

Pengembangan Media Interaktif Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim

Halimah¹, Jasiah²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Corespondent: hyhalimah24@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 01 November 2025

Revised 10 November 2025

Accepted 20 November 2025

Available online 29 November 2025

Kata Kunci:

Educandy, media interaktif, motivasi belajar, Kisah Nabi Ibrahim, dan Akidah Akhlak.

Keywords:

Educandy, interactive media, learning motivation, Prophet Ibrahim, and Islamic education.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by

an R&D method using the ADDIE model and involved seventh-grade students in a junior high school in Palangka Raya. Data were collected using expert validation questionnaires, media validation, and student motivation questionnaires. The results showed that the Educandy-based media was highly feasible, with material expert validation reaching 92% and media expert validation 90. Moreover, students' learning motivation increased significantly from 67% before using the media to 85% after implementing Educandy in learning activities. Thus, the Educandy interactive media is effective in improving students' motivation in learning Akidah Akhlak.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.(Winata, 2021) Namun demikian, masih terdapat sejumlah peserta didik yang mengalami hambatan dalam mempertahankan motivasi belajar, terutama pada mata pelajaran yang dipersepsikan kurang menarik minat mereka.(Nurmayanti et al., 2025) Pembelajaran yang ideal membutuhkan materi yang menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Nur & Gita, 2024) Memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh agar peserta didik memahami materi sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan potensi dirinya dalam proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Pada keadaan seperti ini pengajar diharuskan mampu membuat inovasi untuk manajemen kelas dalam rangka meningkatkan motivasi dan prestasi.(Nurhabibah et al., 2021)

Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru juga didorong untuk mengembangkan bentuk evaluasi yang berbasis digital. Dengan memanfaatkan teknologi melalui berbagai platform daring, guru dapat merancang evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (game) sehingga lebih menarik dan interaktif bagi siswa.(Kholfadina, 2022) Media pembelajaran

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang masih menggunakan metode konvensional. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim serta menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, melibatkan siswa kelas VII di salah satu sekolah menengah pertama di Kota Palangka Raya. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, dan angket motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Educandy sangat layak digunakan, dibuktikan dengan validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media 90%. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat dari 67% sebelum penggunaan media menjadi 85% setelah pembelajaran menggunakan Educandy. Dengan demikian, media interaktif Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

A B S T R A C T

This study was motivated by the low learning motivation of students in the Akidah Akhlak subject, which is still dominated by conventional teaching methods. The purpose of this research was to develop an interactive learning media using Educandy for the topic The Exemplary Story of Prophet Ibrahim and to examine its effect on students' learning motivation. The study employed

memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar.(Tarisna et al., 2025) Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, proses pembelajaran dituntut berjalan lebih efisien dan efektif. Untuk mewujudkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang menjadi penting agar metode pengajaran yang terlalu verbal dapat diminimalkan. (Degirmenci, 2021)

Educandy adalah aplikasi berbasis web dengan slogan making learning sweeter atau membuat belajar lebih manis. Platform ini memungkinkan pengguna membuat permainan belajar daring yang menarik secara cepat dan mudah. Tampilan antarmukanya sederhana sehingga mudah dipahami oleh siapa saja, termasuk pengguna pemula. Melalui Educandy, tersedia delapan jenis permainan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu Crosswords (teka-teki silang), Multiple Choice (pilihan ganda), Word Search (mencari kata dalam huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawaban benar pada posisi menyilang), Spell It (menjawab dengan mengeja), Anagram (menyusun ulang huruf menjadi kata bermakna), Match-up (menjodohkan), dan Memory (mencocokkan jawaban sesuai urutan).(Fitriati et al., 2021) Educandy sangat berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena game-game yang dibuat di paltform ini dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan.(Fadhilah, 2022) Permainan umumnya menjadi pilihan yang disukai peserta didik ketika mereka mulai merasa bosan, jemu, atau tertekan. Kehadiran game edukatif dapat membuat proses pembelajaran lebih variatif sekaligus menghadirkan suasana yang menyenangkan.

