingga harus dimaksimalkan dengan baik. Maka untuk pembelajaran pun segera dimulai, dengan langkah pertama guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian memberikan instruksi kepada peserta didik untuk berdo'a terlebih dahulu sebelum masuk ke kegiatan selanjutnya. Dilihat dari berjalannya proses pembelajaran di tahap pertemuan pertama ini bisa dikatakan terlaksana dengan baik meski hambatan masih ditemui dalam proses pembelajarannya.

Adapun untuk penyelesaian dari media *Educandy* ini diantaranya terdapat dalam gambar di bawah ini: yang mana dari contoh yang diambil dengan mengambil materi Dampak Kolonialisme dan Imperialisme Eropa di berbagai bidang, setelah diamati peserta didik baik yang melaksanakan pembelajaran secara daring ataupun langsung di kelas, itu dapat dikatakan berjalan dengan baik tentunya mengikuti Langkah-langkah dari media *Educandy* sesuai yang diinstruksikan oleh guru

dan dipahami dengan baik oleh peserta didik dari ketiga kelas yang menjadi subjek penelitian ini.



Gambar 1.3 Hasil penyelesaian media *Educandy* dalam bentuk anagrams

Begitupun di kelas selanjutnya yaitu di kelas XI MIPA 5 dan XI MIPA 7 tidak berbeda jauh dengan system pembelajaran di kelas pertama yaitu kelas XI MIPA 1, di 2 kelas ini pembelajaran sejarah berjalan dengan semestinya dengan mengacu pada efektivitas penerapan media *Educandy* pada siswa baik yang melaksanakan pembelajaran dalam jarak jauh ataupun secara langsung di kelas. Adapun pengaruh dari efektivitas penerapan media *Educandy* ini dirasa dari hasil pengamatan di kelas pertama penelitian yaitu kelas XI MIPA 1 yang mana sebelumnya sudah pernah diterapkan oleh guru yang bersangkutan, hanya saja memang sudah lama tidak diterapkan kembali sehingga peserta didik ada yang tetap butuh penjelasan lebih dalam dari guru dalam mengakses dan mengikuti step by step dari media *Educandy* ini. Untuk pengamatan di kelas selanjutnya yaitu kelas XI MIPA 7 sama dengan kelas sebelumnya yaitu XI MIPA 1 bahwa penerapan dari media *Educandy* ini sudah pernah diterapkan di kelas ini, sehingga pembelajaran dari awal sampai akhir berjalan dengan baik

sesuai dengan waktu yang tersedia, mulai dari pelaksanaan penerapan media *Educandy*, sampai di akhir pembelajaran penambahan penjelasan materi dari guru mengenai materi yang terkait. Selanjutnya untuk temuan hasil penelitian di kelas XI MIPA 5 ini hampir seluruh peserta didik secara keseluruhan baik yang belajar di rumah lewat *zoom meeting* maupun peserta didik yang belajar langsung di kelas itu antusiasme belajarnya tinggi apalagi dengan media *Educandy* ini, karena basicnya permainan sehingga peserta didik lebih tertantang semangat belajarnya, terlihat dari respon penyelesaian dan pemahaman materi yang dihadirkan dalam *Educandy* ini, peserta didik tidak kesulitan dalam permainan anagrams (acak kata) nya, kemudian langkah-langkahnya bisa diikuti dengan baik oleh setiap peserta didik, sehingga guru pun tidak berulang kali menyampaikan dari tiap langkah-langkah penyelesaian dari media *Educandy* ini.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Efektivitas Penerapan Media *Educandy* Dalam Pembelajaran Sejarah Pada siswa Kelas XI MIPA

