

**PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI *EDUCANDY*
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V MIS LAMGUGOB**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

FAUZIATUL KIRAM KHATIB

(220209037)

Mahasiswa Fakultas Prodi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1447 H**

**PENGARUIH MEDIA BERBASIS APLIKASI *EDUCANDY*
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V MIS LAMGUGOB**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 26 Agustus 2026 M
13 Rabi'ul Awal 1448 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



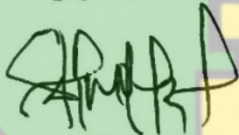
Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 197008301994122001

Penguji I,



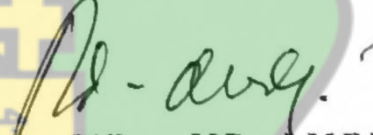
Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198907032023212038

Penguji II,



Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Penguji III,



Drs. Ridhwan M.Daud, M.Ed.
NIP. 1965051620000031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mutak, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI *EDUCANDY*
MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MIS LAMGUGOB

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas
Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh sebagai Salah Satu Beban Studi untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

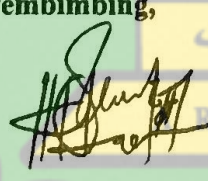
Fauziatul Kiram Khatib
NIM. 220209037

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

Pembimbing,

Ketua Prodi PGMI,


Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauziatul Kiram Khatib
NIM : 220209037
Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh/08 September 2004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Judul Skripsi :

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Platform Web Educandy dengan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MIS Lamgugob

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya asli saya sendiri, dan bukan merupakan plagiasi, jiplakan, atau pengambilalihan karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang secara eksplisit dirujuk dan dicantumkan sumbernya sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
2. Seluruh data, hasil analisis, dan temuan yang disajikan dalam skripsi ini diperoleh melalui proses penelitian yang benar-benar dilaksanakan sendiri oleh peneliti, dan bukan merupakan rekayasa, manipulasi, atau fabrikasi data.
3. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun, baik sebagian maupun keseluruhan.
4. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar, atau ditemukan adanya unsur plagiasi, manipulasi data, maupun pelanggaran kaidah akademik lainnya dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, termasuk pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh tanggung jawab, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 26 Agustus 2026
membuat pernyataan,



[Handwritten signature of Fauziatul Kiram Khatib]

Fauziatul Kiram Khatib
NIM. 220209037

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat beliau, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Berbasis Aplikasi *Educandy* Menggunakan *Model Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MIS Lamgugob" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi media pembelajaran interaktif dalam menunjang penguasaan materi kalimat majemuk bertingkat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini cenderung disampaikan secara konvensional. Media *Educandy* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Kelas V di MIS Lamgugob pada tanggal 21 Mei 2026 dengan menggunakan desain *non-equivalent control group*, serta menganalisis perbedaan hasil belajar (*N-Gain*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya, teristimewa kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama peneliti menempuh pendidikan.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, atas dukungan dan kemudahan administratif selama proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan arahan akademik selama masa studi.
4. Ibu Dr. Khadijah, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik, yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan keikhlasan telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengoreksi, serta memberikan masukan berharga sejak tahap penyusunan proposal hingga skripsi ini selesai.
5. Bapak Mistaruddin, S.Pd. I, M.Pd. selaku Kepala MIS Lamugob beserta dewan guru dan staf, yang telah memberikan izin dan kemudahan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Bapak/Ibu Kepala MIN 22 Aceh Besar, yang telah mengizinkan peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian dengan sangat baik.
7. Siswa-siswi Kelas V MIS Lamugob dan Siswa-siswi Kelas V MIN 22 Aceh Besar, atas partisipasi, keikhlasan, dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan pembelajaran dan proses pengambilan data.

Banda Aceh, 28 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Fauziatul Kiram Khatib

NIM. 220209037

ABSTRAK

Nama : Fauziatul Kiram Khatib
NIM : 220209037
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Judul Skripsi : Pengaruh Media Berbasis Aplikasi *Educandy* Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIS Lamgugob
Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd
Kata Kunci : Media *Educandy*, Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat majemuk bertingkat, seringkali menjadi tantangan bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah karena menuntut kemampuan analisis struktur kalimat yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media berbasis aplikasi *Educandy* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIS Lamgugob. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) dan desain non-equivalent pretest-posttest *control group design*. Subjek penelitian melibatkan 54 siswa kelas V yang terbagi menjadi kelas eksperimen ($n = 27$) dan kelas kontrol ($n = 27$). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar (pretes dan postes). Analisis data inferensial mencakup uji kesetaraan kemampuan awal, uji normalitas Shapiro-Wilk, serta uji hipotesis Mann-Whitney U pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengevaluasi perbedaan skor N-Gain antar kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki perbedaan signifikan pada kemampuan awal ($p < 0,05$). Analisis N-Gain menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p > 0,05$). Meskipun demikian, secara deskriptif rata-rata N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,586 (kategori sedang) dengan 51,9% siswa mencapai kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Educandy* berbasis TGT memberikan kontribusi positif secara praktis terhadap hasil belajar, meskipun secara statistik inferensial belum menunjukkan keunggulan signifikan dibandingkan metode konvensional akibat perbedaan kemampuan awal siswa.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Definisi Operasional	9
1. Pengaruh	9
2. Media Pembelajaran	10
3. Aplikasi <i>Educandy</i> /Platform <i>Educandy</i>	11
4. Model <i>Teams Games Tournament</i>	11
5. Hasil Belajar	12
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	13
7. Materi Kalimat Majemuk Bertingkat.....	13
F. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB II.....	16
LANDASAN TEORI	16
A. Pengaruh	16
B. Media Pembelajaran	17
1. Media Pembelajaran	17
C. Pengertian <i>Educandy</i>	31
D. Model <i>Teams Games Tournament</i>	38

E. Hasil Belajar	40
1. Pengertian Hasil Belajar	40
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	42
3. Aspek-Aspek Hasil Belajar	43
4. Pengukuran Hasil Belajar	44
F. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	45
1. Hakikat Bahasa Indonesia	45
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	46
3. Karakteristik Materi Bahasa Indonesia	47
G. Kerangka Berpikir	53
H. Hipotesis	58
1. Hipotesis Substantif.....	58
2. Hipotesis Statistik.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	59
1. Jenis Penelitian	59
2. Desain Penelitian	60
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	62
1. Populasi	62
2. Sampel	63
3. Tempat dan Waktu Penelitian	64
4. Instrumen Penelitian.....	64
C. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	65
1. Uji Validitas	65
2. Uji Reliabilitas.....	67
D. Teknik Pengumpulan Data	68
E. Teknik Analisis Data.....	68
1. Analisis Deskriptif.....	69
2. Uji Prasyarat Analisis	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian.....	77
1. Hasil Uji Validitas Isi (<i>Content Validity</i>)	77

2. Hasil Uji Validitas Konstruk (Product Moment)	78
B. Hasil Uji Reliabilitas (Cronbarch's Alpha)	79
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	80
D. Hasil Uji Prasyarat Analisis	87
1. Uji Kesetaraan (Kemampuan Awal)	87
2. Uji Normalitas	89
3. Uji Hipotesis	90
4. Fenomena <i>Ceiling effect</i> dan Teori N-Gain	92
5. Dinamika <i>Prior Knowledge</i> vs. Efektivitas Model TGT dan <i>Educandy</i>	92
6. Signifikansi Statistik dan Teori Pengukuran Hasil Belajar	93
7. Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i>	94
E. Pembahasan	97
1. Fenomena <i>Ceiling effect</i> dan Disparitas Kemampuan Awal	97
2. Keterbatasan Daya Uji Statistik (Statistical Power)	98
3. Karakteristik Instrumen Tes dan Level Kognitif	98
4. Kontribusi Pedagogis <i>Educandy</i>	99
BAB V	102
PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran-Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Operasional <i>Educandy</i>	31
Tabel 2.2 Jenis Konjungsi dalam Kalimat Majemuk Bertingkat	48
Tabel 2.3 Hubungan Interaksi dalam Pembelajaran Kooperatif	53
Tabel 3.1 Desain Bentuk Non-Equivalent Control Group Design	60
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Reliabilitas	67
Tabel 3.3 Kriteria Nilai N-Gain.....	72
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Cohen's d.....	74
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Aiken's V-Validasi Isi	76
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Konstruk Butir Soal.....	77
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha	79
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Pretes dan Postes	80
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Lengkap, Pretes dan Postes.....	81
Tabel 4.6 Uji Kesetaraan Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	88
Tabel 4.8 Ranks N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
Tabel 4.9 Hasil Uji Mann-Whitney U N-Gain	90
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Ukuran Effect (Effect Size)	93
Tabel 4.11 Distribusi Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	55
----------------	----



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Histogram Distribusi Pretest Kelas Kontrol.....	83
Grafik 2 Histogram Distribusi Pretes Kelas Eksperimen	83
Grafik 3 Histogram Distribusi Postes Kelas Eksperimen.....	84
Grafik 4 Histogram Distribusi Postes Kelas Kontrol	85
Grafik 5 Histogram Distribusi N-Gain Kelas Eksperimen.....	85
Grafik 6 Histogram Distribusi N-Gain Kelas Kontrol	86



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek krusial bagi setiap individu. Hal ini karena pendidikan berperan dalam mengembangkan potensi, membentuk karakter, dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Secara normatif, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 13 ayat (1) yang menyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya. Pembagian ini menempatkan pendidikan bukan hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan manusia secara utuh melalui berbagai lingkungan belajar.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membantu individu mengembangkan potensi diri secara optimal. Melalui pendidikan, seseorang dapat menggali minat dan bakat, meningkatkan keterampilan, dan memperkaya wawasan yang diperlukan dalam kehidupan.¹ Di samping itu hal yang mendasar bahwa pendidikan berfungsi sebagai fondasi dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Hal ini sejalan dengan pandangan Herlina yang menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai dasar pembentukan karakter dan pengembangan kapasitas individu.² Dengan demikian, pendidikan menjadi faktor utama dalam menentukan kualitas sumber daya manusia.

Permasalahannya adalah pendidikan pada sekolah dasar masih sering didominasi metode pembelajaran konvensional. Kesenjangan semakin melebar di mana banyak para guru menerapkan metode pembelajaran dengan teknologi

¹ H. Masni, "Urgensi Pendidikan dalam Mengembangkan Potensi Diri Anak," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 8, no. 2 (2018): hlm. 275.

² R.A. Daifullah, dkk., "Peran Dasar-Dasar Kependidikan dalam Pengembangan Karakter dan Kepribadian Siswa," *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial* 2, no. 4 (2024): hlm. 315.

media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi dan karakteristik siswa.³

Menurut Haswaniyah teknologi dan media pembelajaran interaktif menjadi kunci untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses belajar, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.⁴ Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan saat ini. Penerapan teknologi bahkan menjadi semakin penting pada jenjang pendidikan dasar. Karena pada tahap sekolah dasar siswa merupakan titik awal memulai membangun fondasi kemampuan kognitif dan literasi. Namun demikian, penggunaan media berbasis teknologi tetap harus dirancang secara tepat agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai salah satu satuan pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara tepat dan berimbang. Pada tataran tertentu MI berfungsi ganda karena bukan hanya mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman sebagai landasan moral dan spiritual sehingga berkarakter religius.⁵ Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran di MI harus dirancang secara inovatif dan kreatif dengan tetap menginternalisasikan nilai-nilai keislaman. Konsep integrasi ini penting mengingat teknologi pada dasarnya bersifat netral, sehingga penggunaannya

³ U. Rasyida Syafawani dan T. Prasetyo, "Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2024): hlm. 216.

⁴ Hasnawiyah dan Maslena, "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa," *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024): hlm. 168. (Sesuaikan nomor halaman dengan bagian yang kamu kutip).

⁵ M. Rohman dan Hairudin, "Konsep Dasar Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): hlm. 20.

perlu diarahkan agar selaras dengan tujuan pendidikan yang mencerminkan karakter siswa di Madrasah Ibtidaiyah.

Salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis permainan (*edugame*), yaitu Platform web *Educandy* atau yang sering disebut dengan Aplikasi *Educandy*. Platform web *Educandy* merupakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi untuk memberikan latihan soal kepada siswa supaya meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa. *Educandy* mempunyai tiga fitur utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiganya dapat dirinci dalam beberapa jenis atau menu permainan. Adapun menu-menu yang tersedia di *Educandy* di antaranya pilihan ganda (*multiplechoise*), menjodohkan (*match-up*), noughts dan crosses, teka-teki silang (*crosswords*), mencari kata (*word search*), dan anagram (*anagrams*).⁶

Platform web *Educandy* adalah pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk memudahkan guru dalam membuat *game* edukasi interaktif. Guru cukup memasukkan kosakata atau pasangan soal-jawaban, kemudian platform web *Educandy* secara otomatis mengubah isi tersebut menjadi berbagai jenis aktivitas interaktif yang menarik, mulai dari *anagram* sampai dengan *word search*.⁷ Kemudahan dan keinteraktifan inilah yang menjadikan *Educandy* sangat relevan dan memenuhi nilai edukasi tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Relevansi terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual mendalam seperti kalimat majemuk bertingkat. Melalui pendekatan berbasis permainan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep yang kompleks secara lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

⁶ Y. Abidin, dkk., "Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): hlm. 1235.

⁷ *Educandy*, "Making learning sweeter!," <https://www.Educandy.com/> (diakses pada 3 Mei 2026).

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga berkaitan dengan konsep *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan pada suasana menyenangkan dan keterlibatan emosional siswa.⁸ Joyful learning merupakan proses pembelajaran yang memiliki keterkaitan erat antara kesenangan dan konsentrasi belajar siswa.⁹ Joyful learning dianggap pembelajaran yang melibatkan, memberdayakan, dan menyenangkan tentang konten yang bermakna dalam komunitas yang aman dan suportif. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, maka perhatian dan fokus mereka akan meningkat secara alami. Dengan demikian, penggunaan *Educandy* sebagai media pembelajaran dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hasil belajar dalam konteks digital diciptakan melalui elemen interaktivitas dan tantangan yang mampu mereduksi kecemasan siswa saat menghadapi materi kalimat majemuk bertingkat yang rumit. Suasana tersebut memungkinkan siswa di Madrasah Ibtidaiyah untuk terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani oleh beban kognitif yang berlebihan, sehingga informasi mengenai struktur kalimat majemuk bertingkat dapat tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang.¹⁰ Hal ini sangat relevan dalam materi kalimat majemuk bertingkat yang seringkali membingungkan bagi Siswa kelas V. Dengan bantuan media digital, struktur kalimat yang kaku dapat diubah menjadi tantangan kognitif yang edukatif, sehingga pemahaman siswa terhadap konjungsi dan pola kalimat tidak hanya bersifat hafalan sementara, melainkan menjadi pemahaman yang menetap.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat majemuk bertingkat, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami struktur

⁸ M. Arifin Rahmanto, *Manual Book Pembelajaran Penggunaan Game Educandy*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2022), hlm. 4.

⁹ Ghozali Rusyid Affandi, dkk., *Joyful Learning & Media Pembelajaran Teori dan Penerapannya pada Konteks Pendidikan*, (Sidoarjo: USIDA Press, 2024), hlm. 25. (Sesuaikan nomor halaman dengan yang kamu kutip).

¹⁰ U. Hasanah dan M. Jamil, "Pengaruh Joyful Learning Berbantuan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): hlm. 115.

kalimat yang kompleks. Materi ini menuntut kemampuan analisis terhadap hubungan antara induk kalimat dan anak kalimat dan penggunaan konjungsi yang tepat. Kesulitan tersebut menyebabkan rendahnya pemahaman siswa dan berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Supaya pemanfaatan media pembelajaran berdayaguna optimal, diperlukan model pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik. Model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok serta berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat.¹¹

Integrasi antara media *Educandy* dan model TGT diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas permainan dalam *Educandy* dipadukan dengan sistem turnamen dalam TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang bermakna.

Karakteristik utama dari model ini adalah adanya pergeseran peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator yang menciptakan iklim belajar yang kompetitif namun tetap sportif. Pola ini memastikan bahwa setiap siswa, tanpa memandang kemampuan akademiknya, memiliki kesempatan yang sama untuk

¹¹ M. Sholeh dan I. K. Sari, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Teori dan Aplikasi* 7, no. 1 (2022): hlm. 90.

berkontribusi bagi kemenangan tim melalui usaha belajar yang sungguh-sungguh.

Melalui fase TGT, siswa di Madrasah Ibtidaiyah didorong untuk memiliki tanggung jawab bersama dalam memahami materi kalimat majemuk bertingkat, karena poin yang diperoleh oleh individu dalam turnamen digital akan berkontribusi pada kesuksesan kelompoknya.¹² Integrasi antara model TGT dan media *Educandy* diharapkan mampu menciptakan sinergi pembelajaran yang aktif, dimana aktivitas permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai sarana penguatan konsep kebahasaan melalui kerja sama tim yang solid. Dengan demikian, penguasaan konjungsi dan struktur kalimat majemuk tidak lagi menjadi beban individu, melainkan menjadi target pencapaian kelompok yang dikejar melalui cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Juli 2025 dan wawancara dengan Wali Kelas V di MIS Lamgugob, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, khususnya pada materi Kalimat Majemuk Bertingkat. Hal ini didukung oleh data nilai ulangan harian siswa kelas V yang menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75, dengan rata-rata nilai kelas hanya mencapai 60,4. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dengan hasil yang dicapai siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media dan model pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh Zasri, dkk yang menguji *Educandy* pada muatan IPS menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹³ Selain itu, Bangun dkk. juga mengemukakan bahwa edugame memiliki

¹² S. W. Ningsih dan N. Fitriyani, "Penerapan Model TGT Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar* 11, no. 2 (2023): hlm. 148.