Penggunaan Educandy oleh guru maupun siswa berlangsung dengan mudah dan efisien. Guru hanya perlu menyiapkan materi atau soal yang akan digunakan sebagai instrumen penilaian pembelajaran, kemudian mengolahnya melalui platform Educandy.(Lourenzia et al., 2024) Prosedurnya dimulai dengan mengakses laman www.educandy.com, melakukan registrasi, dan login menggunakan email yang terdaftar. Setelah masuk, guru memilih jenis fitur atau bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, pertanyaan atau materi evaluasi yang telah dipersiapkan diinput ke dalam sistem. Setelah permainan selesai dibuat, guru dapat membagikan kode akses atau tautan kepada siswa melalui WhatsApp, email, atau media digital lainnya sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif tersebut. Siswa dapat menggunakan Educandy dengan mengikuti beberapa langkah sederhana. Pertama, siswa masuk ke laman www.educandy.com atau membuka aplikasi Educandy, kemudian memasukkan kode permainan yang telah diberikan oleh guru. Setelah berhasil masuk, siswa menjawab soal sesuai dengan jenis fitur permainan yang dipilih. Setiap soal diberikan batas waktu satu menit untuk dikerjakan, sehingga siswa perlu fokus dan tanggap dalam menjawab. Setelah seluruh soal diselesaikan, sistem akan menampilkan skor akhir. Siswa kemudian melakukan tangkapan layar (screenshot) hasil tersebut dan mengirimkannya kepada guru sebagai bukti penyelesaian tugas.(Lubis Zulfahmi, 2024)

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi Educandy umumnya dilakukan pada jenjang perguruan tinggi. Hanya terdapat satu penelitian yang secara spesifik membahas evaluasi berbasis Educandy, yaitu penelitian Fitriati (2020) berjudul "*Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.*" Namun, penelitian tersebut hanya menyusun panduan penilaianya tanpa disertai proses validasi oleh para ahli, sehingga tingkat kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan belum dapat dinyatakan valid maupun sesuai untuk peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis memandang penting untuk melakukan penelitian terkait pengembangan alat evaluasi berbasis website Educandy yang dilengkapi dengan proses validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan solusi terhadap menurunnya hasil evaluasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan aplikasi Educandy berbasis web.

Setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana latihan maupun ulangan. Penggunaan aplikasi tersebut mampu menunjang proses evaluasi di sekolah dasar dengan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penelitian serupa dilakukan oleh Anindya Mirza Kurnia Putri, Akhwani, Nafiah, dan Muhammad Syukron Djazilan (2021) berjudul "*Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar.*" Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Educandy

memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Ganting Kabupaten Sidoarjo dalam pembelajaran PPKn.(Bentriska, 2022)

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menetapkan fokus pada bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Educandy dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menilai tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Educandy, menilai kualitas dan kelayakannya, serta menguji sejauh mana media Akidah Akhlak berbasis Educandy mampu membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya.

2. METODE/METHOD

Pengembangan ini menerapkan metode Research and Development (R&D). Pendekatan R&D digunakan sebagai metode untuk merancang sekaligus menguji keabsahan suatu produk pendidikan, sehingga hasil penelitian mampu dimanfaatkan secara optimal dalam proses pengembangan serta peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran.(Syalshadilla Putri Genia,Elly Sukmanasa, 2024). Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pokok: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang sistematis dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat diuji baik dari segi kelayakan maupun efektivitas. Melalui model ini, proses identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga penerapan media interaktif Educandy dapat dijelaskan secara lebih terstruktur dan menyeluruh Selain itu, model ini memudahkan peneliti dalam memperoleh data terkait respon siswa terhadap penggunaan media serta mengukur peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media Educandy pada materi Kisah Nabi Ibrahim. (Hidayat et al., 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII sebanyak 20 orang. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis Educandy yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa pada materi Kisah Nabi Ibrahim.

Model pengembangan ADDIE terdapat lima fase tahapan yang ditampilkan pada Gambar 1