Pada dasarnya, sebelum kegiatan belajar mengajar, yang dilakukan oleh setiap guru harus memuat suatu perencanaan, mengembangkan perencanaan tersebut, kemudian juga jelas tujuan dari pembelajaran yang akan diterapkan. (Nasution, 2017) menyebutkan bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran ini terkait dengan rencana yang harus guru laksanakan selama berada di ruang kelas. Agar perencanaan pembelajaran tersusun dengan baik, pendidik memerlukan landasan berpikir atau bekal ilmu yang mendukung penyusunan perencanaan pembelajaran. Jika ditinjau dari penjelasan tersebut menggambarkan bahwa setiap perencanaan dimulai dengan menetapkan target ataupun tujuan yang akan hendak dicapai, selanjutnya dari penetapan tujuan tersebut dirumuskan sebagaimana mestinya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Maka adapun untuk memenuhi komponen-komponen terkait dengan yang ada dalam pembelajaran sejarah khususnya, tentunya dalam kondisi pandemik covid-19 ini pembelajaran menyesuaikan dengan rencana, tujuan, dan eksekusi dari hasil perencanaan pembelajaran maka mesti diperkuat pula pengkondisian penerapan dari media yang akan dilaksanakan dengan mengacu pada keberhasilan atau efektivitas pembelajaran terhadap peserta didik dengan pemilihan komponen yang tepat terhadap media yang akan diterapkan menyesuaikan dengan kondisi yang ada, dimana diperlukannya penerapan dari media pembelajaran yang bisa diimplementasikan dengan memenuhi cakupan materi sejarah yang dikemas dengan simpel, menarik, dapat memenuhi pembelajaran sejarah khususnya dan dapat tercapai dari keseluruhan komponen yang ada dalam pembelajaran.

Maka ditinjau dari pemenuhan komponen-komponen yang ada mencakup keseluruhan efektivitas dari pembelajaran sejarah, maka diangkatlah media *Educandy*, yang mana dalam pembelajaran sejarah ini tentunya yang diterapkan guru sebagai pengeksesksi sekaligus dibantu peneliti sebagai observer ialah bagaimana proses pembelajaran sejarah bisa dikemas seefektif mungkin dalam waktu yang singkat sesuai jadwal yang didapatkan khususnya untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia ini dalam masa percobaan tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Tentunya dari hasil penuturan dan kondisi yang ada tentunya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, maka peneliti setelah berkomunikasi baik dengan pihak guru sejarah yang bersangkutan, maka peneliti membantu guru dalam memilih media *Educandy* sebagai cara untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah dengan menyesuaikan kondisi yang ada. Diketahui bahwa sebelumnya media *Educandy* ini pernah diterapkan di kelas XI MIPA, jadi untuk proses pembelajarannya tidak akan begitu sulit, karena guru dan peserta didik bisa bekerja sama dengan baik dalam

kelangsungan pembelajaran dengan tentunya mengacu terhadap tujuan pembelajaran.

Lestari (2020) menyatakan bahwa media *Educandy* merupakan media berbasis web berupa game edukasi yang diarahkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan tentunya menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Kemudian untuk permasalahan waktupun dengan dilihat dari efektivitas penerapan media *Educandy* ini bisa disesuaikan dengan rencana dan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh. Senada dengan penjelasan dari Lestari mengenai media *Educandy*, (Ulya, 2021) *Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi penggunaan awam, jadi siapa saja dapat menikmati dan mencoba menerapkan beberapa fitur dari media *Educandy* ini.

Kemudian setelah melaksanakan tahap perencanaan, selanjutnya peneliti akan mengimplementasikan apa yang telah direncanakan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Tahap inilah yang kemudian dikenal dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran. Menurut Sudjana (2010, hlm. 136) menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Melihat dari pelaksanaan efektivitas penerapan media *Educandy* yang diterapkan oleh peneliti ini sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam media *Educandy* tentunya disesuaikan dengan materi sejarah.

3. Temuan Hambatan dan Solusi yang diterapkan dari Efektivitas Penerapan Media *Educandy* dalam Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas XI

Dalam pelaksanaan penerapan media *Educandy* pada pembelajaran sejarah dalam konteks percobaan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh ini, tentunya tidak terlepas dari kendala atau hambatan yang dihadapi oleh guru, kemudian peneliti pun ikut terlibat membantu guru dalam

pelaksanaannya dan peserta didik sebagai penerima dari penerapan media *Educandy* ini. Pada penerapannya, media *Educandy* ini terdapat beberapa permasalahan yang muncul baik itu dirasakan oleh guru, kemudian pihak peneliti sebagai yang membantu guru dalam menerapkan media tersebut dan juga bagi peserta didik yang menerima pembelajaran sejarah dengan media *Educandy*.