¹³ Zasri Dwi Sukma, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): hlm. 6438.

pengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi Bahasa Indonesia.¹⁴ Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan *Educandy* pada materi kalimat majemuk bertingkat di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MIS Lamgugob.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut siswa kelas V mampu menganalisis struktur kalimat majemuk bertingkat secara tepat, baik dalam mengidentifikasi sebab, akibat maupun tujuan. Namun, kondisi aktual di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami kerumitan struktur kalimat kompleks tersebut, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual ini menegaskan perlunya penerapan media *Educandy* berbasis *Teams Games Tournament* sebagai solusi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan berorientasi pada peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis platform *Educandy* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIS Lamgugob?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh integrasi media berbasis platform web *Educandy* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V MIS Lamgugob.

¹⁴ J. B. Bangun, S. Z. Harahap, dan Irwansyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia pada Siswa kelas IV di SD Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025," *Prosiding Seminar Nasional PSSH* 4, no. 1 (2025): hlm. 70.

D. Manfaat Penelitian

Salah satu hal penting dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tujuan dan manfaat yang diharapkan, baik dari perspektif teori maupun praktik. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan dasar, khususnya mengenai integrasi media pembelajaran digital *Educandy* melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Menjadi referensi akademik dalam memperkaya teori tentang model pembelajaran aktif yang mampu menyinergikan aspek kompetisi dan kolaborasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.
- c. Mengembangkan konsep pembelajaran bahasa yang inovatif, di mana tata bahasa (kalimat majemuk bertingkat) dapat diajarkan melalui pendekatan gamifikasi yang sistematis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa melalui suasana turnamen yang menyenangkan. Penggunaan media *Educandy* dalam model TGT diharapkan dapat mereduksi kejenuhan dan beban kognitif saat mempelajari materi kalimat majemuk bertingkat.
- b. Bagi guru, memberikan alternatif variasi model pembelajaran yang terstruktur. Guru dapat memanfaatkan model TGT berbantuan media *Educandy* sebagai strategi untuk menciptakan iklim kelas yang kompetitif namun tetap kooperatif dan sportif.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan inovasi dalam pemanfaatan fasilitas teknologi informasi di sekolah. Penelitian ini diharapkan mendorong sekolah untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis IT yang efektif dalam meningkatkan kualitas siswa.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian sejenis, baik dengan materi yang berbeda maupun dengan pengembangan media digital yang lebih luas dalam kerangka model TGT.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun untuk membatasi ruang lingkup variabel penelitian agar menghindari multitafsir dan memudahkan pengukuran empiris.

1. Pengaruh

Kata pengaruh dalam judul penelitian ini merujuk pada hubungan sebab-akibat (kausal) antara variabel bebas - *independent* (platform web *Educandy* yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament*) dan variabel terikat - *dependent* (hasil belajar siswa). Dalam perspektif pembelajaran, pengaruh merujuk pada kontribusi suatu perlakuan terhadap perubahan *outcomes* siswa. Syahputra menjelaskan bahwa pengaruh dalam konteks Pendidikan merupakan daya yang timbul dari suatu metode pembelajaran yang mampu mengubah kondisi kognitif maupun psikomotorik siswa.¹⁵ Perspektif behavioristik memandang pengaruh sebagai mekanisme stimulus - respons yang teramati melalui perubahan tingkah laku belajar.¹⁶

Pengaruh dalam desain kuasi-eksperimen, tidak dimaknai sebagai efektivitas mutlak, melainkan sebagai dampak terukur yang dibuktikan melalui perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengaruh dalam penelitian eksperimen seringkali diidentikkan dengan efektivitas suatu metode yang dianalisis melalui perbandingan pre-test dan post-test. Fokusnya adalah pada pembuktian secara statistik bahwa perubahan

¹⁵ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran*, (Medan: Universitas Negeri Medan, 2020), hlm. 10.

¹⁶ E. B. Shahbana, F. Kautsar Farizqi, dan R. Satria, "Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran," *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): hlm. 26.

hasil belajar benar-benar berasal dari variabel yang dimanipulasi oleh peneliti.¹⁷

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi pelajaran secara efektif.¹⁸ Media memiliki fungsi sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima agar terjadi proses belajar yang optimal.¹⁹ Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah sarana digital interaktif yang digunakan guru untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Arsyad media pembelajaran adalah segala komponen fisik maupun non-fisik yang berfungsi sebagai perantara (channel) untuk menyalurkan pesan instruksional dari sumber belajar kepada penerima, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.²⁰ Media berperan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, serta sifat abstrak materi menjadi lebih konkret dan bermakna.

Media pembelajaran dalam penelitian ini, merujuk secara spesifik pada platform digital interaktif berbasis web (*Educandy*) yang digunakan oleh guru kelas V MIS Lamgugob untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia. Media ini dioperasikan sebagai sarana penyajian tantangan kuis digital yang mengubah konsep tata bahasa menjadi aktivitas visual dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa selama proses pembelajaran.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 104.

¹⁸ A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, & Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 7.

¹⁹ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, & Nurmelia, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education*, vol. 1, no. 1 (2022): 3.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 15.

3. Aplikasi *Educandy*/Platform *Educandy*

Educandy merupakan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memungkinkan pendidik mengonversi materi ajar menjadi berbagai jenis permainan edukatif (seperti *crossword*, *multiple choice*, *word search*, *match-up*, *memory*) secara otomatis hanya dengan mengunggah pasangan soal-jawaban.²¹ Platform ini dirancang untuk memberikan umpan balik instan, meningkatkan motivasi intrinsik, dan memfasilitasi latihan berulang yang adaptif terhadap karakteristik siswa era digital.

Educandy dalam penelitian ini, tidak diposisikan sebagai aplikasi mandiri, melainkan sebagai instrumen pelaksanaan turnamen akademik dalam model TGT. Peneliti mengemas soal-soal tentang kalimat majemuk bertingkat ke dalam format game interaktif yang diakses siswa melalui perangkat. Skor yang diperoleh siswa dari menyelesaikan tantangan digital akan dikonversi menjadi poin tim, sehingga platform ini berfungsi sebagai media evaluasi formatif yang terintegrasi dengan mekanisme kompetisi kelompok.

4. Model *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. TGT mengintegrasikan tiga komponen, yaitu (1) penyajian materi oleh guru, (2) belajar dalam team heterogen (teams) dan (3) turnamen akademik.²² Model ini melibatkan aktivitas kelompok (tim), permainan (*games*), dan turnamen akademik.²³ Dalam penelitian ini, TGT diterapkan dengan membagi siswa kelas V ke dalam kelompok heterogen untuk mendalami materi, yang kemudian diakhiri dengan kompetisi digital menggunakan aplikasi *Educandy*. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kolaborasi tim dan semangat kompetisi

²¹ Zasri Dwi Sukma, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): hlm. 6437.

²² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd Ed, (Boston: Allyn & Bacon, 2015), hlm. 165.

²³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2023), hlm. 215.

dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Model TGT dalam penelitian ini, diterapkan melalui langkah operasional: (a) siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang) berdasarkan kemampuan akademik awal; (b) setiap kelompok mendalami materi kalimat majemuk bertingkat secara kolaboratif; (c) diakhiri dengan sesi turnamen digital menggunakan *Educandy*, di mana setiap siswa mewakili timnya menyelesaikan kuis; (d) akumulasi poin individu dihitung sebagai skor tim. Model ini digunakan untuk mengukur sejauh mana sinergi kerja sama tim dan kompetisi akademik dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konseptual siswa.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar.²⁴ Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor.²⁵ Perubahan tersebut mencakup tiga ranah utama: (1) kognitif (pengetahuan dan kemampuan intelektual), (2) afektif (sikap, nilai, dan minat), serta (3) psikomotor (keterampilan dan kemampuan fisik). Mengacu pada taksonomi Bloom yang direvisi, ranah kognitif meliputi enam tingkat kemampuan: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Dalam penelitian ini, hasil fokus pada operasional ranah kognitif tingkat C1–C4 (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat. Pengukuran dilakukan secara kuantitatif menggunakan instrumen tes tertulis (pilihan ganda dan uraian terbatas). Keberhasilan belajar dilihat dari selisih skor (*gain score*)

²⁴ S. A. Nugraha, T. Sudiatmi, dan M. Suswandri, “Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): hlm. 270.

²⁵ Dwi Wulandari, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 49.

antara hasil *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan). Skor gain yang positif dan signifikan mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap struktur dan fungsi kalimat majemuk bertingkat.

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa siswa secara utuh, mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dan membangun kesadaran berbahasa untuk berkomunikasi secara efektif, logis, dan santun sesuai konteks.²⁶ Pada jenjang SD/MI, pembelajaran ini menekankan penguasaan struktur kalimat, kosakata, dan ejaan sebagai fondasi literasi dasar.

Dalam penelitian ini, pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan secara spesifik pada penguasaan tata bahasa yang baik dan benar sesuai Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam kurikulum, yaitu penguasaan struktur dan fungsi kalimat majemuk bertingkat. Proses pembelajarannya diarahkan pada kemampuan siswa mengidentifikasi hubungan antarklausa, memilih konjungsi subordinatif yang tepat, dan menyusun kalimat kompleks secara logis melalui aktivitas kolaboratif-berbasis gamifikasi di kelas V MIS Lamgugob.

7. Materi Kalimat Majemuk Bertingkat

Salah satu materi utama di kelas V adalah kalimat majemuk bertingkat, yaitu kalimat yang terdiri atas satu induk kalimat (klausa utama) dan sekurang-kurangnya satu anak kalimat (klausa subordinat) yang memiliki hubungan makna tidak setara.²⁷ Alwi menyebutkan kalimat majemuk bertingkat adalah satuan bahasa yang terdiri atas sekurang-kurangnya satu klausa independen (induk kalimat) dan satu klausa dependen (anak kalimat) yang dihubungkan

²⁶ Henri Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 22.

²⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD)* Edisi V, (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), hlm. 42.

oleh konjungsi subordinatif, sehingga membentuk hubungan makna yang tidak setara seperti hubungan waktu, syarat, tujuan, sebab-akibat, atau konsesif.²⁸

Banyaknya variasi kalimat majemuk bertingkat menuntut pemahaman yang mendalam terhadap fungsi masing-masing konjungsi. Namun demikian, guna mengukur capaian hasil belajar pada ranah kognitif secara lebih spesifik, peneliti membatasi fokus kajian hanya pada kalimat majemuk bertingkat yang menyatakan hubungan sebab-akibat dan hubungan tujuan. Hal ini selaras dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V di MIS Lamgugob yang mulai diarahkan untuk memecahkan masalah melalui logika kausalitas dan pemahaman maksud dalam sebuah teks.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa studi penelitian sebelumnya yang memiliki karakteristik serupa dengan penelitian ini telah dijadikan referensi dan memberikan dorongan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Zasri Dwi Sukma dan rekan-rekannya, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN 21 Ampenan”.²⁹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Educandy* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang cenderung bersifat hafalan. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada objek materinya; penelitian ini diarahkan pada materi kalimat majemuk bertingkat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, untuk persamaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran digital yang sama, yaitu aplikasi *Educandy*, serta sasaran objek penelitian yang sama-sama bertujuan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar.

²⁸ Hasan Alwi, dkk., *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud, 2017), hlm. 150.

²⁹ Zasri Dwi Sukma, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): hlm. 6440.

2. Penelitian oleh Nur Fakhrunnisaa dan Mardawati, yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V pada SD 103 Bontompare”,³⁰ Fokus utama kajian tersebut adalah pada aspek afektif yaitu motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini memiliki perbedaan fokus pada aspek kognitif, yaitu untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi spesifik kalimat majemuk. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Nur Fakhrunnisa dan Mawardi terletak dalam pemanfaatan permainan edukasi melalui platform *Educandy* sebagai instrumen utama dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian oleh Lorena dan rekan-rekannya, yang berjudul "Pengaruh Media Game *Educandy* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh".³¹ Persamaannya adalah penggunaan metode eksperimen di jenjang sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada fokus kajian; penelitian tersebut membahas materi Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam ketepatan siswa menyusun dan membedakan jenis-jenis kalimat majemuk bertingkat.

³⁰ “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Educandy* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare,” *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2024): hlm. 3.

³¹ I. S. Lorena, Mislinawati, dan Hasniyati, “Pengaruh Penggunaan Media Game *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh,” *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 12 (2024): hlm. 655.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengaruh

Pengaruh dalam penelitian eksperimen atau kuasi-eksperimen seringkali diidentikkan dengan efektivitas suatu metode. Pengaruh tersebut dianalisis melalui perbandingan antara kelompok yang diberikan perlakuan khusus dengan kelompok kontrol, melalui perbandingan pretes dan *postes*. Fokusnya adalah pada pembuktian secara statistik bahwa perubahan hasil belajar benar-benar berasal dari variabel yang dimanipulasi oleh peneliti.³²

Pengaruh dalam cakupan penelitian kependidikan dipahami sebagai hubungan sebab-akibat (kausal) antara variabel independen dan variabel dependen. Secara konseptual, pengaruh ini muncul ketika sebuah intervensi atau perlakuan (*treatment*) diberikan kepada subjek tertentu, sehingga memicu terjadinya perubahan pada aspek-aspek yang sedang diamati. Hubungan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui desain yang direncanakan untuk melihat konsistensi dampak yang dihasilkan.

Keberadaan pengaruh selalu mengandaikan adanya perbedaan antara kondisi awal sebelum diberikan perlakuan dengan kondisi setelah perlakuan selesai diimplementasikan. Dalam ranah psikologi belajar, pengaruh merupakan stimulus yang mampu menggerakkan respon siswa ke arah yang lebih positif. Hal ini berarti bahwa sebuah variabel dapat dikatakan berpengaruh apabila ia memberikan kontribusi yang terukur dan signifikan terhadap variabel sasarannya.

Konsep lebih lanjut, pengujian pengaruh bertujuan untuk melihat sejauh mana integrasi model TGT dan aplikasi *Educandy* mampu meningkatkan kompetensi kognitif siswa pada materi kalimat majemuk bertingkat. Pembuktian pengaruh ini menjadi indikator utama bahwa inovasi pembelajaran yang diterapkan memiliki daya guna (*utility*) dalam memecahkan kejenuhan

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 104.

belajar. Dengan demikian, pengaruh di sini bukan sekadar angka statistik, melainkan cerminan dari peningkatan kualitas instruksional di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar yang mampu meningkatkan interaktivitas dan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.³³ Agasi dkk, menegaskan pendidikan dan teknologi pada era kontemporer merupakan dua elemen yang saling melengkapi, bagaikan dua sisi mata uang yang tak terpisahkan dalam proses transformasi instruksional. Kehadiran teknologi bukan lagi sekedar pelengkap, melainkan kebutuhan mendasar untuk menjamin keberlangsungan transfer pengetahuan yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Hubungan simbiosis ini memastikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai melalui mekanisme yang lebih modern dan efisien.

Konsep lebih lanjut temuan Agasi dkk. menekankan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi karena adanya keterlibatan aktif antara panca indra siswa dengan media. Proses penggabungan teks, suara dan gambar dalam satu platform pembelajaran memungkinkan terjadinya retensi memori yang lebih kuat. Selain itu, implementasi media seperti ini juga mendorong terciptanya efisiensi dalam penyampaian pesan instruksional.

Relevansi penggunaan media digital sangat berkaitan erat dengan karakteristik psikologis siswa di Sekolah Dasar. Siswa pada jenjang ini memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap stimulus visual untuk menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menyajikan materi dalam format yang dinamis dan kompetitif, media digital mampu

³³ N. A. Agasi, Alwi, dan Y. Maulani, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cerdas Proklamator* 9, no. 2 (2021): hlm. 40.

meminimalisasi distraksi di dalam kelas, sehingga perhatian siswa tetap berpusat pada substansi materi tanpa merasa terbebani oleh metode konvensional yang cenderung monoton.

Integrasi antara teknologi dan pedagogi yang tepat tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Selain itu, kriteria pemilihan media yang tepat harus selalu menyelaraskan antara tujuan intruksional, karakteristik siswa, dan kemudahan akses agar tercipta pengalaman belajar yang benar-benar bermakna.

Disamping itu, efektivitas media digital dalam pembelajaran Bahasa juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik (*feedback*) secara instan kepada siswa. Hal ini sangat penting dalam materi kalimat majemuk, dimana siswa seringkali memerlukan konfirmasi cepat atas ketepatan struktur kalimat yang mereka susun. Kecepatan respon dari media ini tidak hanya menghemat waktu instruksional bagi guru, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa karena mereka dapat belajar dari kesalahan secara mandiri dan cepat.

Implementasi teknologi di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara kurikulum yang kompleks dengan daya serap siswa yang masih bersifat konkret.³⁴ Dalam kutipan tersebut Adventyana menjelaskan bahwa media pembelajaran digital merupakan perwujudan nyata dari inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Melalui digitalisasi, materi yang bersifat teoritis dapat dikonversi menjadi pengalaman visual yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

Sinergi antara pendidikan dan teknologi ini pada akhirnya bermuara pada peningkatan literasi digital siswa sejak dini. Pengenalan perangkat digital secara terarah di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah membekali siswa dengan

³⁴ B. D. Adventyana, dkk., "Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): hlm. 3953.

keterampilan abad ke21 yang sangat dibutuhkan di masa depan. Oleh karena itu, penggunaan media digital bukan hanya tentang memindahkan teks ke layar, melainkan tentang membangun fondasi berpikir kritis melalui instrumen teknologi yang tepat.

Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning) melalui media digital terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan akademik siswa. Ketika peserta didik merasa senang dan nyaman, otak akan lebih terbuka dalam menerima dan mengolah informasi baru secara optimal. Suasana yang rileks namun tetap fokus ini merupakan kondisi ideal yang ingin dicapai dalam setiap proses belajar mengajar di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Secara teoritis, media berfungsi sebagai penyalur pesan yang menjembatani komunikasi antara guru sebagai sumber informasi dan penerima sebagai siswa. Pesan yang di sampaikan melalui media bukan sekadar data mentah, melainkan pengetahuan terstruktur yang dirancang secara terencana untuk mengubah perilaku atau meningkatkan pemahaman siswa ke arah yang lebih baik sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

Kualitas pemahaman yang dihasilkan melalui media digital ini bersifat lebih mendalam karena adanya keterlibatan kognitif yang intens selama proses eksplorasi media. Adventyana mengisyaratkan bahwa ketika siswa berinteraksi dengan instrumen digital yang adaptif, mereka tidak hanya sekedar menghafal definisi, melainkan membangun konstruksi pemahaman secara mandiri melalui trial dan error dalam platform tersebut. Hal ini sangat krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana pemahaman struktur kalimat majemuk bertingkat memerlukan ketelitian dan logika berpikir yang runut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media pembelajaran digital seperti *Educandy* selaras dengan konsep media sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran yang efektif. *Educandy* menawarkan pengalaman belajar berbasis permainan yang tidak hanya mengatasi kebosanan siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan interaksi antara guru dan siswa.

b) Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Fungsi dan peran media pembelajaran adalah sebagai komponen pendukung yang mampu memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, serta meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa melalui interaksi yang lebih dinamis.³⁵ Berdasarkan pemikiran Primar dkk. dapat dipahami bahwa media pembelajaran memegang kendali penting dalam menentukan kualitas pemahaman siswa. Seringkali dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa terjebak dalam penjelasan verbalistik, dimana siswa hanya bisa mendengarkan tanpa mampu mengkonstruksi makna.

Peningkatan motivasi belajar yang disebutkan oleh Primar dkk. merupakan dampak psikologis yang krusial dari penggunaan media yang tepat. Kehadirannya berfungsi untuk menyederhanakan kompleksitas materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pesan instruksional dapat diterima siswa dengan lebih jernih. Tanpa bantuan media, proses transfer pengetahuan seringkali terjebak dalam pola verbalisme yang membuat siswa sulit membayangkan konsep yang sedang dipelajari.

Interaksi dinamis yang tercipta melalui media mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi berpusat pada siswa (student-centered). Media berfungsi sebagai fasilitator yang memancing rasa ingin tahu siswa, sehingga terjadi komunikasi dua arah yang aktif. Penggunaan aplikasi digital memungkinkan setiap siswa untuk merespons materi secara mandiri, tidak hanya berbentuk alat permainan tapi juga sebagai penyaluran atau penyajian pesan yang efektif dan dinamis untuk mengatasi hambatan belajar.

Kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memungkinkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Primar dkk. menekankan bahwa media mampu menghadirkan peristiwa atau objek yang sulit dijangkau ke dalam ruang kelas secara praktis.

³⁵ Puji Rahayuningsih, dkk., "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education* 1, no. 1 (2022): hlm. 24.

Dalam konteks pemahaman struktur kalimat majemuk bertingkat, media digital dapat memberikan simulais kontekstual yang memabntu siswa memtakan hubungan antar klausa secara visual, sehingga hambatan kognitif yang biasanya muncul akibat keterbatasan daya bayang yang diminimalisasi secara efektif.

Sebagai simpulan, optimalisai fungsi media sebagaimana dipaparkan oleh Primar dkk. menjadi alasan fundamental diterapkannya aplikasi interaktif dalam penelitian ini. Peningtegrasian media digital bukan sekedar upaya mengikuti tren teknologi, melainkan strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang berkesan.

Fungsi utama media adalah mempermudah guru dalam mendistribusikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa secara sistematis. Dengan adanya media, mampu mempresentasikan ide-ide kunci secara mandiri. Hal ini memberikan ruang bagi guru untuk lebih fokus pada peran sebagai fasilitator dan motivator di dalam kelas.³⁶ Puji Rahayuningsih dalam jurnalnya menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan dasar, media berperan sebagai katalisator yang mempercepat transisi siswa dari pemahaman konkret ke arah pemahaman yang lebih abstrak. Kemampuan belajar siswa seringkali terhambat oleh keterbatasan daya bayang, namun dengan kehadiran media, hambatan tersebut dapat diatasi melalui demonstrasi yang nyata. Hal ini membuktikan bahwa media bukan sekedar aksesori, melainkan integrasi yang menentukan kualitas output pembelajaran.

Media yang dirancang dengan baik mampu menstimulasi proses kognitif siswa, sehingga mereka dapat mengolah informasi dengan cara yang lebih terstruktur. Peningkatan kemampuan ini terlihat dari bagaimana siswa mampu menghubungkan konsep satu dengan lainnya melalui bantuan visual aatau interaksi yang disediakan oleh media tersebut.

³⁶ Puji Rahayuningsih, dkk., “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Education 1*, no. 1 (2022): hlm. 24.

Puji Rahayuningsih dkk. secara spesifik menguraikan bahwa salah satu keunggulan media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan keseragaman pengamatan dan persepsi di antara siswa. Dalam pembelajaran Bahasa, seringkali muncul kendala di mana siswa memiliki interpretasi yang berbeda terhadap sebuah konsep abstrak. Media hadir untuk menyamakan titik pandang tersebut dengan menyajikan stimulus visual yang konsisten bagi seluruh kelas. Dengan demikian, media berperan sebagai standar acuan yang memastikan bahwa pengetahuan yang dikonstruksi oleh setiap siswa selaras dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan oleh guru.

Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu teknis, melainkan instrumen untuk mengarahkan fokus dan konsentrasi siswa terhadap substansi materi. Melalui tampilan yang menarik dan interaktif, media mampu mengubah keterlibatan emosional (afektif) siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki fungsi esensial sebagai perantara yang mampu menjembatani berbagai keterbatasan yang muncul dalam proses interaksi edukatif di dalam kelas. Seringkali, materi pelajaran melibatkan konsep-konsep yang berada di luar jangkauan pengalaman langsung siswa, baik karena faktor jarak, waktu, maupun ukuran objek yang dipelajari. Di sinilah media hadir untuk menghadirkan realitas tersebut ke dalam ruang kelas secara representatif dan mudah dipahami.³⁷ Menurut A. S. Sadiman, media berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dengan cara menghadirkan objek yang terlalu besar atau peristiwa di masa lalu melalui rekaman atau visualisasi digital. Media digital, dalam konteks ini, berperan sebagai jendela yang memperluas cakrawala berpikir siswa melampaui batas fisik dinding kelas.

Selain itu, media juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan indera manusia dalam memahami fenomena yang terlalu kecil atau terlalu cepat untuk diamati secara kasat mata. Melalui bantuan teknologi, proses-proses yang

³⁷A. S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 7.

kompleks dapat diperlambat atau diperbesar sehingga siswa dapat mengamati setiap detail dengan seksama. Kemampuan media dalam mengonkretkan hal-hal yang abstrak ini sangat membantu siswa dalam membangun pemahaman konsep yang lebih solid dan tahan lama dalam ingatan.

Fungsi pen jembatan ini juga berlaku pada penyeragaman pengamatan dan persepsi di antara siswa. Seringkali, penjelasan verbal dari guru ditafsirkan berbeda oleh setiap siswa karena latar belakang pengalaman yang beragam. Dengan adanya visual atau auditori yang sama, maka potensi terjadinya salah konsep atau miskonsepsi dalam pembelajaran dapat diminimalisasi secara efektif.

Perkembangan teknologi pendidikan di masa kini telah melahirkan berbagai bentuk media digital yang menawarkan pengalaman belajar lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Media digital, seperti aplikasi kuis atau permainan edukasi, dirancang khusus untuk menyatukan unsur hiburan dan pendidikan (edutainment) secara harmonis. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih rileks namun tetap memiliki muatan akademis yang tinggi bagi perkembangan siswa.

Secara lebih mendalam, sadiman dkk. menekankan bahwa kegunaan praktis media Pendidikan tidak hanya sekedar alat bantu, melainkan sarana untuk mengatasi sikap pasif siswa melalui rangsangan belajar yang bervariasi. Dalam konteks penelitian di MIS Lamgugob, pemanfaatan media menjadi krusial untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa. Dengan memberikan stimulus yang sama dan konsisten bagi seluruh siswa di kelas, media mampu menciptakan sebuah pengalaman belajar kolektif yang meminimalisasi kesenjangan pemahaman. Alhasil, media bukan hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai instrumen penguat yang memastikan setiap siswa memiliki landasan kognitif yang seragam dalam menguasai kompetensi Bahasa Indonesia.

Media digital berperan penting dalam memberikan umpan balik langsung (immediate feedback) yang membantu siswa memahami konsep secara mendalam, sekaligus berfungsi sebagai media evaluasi yang menyenangkan guna mengurangi tekanan psikologis siswa terhadap tes tradisional.³⁸ Afifa dan Astuti, dalam riset terbarunya menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara konsisten mampu mendorong peningkatan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Hal ini dikarenakan media digital memungkinkan adanya umpan balik langsung (immediate feedback) yang membuat siswa segera mengetahui sejauh mana pemahaman mereka. Proses evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan ini mengurangi tekanan psikologis siswa terhadap tes atau ujian tradisional.

Karakteristik media digital yang bersifat interaktif juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dan berani dalam mengambil keputusan selama proses kuis berlangsung. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan materi sulit.

Penggunaan media *Educandy* dalam penelitian ini tidak hanya diproyeksikan untuk meningkatkan kognitif siswa, tetapi juga untuk memperbaiki aspek afektif berupa motivasi belajar. Ketika tekanan psikologis berkurang dan rasa percaya diri meningkat sebagaimana temuan Afifa dan Astuti maka siswa akan lebih terbuka dalam menerima materi yang dianggap sulit.

Temuan Afifa dan Astuti menjadi dasar kuat bagi peneliti untuk menerapkan aplikasi *Educandy* sebagai solusi untuk melihat pengaruh pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Pemanfaatan kuis digital diharapkan tidak hanya membuat siswa kelas V Mis Lamugob merasa gembira, tetapi juga mampu mengukur peningkatan penguasaan materi kalimat majemuk secara lebih akurat dan menarik. Dengan demikian, media digital diposisikan sebagai

³⁸ L. Afifa dan D. Astuti, "The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS," *Jurnal Pijar MIPA* 19, no. 2 (2024): hlm. 348.

pendorong utama transformasi kualitas hasil belajar di lingkungan Sekolah Dasar.

c) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran secara umum terbagi menjadi media visual, audio, dan audiovisual, di mana pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Agasi menjelaskan bahwa media pembelajaran yang variatif memiliki peran krusial dalam mereduksi tingkat kebosanan siswa saat menghadapi materi yang dianggap sulit. Kebosanan seringkali menjadi penghambat utama dalam proses kognitif, sehingga diperlukan intervensi media yang mampu menyegarkan suasana kelas. Melalui penyajian yang estetik dan interaktif, siswa cenderung lebih betah berlama-lama mendalami topik pelajaran tanpa merasa terbebani.³⁹

1) Media Visual

Media visual merupakan alat bantu pembelajaran yang fokus utamanya melibatkan Indera penglihatan siswa. Media ini dapat berupa gambar, grafik, poster, foto, atau ilustrasi yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara konkret dan memudahkan pemahaman konsep yang abstrak.⁴⁰

Penggunaan media visual bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton. Dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, peran media visual menjadi semakin signifikan, terutamadalam merangsang imajinasi dan daya kritis siswa. Amanda menjelaskan bahwa media visual berperan penting selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya rangsangan visual, hambatan komunikasi dapat diminimalisasi secara signifikan.

³⁹ D. Agasi, N. A. Alwi, dan Y. Maulani, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cerdas Proklamator* 9, no. 2 (2021): hlm. 40.

⁴⁰ Dila Rizki Amanda, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 2 (2024): hlm. 188.

Efektivitas media visual juga terletak pada kemampuannya untuk mengonkritkan materi yang tadinya sulit dibayangkan oleh siswa Sekolah Dasar. Siswa pada usia ini cenderung berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan representasi fisik untuk memahami sebuah makna. Amanda dalam risetnya menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual memberikan dampak positif terhadap retensi informasi siswa, sehingga materi pelajaran tidak hanya lewat begitu saja.

Media visual berfungsi sebagai alat motivasi yang kuat di dalam kelas. Siswa yang biasanya merasa bosan dengan metode ceramah akan cenderung lebih antusias ketika guru menyajikan materi melalui perangkat visual yang menarik. Amanda menggarisbawahi bahwa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru mengemas media visual tersebut agar relevan dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan siswa di tingkat dasar.

Integritas media visual dalam kurikulum Bahasa Indonesia bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan. Melalui visualisasi materi yang jelas dan sistematis, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan media visual yang tepat menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan potensi akademis siswa guna mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.⁴¹ Menurut Ilarmin dkk., media visual mencakup semua alat peraga yang dapat dilihat dan berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan efektif. Kehadiran

⁴¹ Ilarmin, "Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 14, no. 1 (2024): hlm. 79.

media ini memastikan materi pelajaran tidak hanya berhenti secara penjelasan verbal, tetapi juga melalui aktifitas atau representasi visual yang mampu memperjelas substansi materi sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif.

Media visual dalam praktiknya, bertindak sebagai penyalur pesan yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam kelas. Ilarmin dkk. menekankan bahwa pemanfaatan media visual yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena visualisasi dalam materi lebih mudah diingat dalam jangka Panjang. Hal ini membuktikan bahwa keterlibatan Indera penglihatan memberikan penguatan pada struktur pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari.

Penggunaan media visual di dalam proses pembelajaran membantu guru dalam mengorganisir materi pembelajaran secara lebih terstruktur. Ilarmin dkk. juga menyatakan bahwa kejelasan instruksional yang dibantu oleh media visual merupakan salah satu indikator utama dalam peningkatan efektivitas pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa *Educandy* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pembelajaran dan memudahkan penyampaian guru kepada siswa.

2) Media Audiovisual جامعة الرانري

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di Sekolah Dasar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Kombinasi antara stimulasi visual dan auditori membantu siswa dalam mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap materi yang kompleks, sehingga Tingkat kejenuhan siswa dapat diminimalisir.⁴² Pembelajaran tanpa media interaktif sering kali membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Sebaliknya, integrasi media audiovisual, dengan kombinasi

⁴² Cindy Nurfadillah, "Media Audiovisual Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 10, no. 1 (2024): hlm. 45.

unsur gambar dan suara, terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada jenjang Sekolah Dasar, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Suasana belajar yang hidup dan dinamis menjadi kunci utama dalam efektivitas penggunaan media. Melalui perpaduan visual dan auditori, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga mengalami proses penggalan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang kompleks. Nurfadillah menekankan bahwa ketika mata dan telinga bekerja secara bersamaan untuk menyerap informasi, tingkat kebosanan siswa dapat diminimalisasi secara efektif karena proses belajar yang terasa seperti nyata.

Penggunaan media audiovisual di Sekolah Dasar berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menjembatani keterbatasan penjelasan verbal. Dalam banyak kasus, konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran tertentu lebih mudah dipahami ketika di konversikan melalui visualisasi. Nurfadillah juga menyoroti bahwa media audiovisual memiliki dampak jangka Panjang terhadap daya ingat siswa. Informasi yang diterima melalui dua saluran indera cenderung lebih lama tersimpan. Dengan menyajikan materi dalam format yang lebih segar dan interaktif, guru dapat memastikan bahwa tujuan instruksional tercapai dengan optimal.

Konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran tertentu lebih mudah dipahami ketika di sajikan melalui visualisasi yang menarik, seperti adanya pergerakan disertai dengan penjelasan audio yang relevan. Hal ini menciptakan keterlibatan kognitif yang lebih kuat dibandingkan dengan media satu dimensi saja.

Media audiovisual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan anak masa kini. Dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus, media ini mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran, karena informasi yang diterima menjadi lebih

lengkap dan konkret melalui perpaduan gerak, gambar, dan suara.⁴³ Handayama dalam buku *Model dan Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa secara optimal.

Handayama menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika diapdukan dengan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat digunakan secara bersamaan saat proses pembelajaran dimulai. Secara metodologis, melibatkan dua indera sekaligus meningkatkan daya serap informasi pada siswa secara drastis karena informasi yang diterima menjadi lebih lengkap dan konkret. Dengan demikian, siswa dapat mengurangi beban kognitif dalam mengabstraksi materi yang sulit, karena media audiovisual menghadirkan representasi konsep tersebut secara nyata di hadapan mereka.

Media audiovisual juga mendukung pengembangan karakter dan kreativitas dalam proses belajar. Dengan penyajian yang menarik, media ini mampu memicu rasa ingin tahu siswa yang merupakan satu langkah awal untuk pemikiran kreatif. Hamdayama menggarisbawahi bahwa media mampu merangsang fungsi otak secara menyeluruh akan membantu siswa mengelola informasi dalam materi secara lebih cepat dan tepat.