Gambar 1. Diagram Tahapan ADDIE

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis tentang produk (metode, bahan ajar, model, dan media pembelajaran) yang akan dikembangkan. Pada tahap design bertujuan untuk menghasilkan suatu produk awal (prototype) atau rancangan produk yang disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan dengan merancang isi dan membuat soal yang sesuai dengan materi serta menyesuaikan dengan jenis permainan yang ada dalam Educandy. Tahap Pengembangan dalam aplikasi Educandy dilakukan dengan memasukkan soal-soal latihan dan memilih jenis permainan yang sesuai.(Apriyani & Sirait, 2023) Tahap Implementasi (Implementation) berarti Game edukasi yang sudah dirancang dalam tahap sebelumnya dilakukan uji coba kepada ahli. Serta dilakukan pengujian angkat dalam penggunaan Educandy dalam keadaan yang

sebenarnya.Terakhir, tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket dan lembar observasi yang diperoleh di lapangan.(Larasati Adira Dwicahyo, Nurafni, 2025)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi awal pembelajaran serta keaktifan siswa selama proses belajar pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan dan melihat perubahan perilaku belajar setelah media interaktif Educandy diterapkan(Dewi, 2024).Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media, hambatan pembelajaran, serta penilaian guru terhadap efektivitas media Educandy yang dikembangkan. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan menggunakan skala yang memuat indikator minat, perhatian, antusiasme, dan dorongan untuk belajar. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim, sehingga peneliti dapat menilai sejauh mana media Educandy mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendukung peningkatan motivasi mereka.

Dalam rangka menilai kelayakan media pembelajaran interaktif Educandy yang dikembangkan pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim, dilakukan penilaian oleh ahli media. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan, fitur, serta kemudahan penggunaan platform sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Penilaian ahli ini juga menjadi dasar penting untuk menentukan perbaikan maupun penyempurnaan media sebelum digunakan pada tahap uji coba. Hasil penilaian ahli materi dan media disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Validator	Percentase	Kategori
1	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
2	Ahli Media	92%	Sangat Layak

Tabel 2. Skor dan Alternatif Jawaban Angket Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu (RR)	3	3
4	Kurang Setuju (KS)	2	4
5	Tidak Setuju (TS)	1	5

Untuk mendapatkan data dari angket motivasi belajar siswa dengan penerapan aplikasi berbasis web *educandy*, maka peneliti menggunakan indikator motivasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Indikator Motivasi

No.	Indikator Motivasi
1	Memiliki antusias belajar yang tinggi
2	Penuh semangat
3	Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi
4	Mampu mandiri ketika guru meminta siswa mengerjakan tugas
5	Memiliki rasa percaya diri
6	Memiliki daya konsentrasi yang tinggi
7	Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi
8	Memiliki kesabaran

Tabel 4. Klasifikasi Skor Angket Motivasi

Interval	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
69-84	Tinggi
53-68	Sedang
37-52	Rendah
20-36	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya dilakukan sebagai solusi atas rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hasil observasi dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dan tidak bersemangat karena proses pembelajaran masih menggunakan metode tradisional dan dipandang hanya sebagai aktivitas menghafal yang membosankan. Oleh sebab itu, peneliti merancang media Educandy yang lebih menarik dan bersifat interaktif sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi dengan hasil sebesar 92% dan ahli media sebesar 90%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Setelah media diterapkan dalam pembelajaran, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum menggunakan media, motivasi siswa berada pada angka 67% dalam kategori cukup, sedangkan setelah menggunakan Educandy meningkat menjadi 85% dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Educandy efektif dalam membantu meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari Kisah Teladan Nabi Ibrahim.

Discussion

Analyze

Pada tahap ini dilakukan serangkaian kegiatan yang mencakup analisis materi, analisis aspek-aspek yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, analisis situasi atau kondisi pembelajaran, serta analisis karakteristik siswa. Seluruh proses analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, kondisi, serta profil peserta didik sehingga dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan web Educandy ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim. (Misbah, 2025) Penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara bersama guru Akidah Akhlak untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan menarik perhatian siswa karena metode yang digunakan cenderung konvensional, sementara siswa sendiri menganggap materi kisah keteladanan sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan sehingga motivasi mereka rendah.