Dilihat dari persiapan awal mula mengajar dengan kondisi percobaan pertemuan tatap muka dan pembelajaran jarak jauh, kemudian jadwal pelajaran sejarah yang dibuat dalam kondisi waktu singkat dengan 45 menit waktu pembelajaran, kemudian pengaruh dari kondisi alat pendukung peserta didik untuk bisa mengakses media *Educandy*, baik dari smartphone, maupun bentuk lainnya yaitu ada atau tidaknya kuota yang dimiliki setiap peserta didik, kemudian jaringan sinyal juga berpengaruh dalam konteks penerapan media *Educandy* ini.

Akan dipaparkan di bawah ini beberapa hambatan yang dirasakan dalam penerapan media *Educandy* ini selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Permasalahan yang dirasakan bagi peneliti sebagai yang membantu guru dalam pelaksanaan penerapan media *Educandy* ini yaitu kurangnya bentuk penjelasan lebih mengenai langkah-langkah dari penerapan media *Educandy* ini, sehingga terlihat di awal penelitian tepatnya di kelas pertama yang menjadi subjek dan objek penelitian, itu masih terlihat banyak peserta didik yang dalam bentuk pemahaman dan penyelesaian anagrams (acak kata) belum secara keseluruhan memahaminya, meski kondisinya mengulas kembali tapi tetap peserta didik dirasa ada yang sudah lupa dengan *step by step* dari media *Educandy* ini. Ditambah kondisi setengah dari jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di rumah lewat zoom meeting, karena dalam system joinnya satu persatu menyusul ke room *zoom meeting*, otomatis guru harus menyampaikan pengulangan dari langkah-langkah penerapan *Educandy* ini. Dan kondisi setengah jumlah

peserta didik yang mengikuti pembelajaran di kelas pun ada yang masih bertanya mengenai langkah-langkah dari penerapannya, maka disini guru harus menyampaikan kembali ke peserta didik secara keseluruhan dalam proses memahami dari segi langkah-langkah yang akan ditempuh peserta didik dalam penerapan media *Educandy* ini.

Dalam menyikapi kendala tersebut, guru disini harus menyiapkan alternative langkah-langkah mengikuti *Educandy*, seperti contoh membuat catatan di *white board* atau menshare di *Whatsaap Group* mengenai langkah-langkah yang mesti ditempuh dalam penyelesaian pemahaman *Educandy* ini, sebagai bentuk dari pendekatan kepada peserta didik baik yang menempuh pembelajaran secara jarak jauh ataupun yang langsung belajar di kelas. Sehingga kendala atau hambatan ini bisa teratasi dengan baik, dan sebagai pengukur efektivitas dari penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah khususnya di kelas XI ini. Selain hal tersebut, guru juga bisa memanfaatkan fitur di *room zoom meeting* yaitu *share screen* dalam bentuk *word* mengenai langkah-langkah dari *Educandy* ini, sehingga seluruh peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya tanpa guru harus menyampaikan berulang kali mengenai langkah-langkah yang tersedia dalam *Educandy*.

Permasalahan yang lainnya yaitu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik saat penerapan media *Educandy* khususnya dalam pembelajaran sejarah. Dimana hambatan atau kendala yang dihadapi oleh mereka yaitu jaringan sinyal selama mengakses ke *anagrams* yang ada dalam fitur media *Educandy*. Dimana beberapa kondisi baik dari hasil penelitian di kelas pertama sampai di kelas terakhir kendala yang dihadapi beberapa peserta didik sama yaitu di jaringan sinyal, sehingga kadang ketika sudah log in ke *web Educandy* melalui *link* yang sudah dishare peneliti, peserta didik ada yang harus menunggu untuk bisa lanjut ke tahapan selanjutnya, karena masalah sinyal.