Optimalisasi indera penglihatan dan pendengaran juga mempengaruhi pada efisiensi waktu pembelajaran. Guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan satu konsep berulang kali secara lisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual adalah alat yang mampu mengefesiensi waktu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menggunakan media audiovisual yang berbentuk aplikasi edukatif yaitu *Educandy*. Dalam hal ini dapat dipahami

⁴³ Jamal Ma'mur Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 112.

bahwa *Educandy* bukan hanya game berupa kuis digital berbasis web, melainkan juga mengandung unsur audiovisual secara tidak langsung, seperti animasi grafis, suara feedback, dan elemen visual gamifikasi.

3) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Efektif

Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar.⁴⁴ Trio Supriyatno, dkk. menyebutkan bahwa, pemilihan media pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh beberapa kriteria penting, seperti relevansi dengan materi pelajaran, kemudahan dalam penggunaan, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Media digital dalam konteks kurikulum merdeka, dituntut untuk mampu memberikan ruang eksplorasi bagi siswa, sekaligus mempermudah guru dalam mendistribusikan materi pembelajaran secara efisien. Pemilihan media dalam proses pembelajaran yang efektif tidak dilakukan secara sembarang, melainkan harus didasari pada beberapa aspek yang saling berkaitan.

Sisi kemudahan dalam penggunaan menjadi keunggulan tersendiri yang dimiliki *Educandy*. Aplikasi yang sederhana memungkinkan guru untuk menyusun kuis interaktif tanpa harus memiliki keahlian pemrograman yang kompleks, sementara siswa, navigasi yang intuitif membuat mereka dapat langsung fokus pada pertanyaan tanpa kebingungan mengenai teknis.

Daya tarik yang dihadirkan melalui elemen gamifikasi dalam *Educandy* juga berperan sebagai daya tarik motivasi belajar. Aplikasi ini menghadirkan elemen permainan seperti teka-teki silang, mencocokkan kata, dan kuis pilihan

⁴⁴ T. Supriyatno, S. Susilawati, dan H. Ahdi, "E-learning development in improving students' critical thinking ability," *Cypriot Journal of Educational Sciences* 15, no. 5 (2020): hlm. 1102.

ganda yang dibalut dengan warna-warna cerah serta umpan balik suara (audio feedback). Pada akhirnya aplikasi ini bukan hanya sekedar mengikuti tren digitalisasi, melainkan sebuah langkah strategis untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai melalui media yang relevan, menarik, dan sesuai.

Aplikasi *Educandy* dalam penelitian ini, dipilih karena memenuhi semua kriteria tersebut. Fitur-fitur ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga, di antara berbagai variasi yang ada, fitur pilihan ganda dipilih sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk menyelaraskan antara format permainan edukatif dengan standar evaluasi hasil belajar yang memerlukan kepastian jawaban serta durasi penilaian.

C. Pengertian *Educandy*

Aplikasi *Educandy* merupakan salah satu platform berbasis *game-based learning* di mana pendidik dapat menginput data berupa kata atau pertanyaan yang kemudian secara otomatis dikonversi oleh sistem menjadi delapan jenis permainan berbeda. Keunggulan utamanya terletak pada efisiensi waktu pembuatan media bagi guru yang sangat user-friendly bagi siswa Sekolah Dasar, sehingga mampu meminimalisir kejenuhan dalam pembelajaran daring maupun luring.⁴⁵ Fitriati dan Handayani dalam jurnalnya menyebutkan, secara fungsional, *Educandy* mendukung terciptanya pembelajaran aktif di mana siswa berperan sebagai subjek utama dalam penggalan informasi.

Melalui slogan utamanya *Learning Sweeter*, platform ini berupaya mereduksi ketegangan kognitif siswa dalam format yang lebih ringan namun tetap bermakna. Platform ini menuntut keterlibatan langsung siswa melalui berbagai model permainan, mulai dari teka-teki silang (*crosswords*), pencarian

⁴⁵ D. Fitriati dan R. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Menggunakan *Educandy*," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 14, no. 3 (2021): hlm. 248.

kata (*word search*), hingga kuis pilihan ganda yang dinamis, sehingga proses belajar tidak lagi terikat oleh batasan ruang kelas konvensional.

Aksesibilitas yang mudah dengan fitur yang adaptif, *Educandy* hadir sebagai alternatif media pembelajaran digital yang sangat relevan bagi jenjang Sekolah Dasar. Fleksibilitas platform ini tidak hanya mempermudah guru dalam proses penilaian secara *real-time*, tetapi juga memastikan bahwa kualitas interaksi di dalam kelas tetap terjaga.

Permainan yang dihasilkan oleh *Educandy* dirancang untuk melatih berbagai aspek kognitif siswa secara variatif. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi dapat dimanfaatkan untuk menguji pemahaman mendalam secara instan terhadap materi. Secara spesifik, kedelapan jenis permainan *Educandy* terbagi ke dalam tiga kategori aktivitas utama, yaitu *Words*, *Matching Pairs*, dan *Quiz Questions*. Dengan demikian, *Educandy* bukan hanya sekadar media hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang komprehensif untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi yang terstruktur.

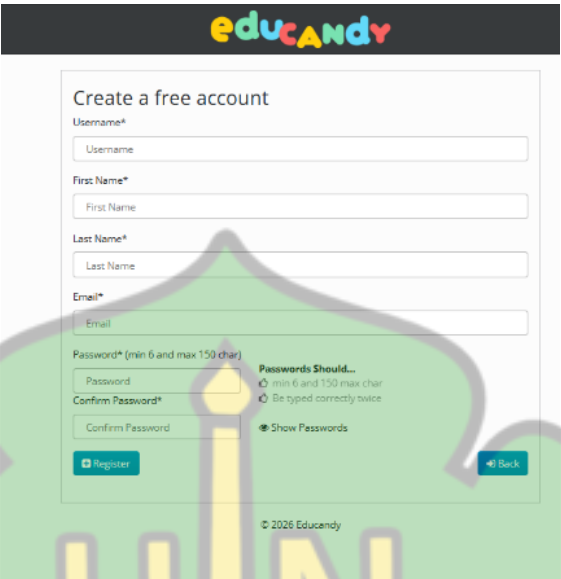
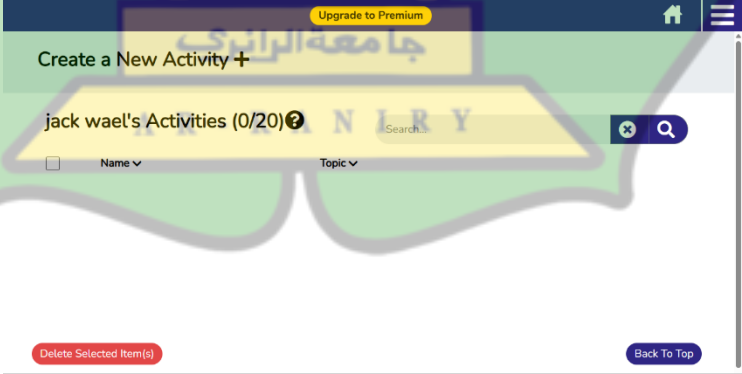
Selain aspek teknis dan variasi permainan, *Educandy* terletak pada kemampuannya membangun ekosistem kompetisi yang sehat dan menyenangkan di dalam kelas. Dengan menyajikan tantangan dalam bentuk visual siswa akan mudah untuk melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Platform ini secara psikologis mampu meningkatkan retensi memori siswa terhadap materi yang di pelajari. Adapun tampilan aplikasi *Educandy* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

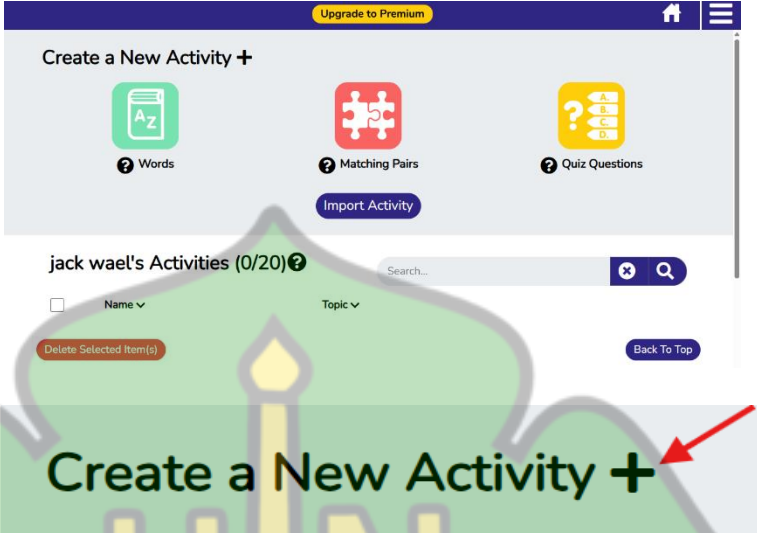
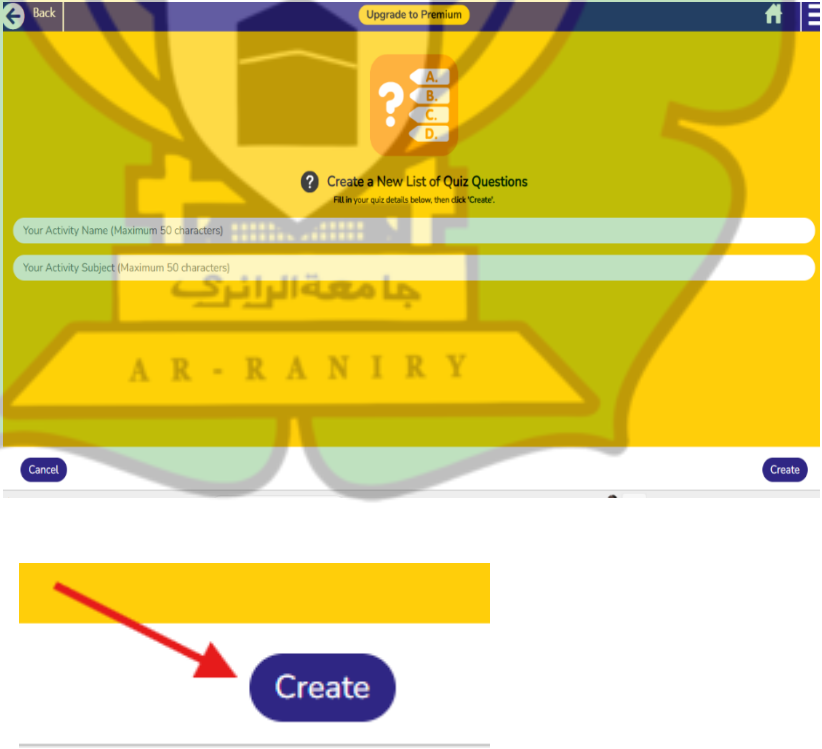
Tabel 2.1 Tahapan Operasional Media Educandy⁴⁶

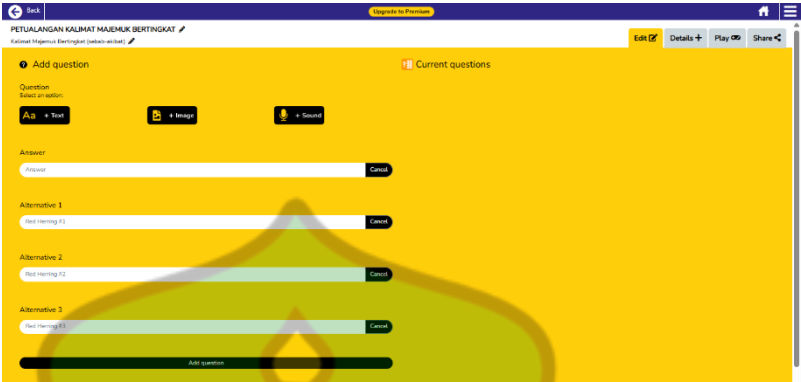
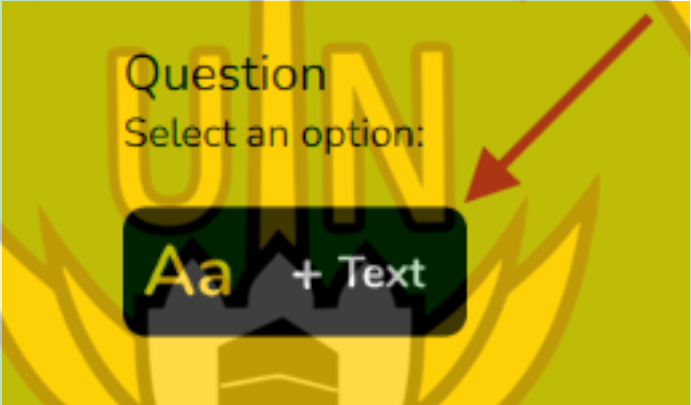
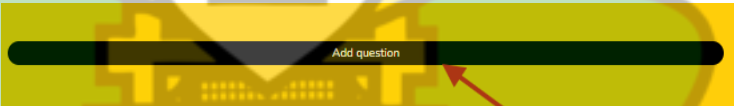
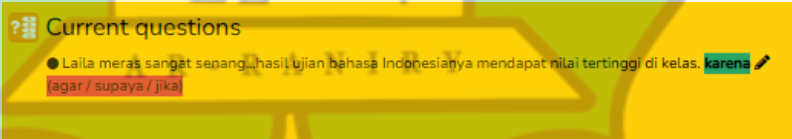
Tahapan	Penjelasan Teknis
---------	-------------------

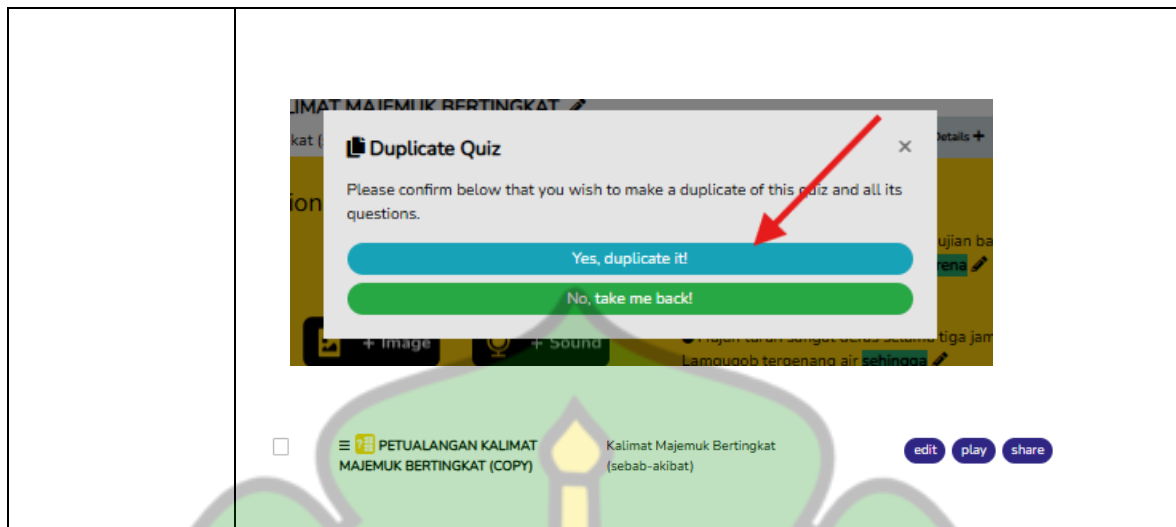
⁴⁶ Rizki Wahyu Yunian Putra dan Nur Fitriyana, *Media Ajar Digital*, (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2021), hlm. 33.

Persiapan	1. Mendownload aplikasi <i>Educandy</i> pada perangkat. 2. Melakukan pembuatan akun secara manual pada platform <i>Educandy Studio</i>. 3. Melakukan <i>Register</i> dan mengisi form pendaftaran akun 
------------------	--

	
Inisiasi	4. Memilih menu “<i>Create a New Activity</i>” dan tipe “<i>Quiz Questions</i>” 5. Peneliti memilih <i>Multiple Choice</i> (Pilihan Ganda) untuk mengukur hasil belajar kognitif. 

	 Upgrade to Premium Create a New Activity + Words Matching Pairs Quiz Questions Import Activity jack wael's Activities (0/20) Search... Name Topic Delete Selected Item(s) Back To Top Create a New Activity +
Input Data	6. Memasukkan butir soal kalimat majemuk bertingkat (sebab-akibat dan tujuan).  Back Upgrade to Premium Create a New List of Quiz Questions Fill in your quiz details below, then click 'Create'. Your Activity Name (Maximum 50 characters) Your Activity Subject (Maximum 50 characters) Cancel Create Create

	   
Finalisasi	7. Mengecek Kembali soal dan melakukan proses <i>Duplikate/Save</i>. Selanjutnya kuis interaktif bisa diakses. 



Penggunaan *Educandy* di Sekolah Dasar memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi melalui fitur interaktif yang mampu meningkatkan fokus dan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional.⁴⁷ Ramadhani dan Nurfadhillah menegaskan bahwa implementasi *Educandy* memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai bentuk kuis berbasis permainan edukatif yang dapat diakses siswa dengan mudah.

Fokus utama dari pemanfaatan media ini adalah menciptakan ruang eksplorasi bagi siswa kelas V agar mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini membuktikan bahwa teknologi jika dikemas dengan tepat maka dapat menjadi sebuah alat bantu dalam efektivitas pembelajaran di kelas.