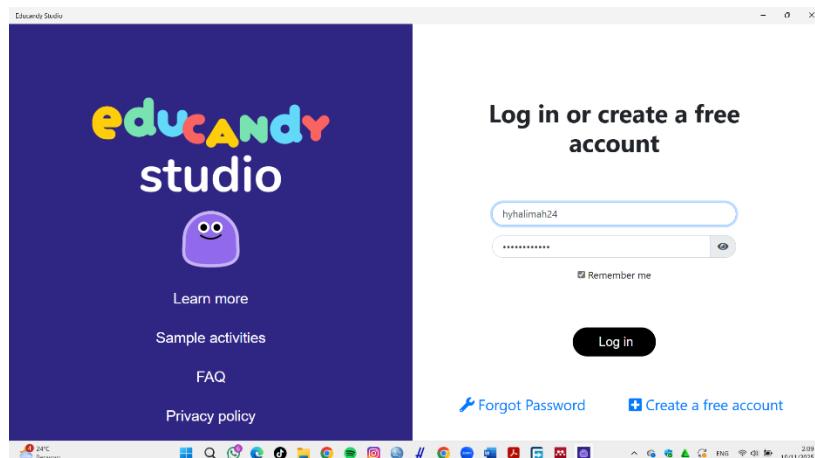
Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengumpulkan beberapa referensi dan menyimpulkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Media Educandy kemudian dikembangkan dan dinilai oleh para ahli. Validasi ahli materi memperoleh hasil 92% dan dinyatakan sangat layak, sementara validasi ahli media memperoleh 90% dengan kategori sangat layak. Setelah media diuji cobakan, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan. Motivasi sebelum menggunakan media Educandy berada pada angka 67% pada kategori cukup, dan setelah penggunaan media meningkat menjadi 85% pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan web Educandy mampu membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim.

Design

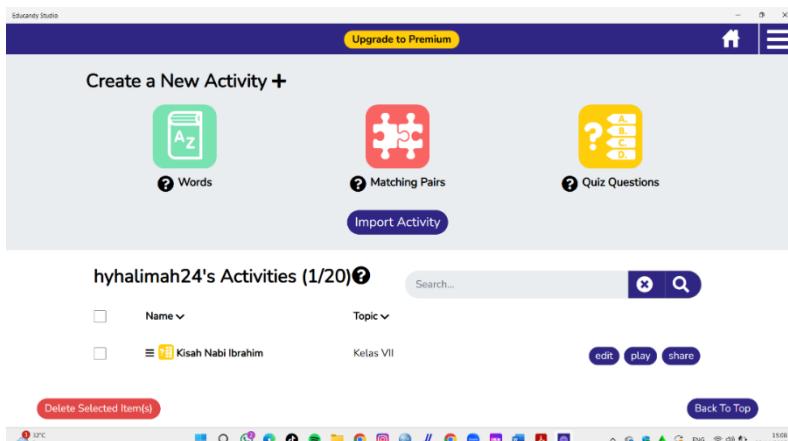
Tahap kedua dalam proses penelitian ini adalah tahap perancangan (design), yang difokuskan pada penyusunan desain media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur Quiz Questions pada platform

Educandy. Pada tahap ini, peneliti menyusun permainan edukatif berbentuk kuis tanya jawab yang memuat sejumlah soal terkait materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim.

Melalui aktivitas tersebut, siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat yang disusun berdasarkan alur cerita, nilai keteladanan, serta konsep-konsep inti dari materi tersebut. Butir soal yang dikembangkan meliputi aspek-aspek seperti pengenalan sosok Nabi Ibrahim, berbagai ujian yang beliau alami, pemaknaan ketakwaan dan ketaatan, kisah penyembelihan, serta nilai ikhlas dan pengorbanan. Perancangan kuis ini dibuat semenarik mungkin supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami dan menghayati kisah keteladanan Nabi Ibrahim. Berikut adalah tampilan media interaktif educandy.



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Soal Yang Setelah Dibuat



Gambar 3. Tampilan Soal

Development

Peneliti mulai mengembangkan prototipe media pembelajaran dengan memanfaatkan platform Educandy melalui fitur Quiz Questions yang sebelumnya telah dirancang pada tahap perancangan. Setelah penyusunan media selesai, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi terdiri dari dosen Pendidikan Agama Islam dan guru Akidah Akhlak yang menilai kesesuaian isi dengan kompetensi pembelajaran, sedangkan ahli media merupakan profesional di bidang teknologi pendidikan yang menilai aspek tampilan, navigasi, dan kelayakan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media kuis Educandy yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 90,6% dan termasuk dalam kategori “sangat layak.” Validator memberikan beberapa masukan, seperti memperjelas tampilan teks pertanyaan agar lebih mudah dibaca serta menambahkan petunjuk penggunaan agar siswa tidak mengalami kebingungan saat mengakses kuis. Setelah revisi dilakukan sesuai saran para ahli, media dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media kuis Educandy Quiz Questions telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi materi, desain penyajian, dan fungsionalitas. Media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim. Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Implementasian