Mengenai kendala ini memang tidak bisa dihindari, tapi untuk menghadapi hal demikian,

yaitu dengan terus menginstruksikan kepada peserta didik untuk selalu mererefresh dengan rutin ketika kesulitan dengan sinyal memasuki tahapan *Educandy*, bisa diselesaikan dengan solusi demikian, sehingga peserta didik tidak akan mengeluh lagi perihal jaringan sinyal. Kemudian solusi lainnya dari hambatan ini, yaitu dengan cara tetap stand by di *web Educandy* nya selama proses penyelesaian *anagrams*, untuk aplikasi lain di *smarthphone* dibersihkan atau direfresh terlebih dahulu agar tidak terhambat ke bagian *Educandy*nya. Kemudian untuk solusi lainnya jika ada peserta didik yang kesulitan mengakses media *Educandy* ini bisa ikut dengan teman sebangkunya yang bisa mengakses, sehingga tidak akan ada istilah tidak paham terhadap penerapan media *Educandy*. Sehingga solusi inipun bisa meminimalisir hambatan yang ada pada penyelesaian *anagrams* oleh peserta didik khususnya.

SIMPULAN

Pertama dalam perencanaan yang telah dilakukan dikatakan berjalan dengan baik, yang diawali observasi penelitian di beberapa kelas XI MIPA. Dimana peneliti sekaligus menjadi observer dalam penelitiannya, meneliti kondisi kelas tersebut yang mana kondisinya sedang dalam proses Pembelajaran daring atau dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Dimana dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa untuk pembelajaran sejarah khususnya membutuhkan penerapan media yang bisa dikategorikan efektif dalam pengemasan materi disesuaikan dengan waktu yang tersedia juga media yang tidak membuat anak bosan selama Pembelajaran Jarak Jauh. Maka peneliti menyarankan solusi untuk penerapan media *Educandy* yang sebelumnya sudah pernah diterapkan di kelas bersangkutan tapi akan diterapkan kembali sebagai review ke peserta didik dan bisa diterima baik dengan syarat menyesuaikan kondisi pembelajaran yang sedang terjadi dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan ini. Kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu membuat instrumen penelitian (lembar

pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan studi dokumentasi) berikut RPP yang akan dibuat untuk menunjang penelitian selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Setelah hal-hal tersebut dikonsultasikan pada pembimbing I dan pembimbing II maka peneliti pun menemui pihak yang berwenang di sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian sekaligus menjadi observer.

Kedua, terkait dengan pelaksanaan penerapan media *Educandy* yang berlangsung sebanyak satu kali pertemuan dengan berbeda hari tiap kelasnya. Dilakukan pelaksanaan yang sama baik dari langkah-langkah penerapannya maupun treatment ke tiap kelasnya. Dalam pelaksanaannya, dimana peneliti membantu guru dalam pelaksanaan penerapan media *Educandy* pada siswa dalam pembelajaran sejarah. Yang mana dalam pelaksanaannya guru tidak begitu dominan dalam pelaksanaan penerapan media *Educandy*, karena peserta didik dilibatkan pula aktif dalam pembelajaran yang berlangsung khususnya ketika melihat konteks dari efektivitas penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah. Guru hanya menyampaikan pendahuluan dengan penginstruksian langkah-langkah yang harus ditempuh peserta didik dalam mengakses media *Educandy*, kemudian setelah peserta didik dapat mengaksesnya dan mengikuti step by step dari *Educandy* ini, diakhir guru menyampaikan materi yang dikemas dalam media *Educandy* tersebut agar tersampaikan dengan sebagaimana mestinya ke peserta didik menyesuaikan dengan waktu yang tersedia.

Ketiga berkaitan dengan hasil pelaksanaan secara keseluruhan dari mulai pelaksanaan di kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5, dan XI MIPA 7, bahwa dapat dikatakan terlihat efektivitas dari penerapan media *Educandy* pada siswa dalam pembelajaran sejarah yang berlangsung selama proses Pembelajaran daring dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yang mana menyesuaikan dengan waktu yang tersedia dari tiap jadwalnya. Hasil efektivitas ini didasarkan pada indikator penerapan media *Educandy* dan