Pendekatan gamifikasi yang diberikan oleh aplikasi *Educandy* tidak hanya sekedar mengubah materi menjadi permainan, tetapi juga menciptakan struktur penghargaan dan tantangan yang sistematis. Unsur-unsur seperti perolehan skor, hingga batas waktu yang berjalan, secara psikologis memicu pelepasan

⁴⁷ A. Ramadhani dan S. Nurfadhillah, "Pemanfaatan *Educandy* sebagai Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2024): hlm. 15.

dopamin yang membuat siswa merasa tertantang dan dihargai dalam setiap proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan terjadi karena proses pengulangan (*repetition*) dalam gamifikasi dilakukan secara sukarela tanpa menimbulkan rasa jenuh. Secara tidak sadar, proses pengulangan ini memperkuat retensi memori dan pemahaman konsep mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Saat siswa gagal dalam satu sesi kuis, mereka cenderung ingin mengulangi permainan tersebut untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi.

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama karena pendekatan gamifikasi yang meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam.

Melalui kemudahan akses dan fleksibilitas fitur, *Educandy* menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang relevan dan efektif, khususnya untuk Sekolah Dasar. Platform ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa.

D. Model Teams Games Tournament

Model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Unsur utamanya adalah turnamen akademik, penggunaan kuis, dan sistem skor kemajuan individu.⁴⁸ Menurut Nurhadi, model TGT menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar dengan latar belakang yang berbeda-beda. Fokus utama dari model ini bukan hanya pada penguasaan materi secara individu, melainkan bagaimana interaksi antarpersonal dalam tim dapat berkontribusi pada kesuksesan kelompok.

⁴⁸ Nurhadi, *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 168.

Karakteristik utama yang membedakan TGT dengan model kooperatif lainnya terletak pada adanya turnamen akademik yang dikemas dalam bentuk permainan. Unsur unsur penting dalam model ini meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam konteks ini, siswa tidak dituntut untuk belajar secara pasif, tetapi juga di persiapkan untuk menjadi perwakilan tim dalam sebuah turnamen.

Penerapan model TGT dalam penelitian ini diintegrasikan dengan media aplikasi *Educandy*. Langkah awal dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa masuk ke tahap kerja kelompok untuk mendalami materi menggunakan LKPD. Setelah persiapan selesai, siswa memasuki tahap permainan menggunakan kuis interaktif pada aplikasi. Integrasi media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru yang lebih dinamis, sehingga siswa kelas V mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif secara digital.

Kelebihan dari model TGT ini adalah kemampuannya dalam membangkitkan motivasi belajar siswa yang jenuh dengan tahap konvensional. Melalui sistem turnamen, setiap siswa terlepas dari tingkat kemampuan akademiknya memiliki peluang yang sama untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Selain itu, kelebihan dalam penggunaan model TGT ini juga melatih jiwa sportivitas dan kemampuan bersosialisasi antar siswa di dalam kelas.

Namun dibalik kelebihannya, model TGT memerlukan manajemen waktu yang sangat cermat dari pihak pendidik. Guru harus mampu membagi durasi antara penyampaian materi dan pelaksanaan turnamen agar tidak terjadi kegaduhan yang tidak terkontrol. Selain itu, pengawasan yang ketat saat fase turnamen diperlukan untuk memastikan setiap siswa bekerja secara jujur dan mandiri saat mewakili timnya. Dengan perencanaan yang matang, tantangan tersebut dapat diatasi sehingga penggunaan model TGT dengan media *Educandy* dapat memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi kalimat majemuk.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar kognitif diklasifikasikan ke dalam dimensi proses kognitif yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan aktivitas belajar, yang dapat diamati dan diukur.⁴⁹ Menurut Bloom yang kemudian di revisi oleh Anderson dan Krathwohl, hasil belajar meliputi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Ranah kognitif berfokus pada kemampuan intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir, ranah afektif mencakup aspek emosional seperti perasaan dan sikap, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan koordinasi motorik dan keterampilan fisik. Ketiga domain ini membentuk satu kesatuan kompetensi yang utuh guna memastikan perkembangan siswa terjadi secara menyeluruh, tidak hanya dari kecerdasan otak.

Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan aktivitas belajar yang dapat diamati dan diukur secara sistematis. Secara teori, hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan instruksional yang akan dicapai oleh siswa setelah melalui interaksi edukatif.

Salah satu poin penting pada hasil belajar adalah perubahan kategori dari kata benda menjadi kata kerja untuk menjelaskan proses berpikir yang lebih aktif. Pengukuran hasil belajar tidak hanya terjebak pada tingkatan hafalan (C1), tetapi didorong menuju kemampuan berfikir kritis atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). Hal ini memastikan bahwa proses evaluasi di dalam kelas benar-benar mampu mengukur kemampuan kritis dan analitis siswa.

⁴⁹ L. W. Anderson dan D. R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, (New York: Longman, 2001), hlm. 65.

Implementasi dari dimensi kognitif ini memudahkan pendidik dalam merancang instrumen penilaian atau soal yang sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa. Selain itu, pemahaman terhadap dimensi pengetahuan yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, hingga metakognitif memberikan panduan bagi peneliti untuk melihat efektivitas sebuah media pembelajaran. Oleh karena itu, kerangka Anderson dan Krathwhol menjadi landasan kuat dalam penelitian ini untuk menjamin validitas dan komprehensivitas pengukuran keberhasilan belajar siswa.

Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen pada individu sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Ini adalah indikator keberhasilan suatu proses pendidikan atau pembelajaran.⁵⁰

Secara lebih dalam Hamalik menjelaskan bahwa esensi dari hasil belajar adalah peralihan kondisi dari tidak tahu menjadi tahu, serta dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses ini melibatkan aktivitas mental dan fisik yang kompleks. Keberhasilan dalam proses ini menjadi bukti bahwa siswa telah mengalami perkembangan dalam menguasai materi yang di sampaikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk mengukur sejauh mana efektivitas suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam hal ini, hasil belajar tidak hanya menjadi nilai bagi siswa, tetapi juga menjadi cerminan kualitas instruksional yang diberikan oleh sekolah. Dengan adanya hasil belajar, memudahkan guru merancang soal yang sesuai dengan tingkat pemikiran siswa dan memastikan pengukuran komprehensif terhadap kompetensi belajar.

⁵⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 242

Hamalik melihat bahwa belajar bukan hanya sekedar menerima informasi, melainkan proses pembentukan kepribadian dan kompetensi secara utuh. Perubahan perilaku yang dimaksud adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang lebih baik. Melalui pencapaian yang ditunjukkan oleh siswa, guru dapat mengevaluasi strategi yang digunakan sudah tepat atau perlu adanya perbaikan.

Dalam konteks penelitian ini, integrasi antara taksonomi kognitif Anderson dan Krathwohl dengan prinsip perubahan perilaku Hamalik menjadi landasan kuat untuk melihat pengaruh media berbasis aplikasi terhadap perilaku belajar siswa. Dengan memposisikan hasil belajar sebagai indikator utama, peneliti dapat mengamati secara objektif bagaimana penggunaan teknologi digital dapat memfasilitasi transisi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Media pembelajaran berbasis digital memiliki peran strategis dalam menstimulus minat belajar siswa melalui fungsi komunikasi yang interaktif dan visualisasi materi yang personal. Penggunaan media yang tepat mampu menyelaraskan pandangan antara guru dan siswa, sehingga hambatan dalam proses transmisi informasi dapat diminimalisir demi tercapainya hasil belajar yang optimal.⁵¹ Raysa Sabihusni dkk. berpendapat bahwa banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal.

Faktor internal mencakup minat belajar, motivasi, kemampuan awal, dan kesiapan belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi, misalnya, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berusaha memahami materi pelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi metode mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar, dan dukungan dari orang tua.

⁵¹ Raysa Sabihusni dan Yullys Helsa, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 1, no. 1 (2025): hlm. 48.

Fungsi komunikasi dan motivasi dalam media digital sangat penting untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam kelas, sekaligus menciptakan interaksi yang bermakna antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Raysa Sabihusni dkk., yang menyatakan bahwa peran media pembelajaran mencakup fungsi komunikasi, motivasi, penghayatan, penyalarsan pandangan, dan personalisasi, serta berkontribusi dalam memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa.

Melalui visualisasi yang dinamis, materi yang sebelumnya dianggap rumit dapat disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana tanpa mengurangi aspek keilmuannya. Personalisasi ini secara psikologis mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa ketika dihadapkan dengan materi sulit.

Media pembelajaran yang adaptif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu memberikan ruang untuk siswa dalam menggali gaya belajar yang sesuai untuk diri mereka masing-masing. Hal ini sangat krusial bagi siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, di mana mereka membutuhkan representasi visual untuk memahami hubungan sebab-akibat dalam sebuah materi pelajaran.

3. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, fokus utama hasil belajar adalah ranah kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menguasai pengetahuan dan memahami materi Bahasa Indonesia sesuai dengan kompetensi dasar kelas V. Ranah kognitif ini dievaluasi melalui indikator seperti kemampuan siswa dalam menjawab soal, mengingat informasi, memahami bacaan, dan menerapkan konsep dalam konteks yang relevan. Evaluasi kognitif ini penting karena mencerminkan tingkat pemahaman mendalam siswa terhadap materi yang dipelajari.

Evaluasi kognitif melalui instrumen yang terukur menjadi sangat penting karena memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan melihat sejauh mana siswa mampu

menerapkan konsep dalam konteks yang relevan, peneliti dapat mendeteksi adanya peningkatan kualitas berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, ranah kognitif dalam penelitian ini tidak hanya dilihat sebagai hasil akhir berupa nilai angka, melainkan sebagai cermin dari transformasi intelektual siswa dalam memproses informasi yang diterima melalui bantuan teknologi digital.

4. Pengukuran Hasil Belajar

Metode eksperimen semu (quasi-experimental) digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam desain ini, terdapat pretes sebelum diberikan perlakuan dan postes setelah diberikan perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.⁵²

Pengukuran dalam hasil belajar merupakan tahapan sistematis untuk mengumpulkan data mengenai perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa pretes dan postes.

Pretes diberikan sebelum penerapan media *Educandy* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tujuan utama dari pemberian pretes ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan awal siswa terhadap materi Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Sedangkan postes diberikan setelah perlakuan untuk mengukur pengaruh hasil belajar. Postes ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengevaluasi tingkat pemahaman dan penguasaan konsep siswa setelah mendapatkan perlakuan (intervensi). Melalui tes ini, dapat diamati bagaimana respons kognitif siswa terhadap materi yang disampaikan guru melalui format permainan edukatif, serta sejauh mana retensi memori mereka bekerja setelah berinteraksi dengan media digital.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 80.

Perbandingan skor antara pretes dan postes digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini selaras dengan metode kuasi-eksperimen, di mana keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan selisih nilai antara pretes dan postes. Hal ini juga sejalan dengan pemikiran Sugiyono yang menyatakan bahwa dalam metode kuasi-eksperimen, keberhasilan sebuah perlakuan diukur berdasarkan signifikansi perbedaan antara keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam kondisi terkontrol.

F. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat komunikasi yang esensial dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan dasar, bahasa memegang peran sentral sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan, mengekspresikan diri, serta membangun interaksi sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran inti yang mendasari penguasaan berbagai bidang studi lainnya. Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai keterampilan linguistik, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk pola pikir serta mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa.⁵³

Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai salah satu pilar utama yang mendasari penguasaan berbagai bidang studi lainnya. Hal ini dikarenakan kemampuan berbahasa yang baik merupakan prasyarat mutlak bagi siswa untuk memahami materi pelajaran lain seperti Matematika, Sains, Ilmu Sosial, secara komprehensif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar dirancang untuk membentuk pola pikir siswa. Melalui pengenalan struktur Bahasa yang

⁵³ Kemendikbudristek, *Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022), hlm. 15.

sistematis, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia dalam implementasi kurikulum merdeka bergeser dari sekadar penguasaan teori bahasa menuju pengembangan kompetensi berkomunikasi secara efektif. Dengan demikian, penguasaan Bahasa menjadi fondasi intelektual yang menentukan keberhasilan akademik siswa di masa depan.

Pemahaman terhadap hakikat Bahasa Indonesia menjadi landasan untuk melihat sejauh mana media interaktif berbasis aplikasi seperti *Educandy* dapat mendukung tujuan tersebut. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam materi kalimat majemuk bertingkat, diharapkan hambatan dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Kerangka kerja dalam kurikulum merdeka memberikan arah yang jelas bahwa keterampilan berkomunikasi siswa dapat berkembang secara optimal seiring dengan kemajuan teknologi digital.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara terpadu, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan untuk membentuk kompetensi berbahasa yang utuh dan menyeluruh.⁵⁴

Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, memperkaya kosakata, serta melatih siswa untuk mengekspresikan diri secara tertib dan sistematis. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk memahami dan menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan

⁵⁴ Ni Nyoman Krismasari Dewi, M.G Rini Kristiantari, dan Ni Nyoman Ganing, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia," *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): hlm. 279.

tersebut, diperlukan metode dan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis, di mana siswa tidak merasa tertekan saat mempelajari materi yang dianggap sulit, seperti pemahaman mengenai sebab-akibat dan jenis-jenis konjungsi.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media berbasis permainan seperti *Educandy* menjadi relevan dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh. Dengan mengintegrasikan elemen kuis interaktif, tujuan untuk melatih kognitif dapat dicapai melalui aktivitas yang menantang namun menyenangkan. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga target pencapaian kompetensi dasar dapat terpenuhi.

3. Karakteristik Materi Bahasa Indonesia

Materi Bahasa Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar memiliki tingkat kompleksitas yang mulai meningkat, sejalan dengan perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret menuju formal. Dalam konteks ini, kalimat diklasifikasikan berdasarkan jumlah klausanya dibedakan menjadi dua kategori utama. Istilah klausa sendiri merujuk pada rangkaian kata yang sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat, namun belum memiliki intonasi atau tanda baca tertentu.⁵⁵

Berbeda dengan klausa, sebuah kalimat tidak hanya mengandung unsur subjek dan predikat, tetapi juga harus dilengkapi dengan intonasi atau tanda baca sebagai penanda kesatuan makna yang utuh. Pemahaman mengenai struktur ini kemudian mengantarkan pada pembagian kalimat, yaitu kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Kalimat tunggal adalah kalimat yang proposisinya satu, sehingga hanya terdapat satu predikat di dalamnya.

⁵⁵ Zulmiyetri, dkk., *Bahasa Indonesia dalam Karangan Ilmiah: Kaidah, Analisis Kesalahan, dan Solusi Praktis*, (Jambi: Kaizen Media Publishing, 2023), hlm. 43.

Sebaliknya, kalimat majemuk merupakan kalimat yang mempunyai dua pola atau lebih sebagai hasil dari proses penggabungan maupun perluasan klausa. 56

Berdasarkan hubungan pola-polanya, kalimat majemuk terbagi atas⁵⁷:

- a. Kalimat majemuk setara;
- b. Kalimat majemuk bertingkat;
- c. Kalimat majemuk campuran.

a) Kalimat Majemuk Setara

Kalimat majemuk setara merupakan kalimat yang memiliki klausa-klausa dengan kedudukan setara atau sederajat. Hubungan antar klausa dalam kalimat majemuk setara bersifat koordinatif, artinya masing-masing klausa dapat berdiri sendiri apabila konjungsi dihilangkan. Kalimat majemuk setara memiliki beberapa variasi yaitu sebagai berikut:

(1) Kalimat Majemuk Setara Penambahan/Sejalan

Kalimat majemuk setara yang menggunakan kata hubung: *dan, ketika, serta, kemudian*.

Contohnya:

Fauziah pandai memasak *serta* rajin membersihkan rumah.

Kakak mencuci piring *dan* aku memasak nasi

(2) Kalimat Majemuk Setara Pemilihan

Kalimat majemuk setara yang menggunakan kata hubung: *atau*

Contohnya:

Kamu mau makan bakso *atau* mau makan nasi goreng?

Kita akan mengerjakan tugas di rumahku *atau* aku datang kerumahmu?

(3) Kalimat Majemuk Setara Berlawanan/Pertentangan

Kalimat majemuk setara yang menggunakan kata hubung: *tetapi, meskipun, namun, padahal, sedangkan*

Contohnya:

⁵⁶ Zulmiyetri, dkk., *Bahasa Indonesia dalam Karangan Ilmiah...* hlm. 43.

⁵⁷ Sari Wahyuni, dkk., *Filosofi, Teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hlm. 80.

Andi sangat rajin ke sekolah **meskipun** sedang sakit gigi.

Dian datang terlambat ke sekolah, **sedangkan** adiknya selalu datang tepat waktu.

Zizi terlihat segar **padahal** ia sedang berpuasa

(4) Kalimat Majemuk Sebab-Akibat

Kalimat majemuk setara yang menggunakan kata hubung: *karena, sebab, akibat, apabila*

Contohnya:

Sarah tidak datang ke sekolah **karena** rumahnya kebanjiran.

Cika tidak melaksanakan upacara **akibat** sakit demam.

(5) Kalimat Majemuk Setara Urutan Waktu

Kalimat majemuk setara yang menggunakan kata hubung: *kemudian, lalu, setelah itu*

Contohnya:

Vera berolahraga di depan rumah, **kemudian** setelah berolahraga dia meminum air.