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya setelah media pembelajaran interaktif berbasis Educandy – Quiz Questions dinyatakan layak melalui proses validasi. Sebelum media digunakan, peneliti melakukan uji kelayakan yang melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang terdiri dari dosen Pendidikan Agama Islam dan guru Akidah Akhlak menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan dilihat dari kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan kejelasan soal. Begitu pula ahli media yang merupakan pakar teknologi pendidikan memberikan penilaian bahwa media ini sangat layak dari sisi tampilan, struktur, navigasi, serta fungsionalitas. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media kuis Educandy telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek isi maupun teknis.

Setelah revisi berdasarkan saran para validator, media kemudian diimplementasikan di kelas dengan melibatkan 20 siswa pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim. Pada tahap ini, siswa mengakses kuis Educandy melalui perangkat masing-masing, menjawab pertanyaan seputar kisah keteladanan Nabi Ibrahim, dan mengikuti arahan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk mengetahui penerimaan siswa terhadap media, peneliti memberikan angket respon, dan hasilnya menunjukkan bahwa media mendapat tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Selain itu, motivasi belajar siswa yang sebelumnya berada pada kategori cukup mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik setelah penggunaan Educandy.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukungnya antara lain: tersedianya berbagai jenis permainan edukatif yang

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatnya semangat serta motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara interaktif, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi. Selain itu, Educandy juga memudahkan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang variatif, efektif, dan inovatif, serta membantu menghemat waktu karena sistem otomatis memeriksa jawaban siswa. Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dan faktor penghambat, yaitu guru tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung sehingga masih bergantung pada tangkapan layar (screenshot) yang dikirim siswa, serta penggunaan media ini memerlukan akses internet, sementara sebagian siswa masih mengalami kendala jaringan yang tidak stabil. Dengan demikian, meskipun Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terdapat beberapa aspek teknis yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya dinilai layak oleh para ahli, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa serta terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian menyeluruh terhadap kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif Educandy berbasis Quiz Questions yang digunakan pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta analisis motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Ahli materi memberikan skor 92%, yang mengindikasikan bahwa isi materi, ketepatan konsep, dan kesesuaian soal sudah sangat baik dan relevan dengan kompetensi pembelajaran. Sementara itu, ahli media memberikan skor 90%, sehingga media dinilai sangat layak dari aspek tampilan, navigasi, kualitas desain, serta fungsionalitas penggunaan bagi siswa tingkat MTs.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan secara terbatas dan respon pengguna dikumpulkan melalui angket. Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa media Educandy diterima dengan sangat baik, membantu mereka belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan. Guru mata pelajaran juga memberikan penilaian positif terhadap efektivitas media dalam membantu penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Evaluasi efektivitas media juga terlihat dari perubahan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengukuran, motivasi belajar sebelum penggunaan media berada pada angka 67% (kategori Cukup). Pada kondisi ini, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlalu berminat mengikuti materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim. Namun setelah menggunakan media Educandy, terjadi peningkatan signifikan di mana motivasi belajar siswa meningkat menjadi 85% (kategori Sangat Baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kuis interaktif dan permainan edukatif yang tersedia dalam Educandy mampu menumbuhkan minat, mengaktifkan partisipasi, serta meningkatkan kesenangan siswa dalam mempelajari materi. Sehingga proses pembelajaran tidak menjadi pasif karena hanya guru yang berperan. Seperti pengertian pembelajaran sendiri yang mengarah pada hubungan timbal balik antara guru dengan siswa atau peserta didik yang berarti bukan hanya peran guru yang diperlukan tetapi juga peran siswa atau peserta didik selama proses pembelajaran. Pemanfaatan Educandy menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran mampu membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik, karena siswa menjadi lebih tertarik, termotivasi, serta terdorong untuk mencoba pengalaman belajar baru yang menyenangkan. (Agustin Kharisma Dewi, Chika Setyorini, Fatimah Zahro, 2023)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukungnya antara lain: Educandy menawarkan berbagai keunggulan, mulai dari tampilan visual yang menarik, pilihan permainan yang beragam dan dapat disesuaikan dengan materi, hingga kemudahan pengoperasian bagi guru maupun siswa..(Kurniawan et al., 2025) Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dan faktor penghambat, yaitu guru tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung sehingga masih bergantung pada tangkapan layar (screenshot) yang dikirim siswa, serta penggunaan media ini memerlukan akses internet, sementara sebagian siswa masih mengalami kendala jaringan yang tidak stabil. Dengan demikian, meskipun Educandy efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terdapat beberapa aspek teknis yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya.(Fadhilah, 2022)