penyesuaian waktu yang tersedia selama proses pembelajaran daring dan tatap muka terbatas. Dimana sesuai yang sudah dikatakan di awal penelitian ini, bahwa dipilihnya penerapan media *Educandy* ini untuk meminimalisir waktu yang disediakan dan materi dikemas sesimpel mungkin untuk penyesuaian dengan jenis yang dipilih dari media *Educandy* ini. Bisa terlihat dari peserta didik mulai mengakses media *Educandy* dengan fitur yang diberikan yaitu jenis anagrams (acak kata) yang mana langsung responsif dan dimengerti oleh peserta didik tanpa banyak kendala yang dihadapi. Kemudian, terlihat dari waktu yang disediakan oleh guru pun peserta didik bisa menyelesaikan pengerjaan materi yang dikemas dalam *Educandy* di waktu yang singkat dan cepat sehingga tidak banyak waktu yang terbuang begitu saja. Dan respon dari peserta didik pun baik secara keseluruhan, materi pun diterima dengan baik dengan dibantu keaktifan peserta didik dalam menanggapi dan berpendapat jika guru bertanya mengenai materi terkait yang dikemas dalam media *Educandy*. Sehingga secara keseluruhan media *Educandy* ini dikatakan efektif untuk bisa diterapkan dalam kondisi Pembelajaran daring dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas melihat dari hasil pelaksanaan di tiga kelas berbeda, yaitu di kelas XI MIPA 1, XI MIPA 5, dan XI MIPA 7 mendapat respon dan dampak yang baik bagi peserta didik dan khususnya dalam penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah.

Keempat yaitu mengenai kendala yang muncul selama perencanaan dan pelaksanaan dari penerapan media *Educandy* dalam pembelajaran sejarah di kelas yang berbeda, yang mana beberapa kendala tersebut dalam hal sinyal atau jaringan, kemudian dari peserta didik itu sendiri dimana ada kondisi yang menghambatnya salah satu peserta didik tidak memadai *handphone* nya untuk mengakses media *Educandy* selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Adapun upaya untuk mengatasinya adalah baik dari guru ataupun peneliti sebagai observer bisa mengarahkan ataupun memberi solusi kepada peserta didik

dengan coba untuk mereshfresh kembali cara dari mengakses media *Educandy* ini, sehingga ketika terjadi kendala dari sinyal atau jaringan bisa diatasi dengan baik. Dan juga mengenai hambatan lainnya, sama diarahkan oleh guru atau peneliti jika da peserta didik yang kendala di handphonenya tidak bisa mengakses media *Educandy* bisa diarahkan untuk ikut gabung dengan peserta didik lain dalam perihal mengakses media *Educandy*, sehingga pembelajaran masih tetap bisa berjalan dengan semsetinya.

REFERENSI

- Abdullah, S. (1985). *Ilmu sejarah dan historiografi: arah dan perspektif*. Gramedia.
- Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan media aplikasi berbasis web *Educandy* sebagai tes pembelajaran prakarya di era digital. In *Seminar Nasional (PROSPEKI)*, 1(1), 81-85).
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring (studi deskriptif terhadap guru sejarah sma di kota bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147-154.
- Hadi. (2002). *Metodologi research jilid I*. Andi Offset.
- Indriyani, U. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran Sejarah melalui strategi giving question getting answer. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 85-94.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran sejarah*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nasution. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Bumi Aksara
- Sadiman, dkk. (2009). *Media pendidikan*. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Sudjana. (2010). *Dasar-dasar proses belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparlan. (2006). *Guru sebagai profesi*. Hikayat Publishing.
- Lestari, S. P. (2020, November 12). *Asyik dengan educandy*. Retrieved Maret 10, 2021, from kemenag.go.id: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>
- Mustika, dkk. (2017). The Implementation Of The Character Education. *History Teaching. Jurnal Historica*, 1(1).
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript based learning analysis (tbla) dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113-122.
- Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyyah Islamiyyah*, 1(1).
- Ulya. (2021). Penggunaan *educandy* dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, 10(1).
- Widiastuti. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media kuis *educandy* pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Wiyanarti, E., Supriatna, N., & Winarti, M. (2020). Pengembangan sejarah lokal sebagai sumber pembelajaran sejarah yang kontekstual. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67-74.