Bibi mengangkat jemuran, **setelah itu** membersihkan meja makan.

b) Kalimat Majemuk Bertingkat

Kalimat majemuk bertingkat yaitu kalimat yang terdiri dari dua klausa atau lebih yang hubungannya tidak setara, di mana satu klausa sebagai induk kalimat dan klausa yang lainnya anak kalimat yang berfungsi sebagai keterangan.⁵⁸ Oleh karena itu Ali Mustadi, dkk. menyatakan bahwa pada dasarnya kalimat majemuk bertingkat merupakan kalimat tunggal yang bagian-bagiannya diperluas sehingga menghasilkan beberapa pola kalimat baru. Berikut merupakan contoh kalimat majemuk bertingkat yang di lengkapi dengan kedudukan disetiap kalimat.

⁵⁸ Ali Mustadi, M. Habibi, dan Puguh Ardianto Iskandar, *Filosofi, Teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hlm. 81

Contoh:

Walaupun komputer itu dilengkapi dengan alat-alat modern, para hacker masih dapat mengacaukan data-data komputer itu.

1. Induk kalimat: Para hacker masih dapat mengacaukan data-data komputer itu
2. Anak kalimat: Walaupun komputer itu dilengkapi dengan alat-alat modern.⁵⁹

Anak kalimat dapat diletakkan di belakang induk kalimat (tanpa tanda baca koma) atau di depan induk kalimat (dengan menggunakan tanda baca koma sebagai pemisah). Kemampuan siswa dalam membedakan posisi ini sangat penting agar mereka tidak terjebak saat mengidentifikasi inti informasi dari sebuah kalimat majemuk bertingkat.

Kalimat majemuk bertingkat juga memiliki beberapa variasi yang ditinjau dari jenis konjungsinya. Berikut akan dipaparkan di dalam tabel jenis-jenis konjungsi sesuai fungsi yang sering atau lazim digunakan di dalam penulisan kalimat bahasa Indonesia.

Tabel 2.2 Jenis Konjungsi dalam Kalimat Majemuk Bertingkat⁶⁰

Fungsi	Konjungsi
Menyatakan keterangan syarat	<i>jika, kalau, asal, manakala, bila</i>
Menyatakan keterangan sebab/alasan	<i>karena, sebab</i>
Menyatakan akibat/hasil	<i>maka, sehingga</i>
Menyatakan keterangan waktu	<i>sebelum, sembari, seraya, sesudah, setelah</i>

⁵⁹ Tim Pawang Soal Sulit, WANGSIT (*Pawang Soal Sulit*) HOTS UTBK SBMPTN SAINTEK 2021, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020), hlm. 99.

⁶⁰ Nanik Setyawati, *Mengenal Tata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Eternity Fisher Media, 2019), hlm. 228.

Menyatakan keterangan perlawanan	<i>meskipun, kendatipun, sungguhpun, walaupun</i>
Menyatakan keterangan tujuan	<i>agar, untuk, supaya, demi, biar</i>

Berdasarkan rincian fungsi pada tabel 2.2 diatas, terlihat bahwa pemilihan konjungsi sangat menentukan jenis hubungan makna yang ingin di sampaikan dalam sebuah kalimat. Bagi siswa kelas V, pemahaman terhadap fungsi-fungsi ini khususnya hubungan sebab-akibat dan tujuan menjadi landasan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Berikut adalah contoh implementasi konjungsi tersebut dalam struktur kalimat majemuk bertingkat.

(a) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Syarat

Contoh:

Saya akan bicara kepada orang tua saya **jika** mereka sudah pulang.
Bu guru akan mengizinkan Andi pulang **bila** tugasnya sudah selesai.

(b) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Sebab/Alasan

Contoh:

Hari ini langit mendung **karena** hujan.
Ani tidak mengikuti pembelajaran, **karena** ia sedang sakit.

(c) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Akibat/Hasil

Contoh:

Laila senang, **hasil** ujiannya mendapat nilai paling bagus di kelas.
Saya terjatuh, **akibat** lari terlalu cepat.

(d) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Waktu

Contoh:

Ibu sedang menyiram tanaman di halaman belakang, sebelum saya pulang.

Makanan sudah disajikan di meja makan, setelah ibu selesai masak.

(e) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Perlawanan

Contoh:

Nia tetap tersenyum kendatipun hatinya sedih.

Ali tetap memasuki kelas, **walaupun** Ali sedikit terlambat.

(f) Kalimat Majemuk Bertingkat Menyatakan Keterangan Tujuan

Contoh:

Para siswa diwajibkan senam setiap hari, **agar** tubuh lebih sehat dan terhindar dari penyakit.

Ibu Ani memberikannya segelas madu setiap hari, **supaya** tubuh Ani terhindar dari sakit.

c) Kalimat Majemuk Campuran

Kalimat majemuk campuran adalah kalimat yang terdiri atas gabungan kalimat majemuk setara dan bertingkat.⁶¹ Artinya, kalimat majemuk campuran pada dasarnya merupakan kalimat perpaduan antara struktur kalimat majemuk setara dan bertingkat. Dalam konstruksi ini, terdapat klausa-klausa yang memiliki kedudukan sejajar (koordinatif) sekaligus klausa yang memiliki hubungan ketergantungan (subordinatif). Hal ini menjadikan kalimat majemuk campuran memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis kalimat majemuk lainnya. Kalimat jenis ini memiliki sekurang-kurangnya tiga klausa: satu atau lebih induk kalimat dan setidaknya satu anak kalimat.⁶² Berikut beberapa contoh yang sesuai dengan penjelasan di atas:

Contoh 1:

Ibu sedang memasak nasi dan ayah membaca koran ketika adik pulang sekolah.

- Induk kalimat 1: Ibu sedang memasak nasi
- Induk kalimat 2: Ayah membaca koran.
- Anak kalimat (keterangan waktu): ketika adik pulang sekolah.

⁶¹ *Pengantar Linguistik Edukatif: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa*. (2025). Hlm. 116: CV Eureka Media Aksara.

⁶² *BUKU AJAR BAHASA INDONESIA*. (2026). Hlm. 77: Goresan Pena.

Hubungan antara kedua induk kalimat adalah setara (dihubungkan oleh kata *dan*), sementara hubungan antara induk kalimat pertama dan anak kalimat adalah bertingkat.

Contoh 2:

Adik sedang mengerjakan tugas di kamar dan ibu sedang menyiapkan makan malam agar kami bisa makan bersama tepat waktu.

- Induk kalimat 1: Adik sedang mengerjakan tugas di kamar.
- Induk kalimat 2: Ibu sedang menyiapkan makan malam.
- Anak kalimat (keterangan tujuan): agar kami bisa makan bersama tepat waktu.

Hubungan antara kedua induk kalimat adalah setara (dihubungkan oleh kata *dan*), sementara hubungan dengan anak kalimat menggunakan konjungsi *agar* (bertingkat).

Banyaknya variasi kalimat majemuk bertingkat sebagaimana dijelaskan di atas menuntut pemahaman yang mendalam terhadap fungsi masing-masing konjungsi. Namun demikian, guna mengukur capaian hasil belajar pada ranah kognitif secara lebih spesifik, peneliti membatasi fokus kajian hanya pada kalimat majemuk bertingkat yang menyatakan hubungan sebab-akibat dan hubungan tujuan. Hal ini selaras dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V di MIS Lamgugob yang mulai diarahkan untuk memecahkan masalah melalui logika kausalitas dan pemahaman maksud dalam sebuah teks.

G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses interaktif antara pendidik dengan siswa. Hal ini diakui oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan interaksi.⁶³ Pendapat ini diperkuat oleh Sadiman yang menyebutkan bahwa media

⁶³ Mayer RE. (2009). *Multimedia Learning*. 2nd ed. Santa Barbara: Cambridge University Press, p.223.

pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran supaya tidak terlalu bersifat verbalistik dan dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa.⁶⁴

Seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran, maka penerapan media pembelajaran berbasis digital terutama yang berbasis permainan (*game-based learning*) telah banyak digunakan dan dianggap alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.⁶⁵

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah platform web *Educandy*. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif yang interaktif. Platform web *Educandy* sebagai media berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur permainan dalam pembelajaran menurut Karl dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran⁶⁶ karena dengan permainan siswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Pada konsep lain disebutkan bahwa selain media, model pembelajaran juga berperan penting. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat hubungan antara tujuan kelompok, ketergantungan sosial, motivasi belajar, serta interaksi antar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar melalui interaksi sosial antar siswa.⁶⁷

⁶⁴ Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal.7.

⁶⁵ Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, hal.27.

⁶⁶ Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.

⁶⁷ Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon. p.179.

Keterkaitan antar komponen dalam pembelajaran kooperatif tersebut menurut Slavin dapat digambarkan secara lebih jelas pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Hubungan Interaksi dalam Pembelajaran Kooperatif



Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa tujuan kelompok dan ketergantungan sosial mendorong munculnya motivasi belajar dan interaksi antar siswa. Interaksi tersebut kemudian menghasilkan berbagai aktivitas seperti diskusi, tutor sebaya, dan latihan bersama yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif, termasuk model TGT, sangat dipengaruhi oleh dinamika interaksi dalam kelompok.

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial.⁶⁸ Dengan adanya interaksi dan keterlibatan aktif, siswa dapat membangun pemahaman secara lebih mendalam.

Integrasi antara *Educandy* dan model TGT menghasilkan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Kondisi tersebut akan meningkatkan motivasi belajar dan intensitas interaksi siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini didukung oleh John Hattie yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.⁶⁹ Proses pendidikan yang berlangsung selama ini lebih menekankan pada pengembangan ranah kognitif siswa dan cenderung mengabaikan ranah afektif dan psikomotorik. Akibatnya, sekolah lebih berfungsi sebagai tempat pengajaran dari pada pendidikan. Pendidikan untuk pembangunan/pembentukan karakter pada dasarnya mencakup pengembangan substansi, proses dan suasana atau lingkungan yang menggugah, mendorong dan memudahkan seseorang untuk mengembangkan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁰

Penggunaan media *Educandy* yang dipadukan dengan model TGT akan menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Kondisi tersebut akan meningkatkan motivasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi dan interaksi ini pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.⁷¹

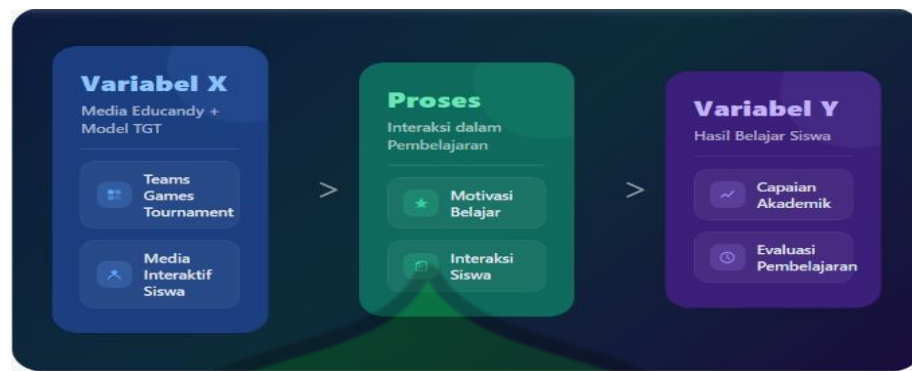
⁶⁸ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. p.86.

⁶⁹ Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge, p.22.

⁷⁰ Iqbal, Muhammad, dkk. (2024). "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah untuk Pembentukan Kepribadian Siswa", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 2, No. 2, Tahun 2024, hal.629-634.

⁷¹ Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hal.22.

Gambar 1.2 Media Educandy Model TGT



Berdasarkan gambar 1.2 di atas, alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel X (Media *Educandy* + Model TGT): Tahap awal dimulai dengan penerapan (*treatment*) berupa penggunaan media interaktif *Educandy* yang diintegrasikan ke dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif, sementara model TGT memberikan struktur kompetisi antar kelompok yang sehat bagi siswa kelas V MIS Lamgugob.
2. Proses (Interaksi dalam Pembelajaran): Penerapan variabel X tersebut diharapkan mampu memicu proses perubahan dalam kelas, yaitu meningkatnya motivasi belajar siswa. Dengan adanya elemen *game* dari *Educandy*, interaksi siswa baik dengan materi maupun dengan rekan kelompoknya menjadi lebih aktif dan dinamis dibandingkan pembelajaran dengan mengandalkan buku cetak.
3. Variabel Y (Hasil Belajar Siswa): Hasil akhir dari proses interaksi yang berkualitas tersebut adalah pengaruh hasil belajar siswa. Hal ini diukur melalui dua aspek utama, yaitu capaian akademik (kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi, khususnya kalimat majemuk bertingkat) serta hasil dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan di akhir sesi penelitian.

H. Hipotesis

1. Hipotesis Substantif

Hipotesis substantif yang dimaksudkan di sini merujuk kepada jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dikembangkan berbasis kerangka berpikir dan teori yang relevan. Karena itu hipotesis substantifnya adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dengan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Platform web *Educandy* dengan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik di sini adalah hipotesis matematis dalam bentuk simbol yang digunakan untuk keperluan pengujian statistik. Hipotesis statistik diuji untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata hasil belajar kerja eksperimen

μ_2 : rata-rata hasil belajar kelas kontrol

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (kuasi-experimen) dan desain pretes-postes *control group design*. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam kuasi-experimental design, peneliti dapat mengontrol seluruh variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen, desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁷²

Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin menguji hipotesis melalui data statistik yang terukur guna melihat sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam konteks ini peneliti ingin melihat secara objektif bagaimana penerapan media *Educandy* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa terhadap materi kalimat majemuk bertingkat.

Metode eksperimen semu dipilih karena pada observasi awal di sekolah, peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan kontrol penuh terhadap semua variabel luar atau melakukan kontrol penuh terhadap semua variabel luar atau melakukan pengundian subjek secara individu ke dalam kelompok-kelompok baru.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretes-Postes Control Group Design*. Melalui desain ini, peneliti akan melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yakni sebelum diberikan perlakuan (pretes) dan setelah

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta CV, 2019), 110.

diberikan perlakuan (postes). Penggunaan dua kelompok yang berbeda, yaitu satu kelompok diberikan perlakuan menggunakan media *Educandy* dan satu kelompok lainnya menggunakan metode konvensional, bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan hasil belajar yang terjadi benar-benar disebabkan oleh pengaruh media yang di berikan, bukan karena faktor kebetulan.

Fungsi dari pemberian pretes dalam desain ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal atau titik nol siswa di kedua kelas pada materi kalimat majemuk bertingkat. Dengan mengetahui kemampuan awal, peneliti dapat memastikan bahwa kedua kelompok berada pada tingkat pemahaman yang relatif setara sebelum eksperimen dimulai. Hal ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif agar perbandingan hasil akhir nantinya memiliki kredibilitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pengendalian kondisi dalam eksperimen ini dilakukan dengan materi yang sama dan durasi waktu pembelajaran yang setara paada dua kelas. Perbedaan hanya terletak pada penggunaann media *Educandy* dan model TGT pada kelas eksperimen. Dengan meminimalkan gangguan dari faktor eksternal lainnya, diharapkan hasil dari penelitian dapat memberikan bukti yang kuat tentang hubungan kausalitas antara variabel-variabel yang diteliti.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretes-Postes Control Group Desain, yang merupakan salah satu varian desain eksperimen semu. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa pada kedua kelompok, sehingga perubahan hasil belajar yang terjadi dapat diatribusikan secara lebih akurat kepada perlakuan yang diberikan.⁷³

Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 116.

Educandy, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan tes awal (pretes) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan tes akhir (postes) setelah perlakuan untuk mengukur pengaruh hasil belajar. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educandy*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran dengan metode konvensional. Penggunaan model TGT bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kooperatif melalui turnamen akademik, yang didukung oleh media *Educandy* sebagai instrumen permainannya. Perbandingan hasil pretes dan postes antara kedua kelompok digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar.

Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Berikut ini rancangan penelitian yang dilakukan yakni:

Tabel 3.1 *Desain Bentuk Non-Equivalent Control Group Design*⁷⁴

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O : Observasi (pengukuran/tes yang dilakukan (*pretes* dan *Postes*))
- O₁ : *Pretes* Kelas Eksperimen
- X : Diberikan Perlakuan (treatment)
- O₂ : *Postes* Kelas Eksperimen
- O₃ : *Pretes* Kelas Kontrol
- O₄ : *Postes* Kelas Kontrol

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, kelompok eksperimen akan diberikan tes awal atau pretes (O₁) untuk mengukur kemampuan dasar siswa sebelum intervensi. Selanjutnya, kelompok ini akan diberikan perlakuan khusus (X) berupa penerapan media pembelajaran berbasis

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, Cet. 27 (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 116.

platform web *Educandy* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Proses penelitian pada kelompok eksperimen kemudian diakhiri dengan pemberian tes akhir atau postes (O_2) untuk melihat perkembangan hasil belajar setelah intervensi.

Sebaliknya, kelompok kontrol hanya akan diberikan pretes (O_3) dan postes (O_4) tanpa diberikan perlakuan khusus menggunakan media *Educandy* maupun model TGT. Pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan secara konvensional sesuai dengan prosedur instruksional rutin di sekolah. Peniadaan perlakuan khusus pada kolom desain kelompok kontrol tersebut dilakukan secara sengaja, yang merupakan karakteristik utama dari desain *Non-equivalent Control Group*.