KESIMPULAN/CONCLUSION

Media pembelajaran interaktif Educandy yang dikembangkan pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim telah dinyatakan valid dan memperoleh respons yang sangat positif dari para validator ahli, guru, sekolah, serta siswa. Selain dinyatakan layak digunakan, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari hasil pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media. Motivasi belajar siswa yang semula berada pada angka 67% (kategori Cukup) meningkat menjadi 85% (kategori Sangat Baik) setelah penggunaan Educandy. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa fitur kuis interaktif dan permainan edukatif dalam Educandy efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, pengembangan media Educandy pada penelitian ini masih terbatas pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media Educandy untuk materi Pendidikan Agama Islam lainnya dengan variasi soal dan bentuk permainan yang lebih beragam, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat memperluas pengujian dengan metode yang berbeda, seperti eksperimen kuantitatif, untuk melihat pengaruh media secara lebih terukur dan mendalam. Kajian lanjutan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang lebih besar bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

REFERENCES

- Agustin Kharisma Dewi, Chika Setyorini, Fatimah Zahro, W. (2023). *EDUCANDY: Innovation Of 21st Century Learning Media To Increase Student Learning Outcomes*. 6(Snip 2022), 250–257.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educandy Dalam Pembelajaran Matematika. 58, 253–260.
- Bentriska, H. K. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SEJARAH SISWA SMAN 3 SIDOARJO*. 12(4).
- Degirmenci, R. (2021). *The Use Of Quizizz In Language Learning And Teaching From The Teachers ' And Students ' Perspectives : A Literature Review*. 1–11.
- Dewi, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Educandy Match-Up Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV. 9(3), 1753–1759.
- Fadhilah, F. N. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. 14(1), 51–62.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianingsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). *IMPLEMENTASI DIGITAL GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI*. 307–312.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.
- Kholfadina, K. (2022). Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 6(2), 259–265.
- Kurniawan, A., Liandri, T. W., & Indrajava, T. (2025). *TOFEDU : The Future Of Education Journal Game-Based Learning With Educandy To Improve Indonesian Language Learning Outcomes Of Grade V Elementary School Students*. 4(6), 1598–1603.
- Larasati Adira Dwicahyo, Nurafni, Y. S. K. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY BERBASIS GAMES EDUKASI PADA MATERI ALJABAR UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI PESERTA DIDIK Larasati*. 14(2), 484–495.
- Lourencia, V., Ramadhan, I., Zatalini, A., & Tanjungpura, U. (2024). *Analysis Of The Implementation Of Educandy Learning Media In Efforts To Increase Interest In Learning Sociology*. 1, 203–209.
- Lubis Zulfahmi, Y. Harahap. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy Untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung. 6, 657–673.

<Https://Doi.Org/10.47476/Reslaj.V6i1.4753>

- Misbah. (2025). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MAD KELAS IX DI MTS*. 2(2), 1–14.
- Nur, E., & Gita, R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8 . 2 SMP Labschool FIP*. 1821–1828.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264. <Https://Doi.Org/10.25134/Fon.V17i2.4652>
- Nurmayanti, P., P, Y. E., & Safitri, N. (2025). *Pengembangan Multimedia Berbantuan Articulate Storyline Terintegrasi Educandy Pada Materi Ayo Lestarikan Budaya Daerah*. 5(September), 172–183.
- Syalshadilla Putri Genia, Elly Sukmanasa, A. S. W. (2024). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizwhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1*. 10(September), 462–468. <Https://Doi.Org/Doi.Org/10.5281/Zenodo.13902420>
- Tarisna, K. S., Jayanta, I. N. L., & Ujianti, P. R. (2025). *Educandy Learning Media In Indonesian Language Syllable Learning Media To Improves Reading And Writing Literacy*. 5(2), 363–371.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <Https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V5i1.1062>