Dalam hal ini, kelompok kontrol berfungsi sebagai instrumen pembanding untuk menguji efektivitas penerapan media *Educandy* dan model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIS Lamgugob. Dengan membandingkan hasil antara kedua kelompok tersebut, peneliti dapat menentukan sejauh mana pengaruh signifikan dari penggunaan media digital dan model pembelajaran kooperatif yang diujikan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam statistika, istilah populasi mengacu pada keseluruhan kelompok individu, objek, atau entitas yang memiliki karakteristik spesifik yang menjadi fokus penelitian. Populasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat mencakup hewan, benda, atau hal lain yang relevan dengan tujuan penelitian. Mengingat populasi sering kali berukuran besar dan tidak memungkinkan untuk dipelajari secara keseluruhan, peneliti menggunakan sampel, yaitu sebagian kecil dari populasi yang dipilih secara cermat. Sampel ini harus benar-

benar representatif, artinya mencerminkan karakteristik populasi secara akurat, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan valid.⁷⁵

Dalam konteks metodologi penelitian, populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁷⁶ Berdasarkan sifatnya, populasi dapat diklasifikasikan menjadi populasi terbatas (*finite population*) dan populasi tak terbatas (*infinite population*), dan populasi homogen dan heterogen.⁷⁷

Populasi dalam penelitian ini, diidentifikasi sebagai seluruh siswa kelas V di MIS Lamgugob tahun ajaran 2025/2026. Penetapan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas V sedang berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai dengan muatan materi bahasa Indonesia kurikulum madrasah, khususnya pada kompetensi memahami dan menyusun kalimat majemuk bertingkat. Di samping pertimbangan bahwa populasi tergolong terbatas dan dapat dijangkau secara administratif maupun geografis, sehingga memungkinkan pengambilan data yang terkontrol dan sistematis.

Akan tetapi mengingat jumlah populasi relatif kecil dan terfokus pada dua rombongan belajar, penelitian ini tidak memerlukan teknik pengambilan sampel acak, melainkan menggunakan pendekatan sensus atau sampling jenuh pada seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria inklusi.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih secara cermat untuk mewakili keseluruhan populasi secara akurat, sehingga memungkinkan hasil penelitian digeneralisasikan secara valid. Asrulla dkk, menekankan bahwa penggunaan teknik sampling yang tepat sangat penting untuk menjaga

⁷⁵Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017).

⁷⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian...* hlm. 116

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 173.

representativitas dan validitas hasil penelitian, terutama dalam konteks penelitian pendidikan.⁷⁸

Operasional pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas pada jenjang C/V di setiap kelas masing-masing ditempati 27 siswa dan total 54 siswa. Kelas Va peneliti tetapkan sebagai kelompok kontrol berjumlah 11 siswa laki-laki dan 16 perempuan yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kelas Vb peneliti tetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan 9 laki-laki dan 18 perempuan yang mendapat intervensi berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan media kuis interaktif *Educandy* pada materi kalimat majemuk bertingkat.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Lamgugob, yang beralamat di JL. Kayee Adang NO.2 Lamgugob, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa MIS Lamgugob merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka namun belum secara maksimal menggunakan media digital interaktif seperti aplikasi *Educandy*.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar penelitian lebih sistematis dan mudah diolah. Mengingat penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif, maka instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar.

Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (pretes dan postes). Instrumen es disusun dalam bentuk pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator materi kalimat majemuk bertingkat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Tes ini

⁷⁸ Asrulla Asrulla, Risnita Risnita, M. Syahrani Jailani, dan Firdaus Jeka, *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26322–26332.

dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang valid dan disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Supaya instrument valid dan reliabel sehingga dapat menemukan data yang akurat, maka dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Dengan demikian uji validitas dapat dimaknai sebagai usaha peneliti untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki sifat kesahihan atau keabsahan terhadap apa yang diukur, sehingga hasil yang diperoleh dapat diterima secara logis dan berdasarkan bukti.

1. Uji Validitas

Validitas adalah keakuratan instrument. Di dalam penelitian sebuah instrument dikatakan valid jika instrument tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*).

a. Validitas Isi

Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment*. Di sini peneliti meminta pendapat ahli (validator) yang terdiri dari 2 dosen dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia, satu dosen ahli statistik, dan 2 guru kelas. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran, materi, dan tingkat kesukaran soal. Hasil penilaian ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan instrumen sebelum dilakukan uji coba.

Proses validasi isi dilakukan melalui langkah-langkah berikut. Pertama, peneliti menyusun lembar validasi ahli yang memuat seluruh butir soal beserta tiga aspek penilaian, yaitu (1) kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran, (2) kesesuaian dengan materi kalimat majemuk bertingkat, dan (3) kesesuaian tingkat kesukaran soal dengan kemampuan Siswa kelas V. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1-4, dengan ketentuan 1 = tidak sesuai, 2 = kurang sesuai, 3 = sesuai, dan 4 = sangat sesuai, disertai kolom catatan/saran perbaikan untuk setiap butir soal.

Kedua, lembar validasi beserta kisi-kisi instrumen diserahkan kepada tiga validator untuk dinilai secara independen. Ketiga, hasil penilaian dari ketiga validator dihitung menggunakan indeks Aiken's V untuk mengetahui tingkat kesesuaian tiap butir soal, dengan rumus:

$$v = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

S = Selisih antara skor yang diberikan validator dengan skor terendah pada skala yang digunakan,

n = Jumlah validator, dan

c = Jumlah kategori skala penilaian (dalam penelitian ini c = 4).

Kriteria pengambilan keputusan: butir soal dinyatakan valid dari segi isi apabila nilai $V \geq 0,6$. Butir soal dengan nilai V di bawah 0,6, atau yang mendapat catatan perbaikan signifikan dari validator, direvisi terlebih dahulu sebelum instrumen diujicobakan secara empiris kepada siswa.

b. Validitas Konstruk (Uji Butir Soal)

Validitas konstruk diuji secara empiris menggunakan korelasi Product Moment. Dan dilakukan setelah instrumen yang telah direvisi berdasarkan validitas isi diujicobakan (*tryout*) kepada siswa di luar sampel penelitian.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(NX^2 - (\sum X)^2 - (\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi r product moment

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antar skor X dan Skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

ΣY = Jumlah Seluruh skor Y

N = Number of Cases

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Secara teknis, perhitungan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, instrumen diujicobakan kepada siswa di luar sampel penelitian yang memiliki karakteristik setara (misalnya kelas V di MI/SD lain). Kedua, hasil jawaban siswa untuk setiap butir soal (skor X) dan skor total (skor Y) diinput ke dalam program IBM SPSS versi 26. Ketiga, analisis dilakukan melalui menu Analyze > Correlate > Bivariate, dengan memilih koefisien korelasi Pearson, untuk memperoleh nilai r hitung setiap butir soal terhadap skor total. Keempat, nilai r hitung tersebut dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 sesuai jumlah responden uji coba.

Kriteria pengambilan keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Butir soal yang tidak valid akan diperbaiki atau dihilangkan, sehingga hanya butir soal yang valid yang digunakan pada tahap pengambilan data pretest dan posttest penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan proses pengujian untuk menemukan tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila digunakan dalam kondisi yang serupa (teori dan metode) dapat memberikan hasil yang sama. Di dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha, yang dihitung dengan bantuan program IBM SPSS versi 26. Rumus Cronbach's Alpha adalah:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = jumlah item soal

σ_b^2 = varian tiap item

σ_t^2 = varians total

Kriteria interpretasi reliabilitas adalah:

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Skor	Interpretasi
$\alpha \geq 0,90$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq \alpha < 0,90$	Tinggi
$0,50 \leq \alpha < 0,70$	Sedang
$\alpha < 0,50$	Rendah

Kriteria pengambilan keputusan adalah instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik tes sebagai cara utama untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan posttest untuk melihat hasil akhir peserta didik setelah berinteraksi menggunakan media *Educandy* melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data yang diperoleh dari hasil tes ini nantinya akan menjadi dasar utama dalam mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup serangkaian uji statistik parametrik yang dilakukan secara bertahap dengan

bantuan IBM SPSS versi 26, yaitu tahap pertama Analisis deskriptif, tahap kedua uji prasyarat analisis, dan tahap ketiga pengujian hipotesis. Kesemua tahapan pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$).⁷⁹

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan tahap awal pengolahan data yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, dan menyajikan karakteristik data secara sistematis melalui ukuran pemusatan dan penyebaran data sebelum dilakukan pengujian inferensial. Dan ini dilakukan terhadap nilai pretes dan postes baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol sehingga dapat memberikan gambaran kondisi awal perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi.

Analisis ini meliputi perhitungan *Mean* (rata-rata) untuk mengetahui kecenderungan sentral data, Median untuk mengetahui nilai tengah distribusi, Modus untuk mengetahui nilai yang paling sering muncul, Standar Deviasi (SD) untuk mengukur penyebaran data, varian untuk mengetahui keragaman data, Skor minimum dan maksimum untuk mengetahui rentang nilai, Skewness dan Kurtosis untuk mengidentifikasi secara awal bentuk distribusi data.⁸⁰

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis adalah serangkaian pengujian statistik yang dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi-asumsi dasar statistik parametrik yang disyaratkan sehingga penerapan statistik parametrik pada tahap pengujian hipotesis dapat menghasilkan kesimpulan yang valid dan reliabel.

Ada empat tahapan uji prasyarat analisis, yaitu:

a. Uji Kesetaraan (*equivalence test*)

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...* hlm. 206

⁸⁰ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 38.

Uji kesetaraan dilakukan sebelum pelaksanaan eksperimen untuk membuktikan bahwa kelas Va (kelompok kontrol) dan kelas Vb (kelompok eksperimen) memiliki kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan.⁸¹ Uji-t dua sampel independen digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai pretes.

Pemilihan uji statistik ini didasarkan pada asumsi bahwa kedua kelompok saling bebas, data berdistribusi normal, dan memiliki varians yang homogen.⁸² Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kedua kelas, sehingga eksperimen dapat dilanjutkan.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kedua kelas, sehingga pemilihan kelas perlu ditinjau ulang.

Jika hasil uji kesetaraan menunjukkan bahwa kedua kelas tidak setara secara signifikan, maka penelitian tetap dapat dilanjutkan dengan catatan bahwa perbedaan kemampuan awal akan diakomodasi melalui analisis perbedaan skor gain (N-gain) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁸³

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat pada tahap analisis selanjutnya.⁸⁴ Bahkan menurut Nazir

⁸¹ I. M. A. P. Payadnya dan I. G. A. N. T. Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Terintegrasi Statistik melalui SPSS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 45.

⁸² Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 119.

⁸³ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016), hlm. 102.

⁸⁴ Duwi Priyatno, *SPSS 22: Pengolah Data Praktis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), hlm. 90.

pengujian normalitas merupakan prasyarat mutlak untuk penggunaan statistik parametrik.⁸⁵ Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap:

- Nilai *pretes* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol
- Skor N-Gain kedua kelas

Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50, maka digunakan uji Shapiro-Wilk sebagai metode pengujian normalitas. Pemilihan ini didasarkan pada kaidah bahwa uji Shapiro-Wilk lebih tepat dan akurat untuk sampel berukuran kecil ($N < 50$), sedangkan uji Kolmogorov-Smirnov lebih sesuai untuk sampel berukuran besar ($N > 50$).⁸⁶

Hipotesis dalam uji normalitas adalah:

H_a : data tidak berdistribusi normal

H_o : Data berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig. $\leq 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji alternatif non-parametrik, yaitu uji Mann-Whitney U sebagai pengganti uji-t independent.⁸⁷

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menguji apakah varians data dari kedua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) bersifat homogen atau tidak. Uji ini penting sebagai prasyarat penggunaan uji-t independen dalam statistik parametrik.

⁸⁵ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2021), hlm. 428.

⁸⁶ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika...* hlm. 189

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...* hlm. 273

Pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances* melalui program SPSS terhadap nilai pretes, postes, dan N-gain kedua kelas. Levene's Test dipilih karena uji ini relatif tahan terhadap penyimpangan dari asumsi normalitas.⁸⁸

Hipotesis dalam uji homogenitas adalah:

H_a : Varians kedua kelompok tidak homogen

H_o : Varians kedua kelompok homogen

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen.
- Jika nilai Sig. $\leq$ 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

Apabila hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi $\leq$ 0,05 yang mengindikasikan varians tidak homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Welch's t-test sebagai alternatif uji-t yang tidak mensyaratkan homogenitas varians. Welch's t-test menggunakan persamaan Welch-Satterthwaite untuk mengoreksi derajat kebebasan sehingga memberikan hasil yang lebih handal ketika varians sampel tidak sama.⁸⁹

d. Analisis N-Gain (Normalized Gain)

Analisis *Normalized Gain* (N-Gain) adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar yang memuaskan sesudah intervensi. Analisis N-Gain penting untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok dan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang efektivitas perlakuan.⁹⁰ Penggunaan N-Gain dianggap lebih presisi dibandingkan dengan hanya membandingkan selisih nilai pretes

⁸⁸ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen*. hlm. 115

⁸⁹ I. M. Buana dan M. Adnan, *Statistik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2025), hlm. 88.

⁹⁰ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif*... hlm. 115

dan postes. Hal ini menurut Hake - penemu N-Gain - nilai selisih mentah (*raw gain*) tidak mempertimbangkan posisi awal siswa terhadap skor ideal.⁹¹

Rumus N-Gain adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Besaran Nilai N-Gain berkisar antara 0 hingga 1. Nilai yang mendekati 1 menunjukkan pengaruh pada hasil belajar yang sangat signifikan. Kriteria interpretasi N-Gain merujuk pada kategori yang ditetapkan oleh Hake sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai N-Gain⁹²

Nilai N-Gain	Kategori
$N-Gain \geq 0.70$	Peningkatan tinggi (<i>high gain</i>)
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Peningkatan sedang (<i>medium gain</i>)
$N-Gain < 0,30$	Peningkatan rendah (<i>low gain</i>)

Berikut beberapa keunggulan dari Analisis N-Gain adalah (1) mampu mengontrol perbedaan kemampuan awal (*prior knowledge*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga perbandingan efektivitas perlakuan menjadi lebih adil dan akurat.⁹³ (2) dapat meminimalkan distorsi pengukuran yang disebabkan oleh posisi nilai awal siswa. Siswa dengan nilai pretes yang sudah sangat tinggi memiliki peluang peningkatan yang terbatas (*ceiling effect*), sedangkan siswa dengan nilai sangat rendah cenderung sulit menunjukkan kemajuan yang berarti (*floor effect*). Analisis N-Gain, kedua kondisi tersebut sudah diperhitungkan sehingga hasil analisis mencerminkan

⁹¹ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 151.

⁹² Richard R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scores*, (USA: American Educational Research Association, 1999), hlm. 1.

⁹³ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif...* hlm. 115

peningkatan yang sesungguhnya.⁹⁴ (3) memungkinkan peneliti untuk membandingkan efektivitas antar kelompok secara lebih objektif meskipun kondisi awal kedua kelompok tidak setara secara sempurna.

N-Gain dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh yang diberikan pada hasil belajar siswa kelas Vb yang menggunakan *Educandy* dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil perbandingan ini juga diketahui kebermaknaan peningkatan hasil tersebut secara pedagogis.⁹⁵

1. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

a. Uji-t Independen (*Independent Samples t-test*)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Educandy* dengan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan independent samples t-test dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Hipotesis penelitian:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dengan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kriteria pengambilan keputusan:

⁹⁴ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian*...hlm. 151.

⁹⁵ Gunawan dan Palupi, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Fisika Lensa, 2012), hlm. 55.

Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

b. Ukuran Efek (*Effect Size*)

Di samping signifikansi statistik, peneliti juga menghitung *effect size* guna mengetahui besarnya pengaruh perlakuan secara praktis. Hal ini penting karena menurut Sugiyono hasil uji statistik yang signifikan belum tentu mencerminkan pengaruh yang besar dalam praktik pembelajaran nyata.⁹⁶

Ukuran efek dihitung menggunakan rumus Cohen's d sebagai berikut:

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}}$$

Keterangan:

M_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

M_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

SD_{pooled} = standar deviasi gabungan kedua kelompok

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Cohen's d⁹⁷

Nilai Cohen's d	Kategori
d = 0,20	Efek kecil (<i>small effect</i>)
d = 0,50	Efek sedang (<i>medium effect</i>)
d = 0,80	Effect besar (<i>large effect</i>)

Perhitungan *efek size* penting untuk memberikan informasi tentang signifikansi praktis (*practical significance*) dari hasil penelitian, bukan hanya signifikansi statistik semata.⁹⁸

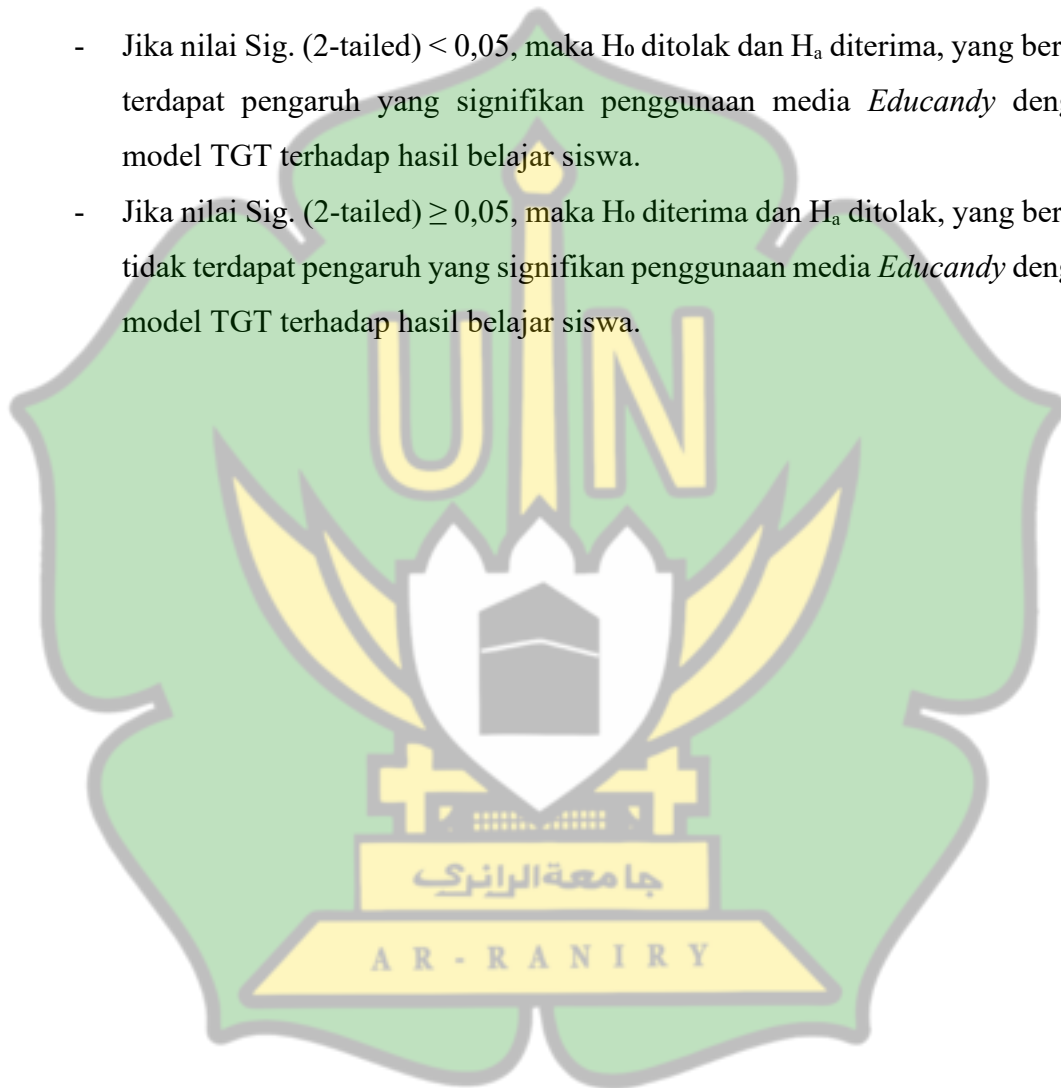
⁹⁶ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 258

⁹⁷ Jacob Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, (New York: Routledge, 1988), hlm. 25.

⁹⁸ Heri Retnawati, *Op. Cit.*, hlm. 120

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen.⁹⁹ Pengujian dilakukan menggunakan independent samples t-test melalui program SPSS dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Educandy* dengan model TGT terhadap hasil belajar siswa.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Educandy* dengan model TGT terhadap hasil belajar siswa.



⁹⁹ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 273

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi instrumen diuji melalui *expert judgment* oleh lima validator, terdiri atas dua dosen bidang pendidikan, satu dosen ahli statistik, dan dua guru kelas V (data lengkap dilampirkan). Setiap validator menilai kesesuaian tiap butir soal pada tiga aspek, yaitu kesesuaian indikator, kesesuaian materi, dan kesesuaian tingkat kesukaran dengan menggunakan skala 1-4. Hasil penilaian peneliti analisis menggunakan indeks Aiken's V, dengan kriteria butir soal dinyatakan valid apabila $V \geq 0,6$. Hasil uji validitas isi para ahli dihitung dengan menggunakan rumus:

$$v = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Dengan kriteria valid sebagaimana telah ditetapkan di Bab III adalah $V \geq 0,6$. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 4.1 di bawah.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Aiken's V-Validasi Isi¹

No	Butir Soal	V - Indikator	V - Materi	V - Kesukaran	V Rata-rata	Ketr	Kelengkapan Data
1	Soal 1	0,9333	0,9333	0,8000	0,8889	Valid	5 dari 5 validator
2	Soal 2	0,9333	0,9333	0,7333	0,8667	Valid	5 dari 5 validator
3	Soal 3	1,0000	0,9333	0,9333	0,9556	Valid	5 dari 5 validator
4	Soal 4	1,0000	0,9333	0,8667	0,9333	Valid	5 dari 5 validator
5	Soal 5	0,8667	0,8667	0,8667	0,8667	Valid	5 dari 5 validator

¹ Hasil pengolahan data lembar validasi ahli, 2026

No	Butir Soal	V - Indikator	V – Materi	V – Kesukaran	V Rata-rata	Ketr	Kelengkapan Data
6	Soal 6	0,9333	1,0000	0,9333	0,9556	Valid	5 dari 5 validator
7	Soal 7	0,9333	1,0000	0,9333	0,9556	Valid	5 dari 5 validator
8	Soal 8	0,8667	0,8667	0,8667	0,8667	Valid	5 dari 5 validator
9	Soal 9	1,0000	1,0000	0,9333	0,9778	Valid	5 dari 5 validator
10	Soal 10	0,8667	0,9333	0,8000	0,8667	Valid	5 dari 5 validator

Berdasarkan Tabel 4.1 seluruh 10 butir soal memperoleh nilai V rata-rata antara 0,867 sampai 0,978, jauh melampaui ambang batas 0,6. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan valid dari segi isi dan layak diujicobakan secara empiris kepada siswa tanpa memerlukan revisi substansial.

2. Hasil Uji Validitas Konstruk (Product Moment)

Validitas konstruk diuji secara empiris melalui uji coba instrumen kepada 30 siswa di MIN 22 Aceh Besar, Kabupaten Aceh Besar, menggunakan teknik korelasi Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS versi 26. Pengujian dilakukan melalui menu Analyze > Correlate > Bivariate, dengan mengorelasikan skor setiap butir soal terhadap skor total. Berdasarkan jumlah responden uji coba (N=30), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 0,05 (dua sisi). Hasil uji validitas konstruk disajikan pada Tabel 8.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Konstruk Butir Soal²

Nomor Soal	rhitung	rtabel	Keputusan
1.	0,609	0,361	Valid
2.	0,540	0,361	Valid

² Hasil Pengolahan Data SPSS, 2026

3.	0,451	0,361	Valid
4.	0,572	0,361	Valid
5.	0,545	0,361	Valid
6.	0,480	0,361	Valid
7.	0,591	0,361	Valid
8.	0,425	0,361	Valid
9.	0,540	0,361	Valid
10.	0,538	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas seluruh 10 butir soal memperoleh nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361), dengan nilai r hitung berkisar antara 0,425 sampai 0,609. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest penelitian tanpa perlu revisi atau pengguguran butir soal.

B. Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program IBM SPSS versi 26, dengan melibatkan seluruh 10 butir soal yang telah dinyatakan valid pada uji validitas konstruk. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha³

Cronbach's Alpha	N of Items	Kategori
------------------	------------	----------

³ Hasil pengolahan data SPSS, 2026

0,713	10	Tinggi
-------	----	--------

Dari Tabel 4.3, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,713. Merujuk kriteria interpretasi reliabilitas pada Tabel 2 (Bab III), nilai ini berada pada rentang $0,70 \leq \alpha < 0,90$, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas dengan kategori Tinggi, dan telah memenuhi syarat minimum reliabilitas ($\alpha \geq 0,70$) untuk digunakan dalam pengambilan data penelitian.

Dengan demikian, seluruh 10 butir soal instrumen tes Kalimat Majemuk Bertingkat Bahasa Indonesia di MIS Lamgugob dinyatakan valid dan reliabel. Ini artinya instrumen dapat digunakan sepenuhnya sebagai instrumen pretest dan posttest dalam penelitian ini tanpa pengurangan jumlah butir soal.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Platform Web *Educandy* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kalimat majemuk bertingkat. Penelitian menggunakan *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent pretest-posttest control group design* terhadap dua kelas V di MIS Lamgugob. Kelas Va sebagai kelas kontrol, $n=27$, yaitu kelas yang diajar menggunakan metode konvensional. Sementara Kelas Vb sebagai kelas eksperimen, $n=27$, yaitu kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy* berbasis model TGT. Kelas kontrol (Va) berjumlah 27 siswa dan Kelas eksperimen (Vb) juga berjumlah 27 siswa, sehingga total responden dalam penelitian ini adalah 54 siswa.

Data hasil belajar diperoleh melalui pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) pada kedua kelas. Gambaran umum statistik deskriptif pretest dan posttest kedua kelas disajikan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Pretes dan Postes⁴

⁴ Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Kelas	Variabel	N	Min	Max	Mean
Eksperimen	Pretest	27	30	90	74,81
	Posttest	27	40	100	88,89
Kontrol	Pretest	27	20	100	85,56
	Posttest	27	50	100	94,44

Berdasarkan Tabel 4.4, terlihat bahwa rata-rata (*Mean*) nilai posttest kedua kelas menunjukkan peningkatan dibandingkan pretest. Rata-rata pretest kelas kontrol adalah 85,56, sudah lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, yaitu 74,81 sejak sebelum perlakuan diberikan. Hal ini mengindikasikan adanya disparitas kemampuan awal (*prior knowledge*) antara kedua kelas sebelum intervensi diberikan. Dalam perspektif kognitif kontemporer, Liew, Tan, dan Goh menegaskan bahwa pembelajaran baru akan bermakna jika informasi baru dapat diintegrasikan dengan skema kognitif yang sudah dimiliki siswa (*prior knowledge*).⁵ Fakta bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata awal yang lebih tinggi menunjukkan bahwa mereka secara alamiah telah memiliki skema awal yang lebih kuat mengenai materi Bahasa Indonesia, khususnya kalimat majemuk bertingkat, dibandingkan kelas eksperimen. Kesetaraan kemampuan awal ini akan diuji secara statistik pada sub-bab C, dan interpretasi teoretis atas disparitas ini diuraikan lebih lanjut pada sub-bab D.

Sebagai gambaran yang lebih menyeluruh mengenai karakteristik data, berikut disajikan statistik deskriptif tambahan hasil pengolahan SPSS, meliputi nilai rata-rata (*Mean*), Median, Standar Deviasi (*SD*), Nilai Minimum (*min*) dan Maksimum (*max*), dan kemiringan (*skewness*) dan keruncingan (*kurtosis*) distribusi data pada Tabel 4.5.

⁵Liew, T. W., Tan, S. M., & Goh, S. G. (2022). The role of prior knowledge in multimedia learning: A cognitive load perspective. *Computers & Education*, 178, 104398. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104398>.

Tabel 4.5 Satatistik Deskriptif Lengkap Pretes, Postes, dan N-Gain⁶

Kelas	Variabel	Mean	Median	SD	Min	Max	Skewness	Kurtosis
Eksperimen	Pretest	74,81	80,00	15,031	30	90	-1,062	1,454
	Posttest	88,89	90,00	15,275	40	100	-1,757	3,149
	N-Gain	0,59	0,75	0,460	0,00	1,00	-0,504	-1,374
Kontrol	Pretest	85,56	90,00	17,172	20	100	-2,194	7,292
	Posttest	94,44	100,00	11,209	50	100	-2,770	9,060
	N-Gain	0,71	1,00	0,339	0,00	1,00	-0,568	-1,047

Kemiringan (*skewness*) menunjukkan arah kecondongan sebaran data terhadap nilai rata-rata, sedangkan keruncingan (*kurtosis*) menunjukkan tingkat ketajaman puncak sebaran data dibandingkan dengan distribusi normal.

N-Gain kelas kontrol dihitung dari 17 siswa karena 10 siswa dengan nilai pretest 100 dikeluarkan karena nilai N-Gain tidak terdefinisi (*undifined*). Perlu dicatat bahwa pada kelas kontrol terdapat 10 peserta didik yang memperoleh skor *pretest* sebesar 100 (skor maksimum). Berdasarkan rumus N-Gain dari Hake,⁷ penyebut persamaan menjadi nol sehingga nilai N-Gain tidak terdefinisi (*undefined*). Kondisi ini dijelaskan lebih lanjut oleh Marx dan Cummings⁸ bahwa peserta didik dengan skor awal sempurna tidak lagi memiliki ruang peningkatan (*no room for improvement*), sehingga secara metodologis dapat dikeluarkan dari analisis N-Gain.

Untuk mengukur pengaruh hasil belajar secara proporsional dan mengendalikan perbedaan kemampuan awal tersebut, peneliti menggunakan analisis *Normalized Gain* (N-Gain). Di sini N-Gain diperoleh dengan rumus berikut.

⁶ Hasil pengolahan data SPSS, 2026

⁷Hake, Richard R. 1998. Interactive Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand Student Survey of mechanics Test data for Introductory Physics Courses. Arlington, VA: National Science Foundation, p.4.

⁸Marx, Jeffre D., Cummings, Karen. 2007. Normalized Change. American Journal of Physics, Volume 75, Issue 1, January 2007. p.87-91. <https://doi.org/10.1119/1.2372468>

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

Sebagai contoh siswa LZ kelas eksperimen dengan pretest =50 dan posttest=80, maka:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{80 - 50}{100 - 50} = 0,60$$

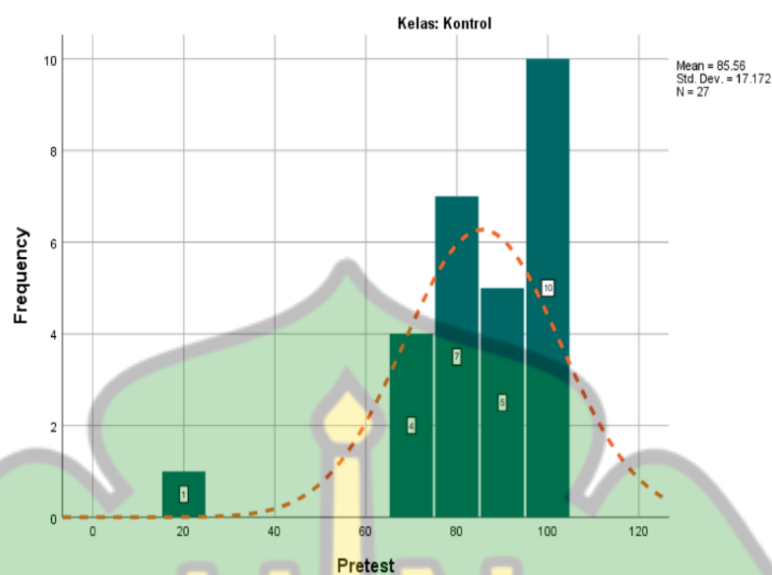
Nilai 0,60 ini termasuk kategori sedang ($0,3 \leq g < 0,7$).

Secara deskriptif, rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,59 (kategori sedang) dan kelas kontrol adalah 0,71 (kategori tinggi). Perlu dicatat bahwa pada kelas kontrol terdapat 10 peserta didik yang memperoleh skor *pretest* sebesar 100 (skor maksimum). Berdasarkan rumus N-Gain dari Hake,⁹ penyebut persamaan menjadi nol sehingga nilai N-Gain tidak terdefinisi (*undefined*). Kondisi ini dijelaskan lebih lanjut oleh Marx dan Cummings¹⁰ bahwa peserta didik dengan skor awal sempurna tidak lagi memiliki ruang peningkatan (*no room for improvement*), sehingga secara metodologis dapat dikeluarkan dari analisis N-Gain. Pemaknaan teoretis atas pola distribusi ini, termasuk kaitannya dengan fenomena *ceiling effect*, diuraikan pada sub-bab D.

Untuk memvisualisasikan pola sebaran data tersebut, berikut disajikan histogram distribusi *pretest*, *posttest*, dan N-Gain pada kedua kelas, dilengkapi kurva normal pembanding, pada Grafik 1 sampai dengan Grafik 6.

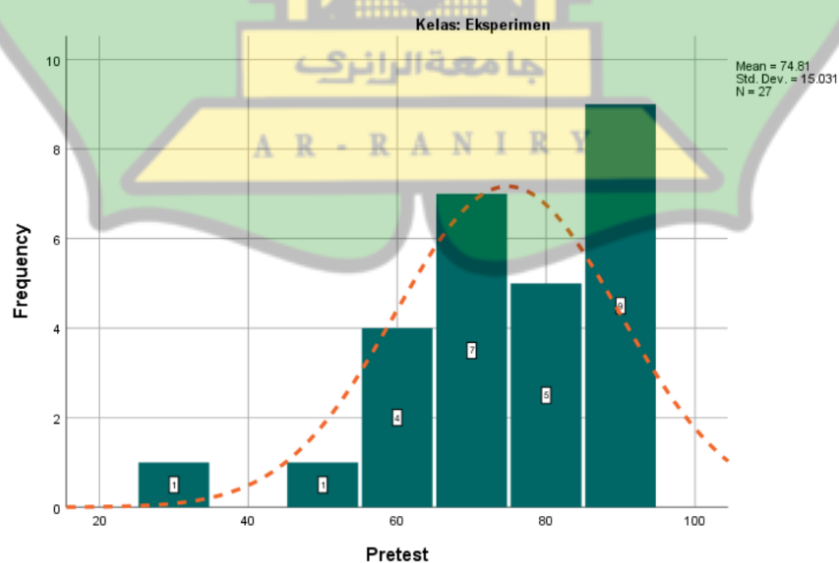
⁹Hake, Richard R. 1998. Interactive Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand Student Survey of mechanics Test data for Introductory Physics Courses. Arlington, VA: National Science Foundation, p.4.

¹⁰Marx, Jeffre D., Cummings, Karen. 2007. Normalized Change. American Journal of Physics, Volume 75, Issue 1, January 2007. p.87-91. <https://doi.org/10.1119/1.2372468>.



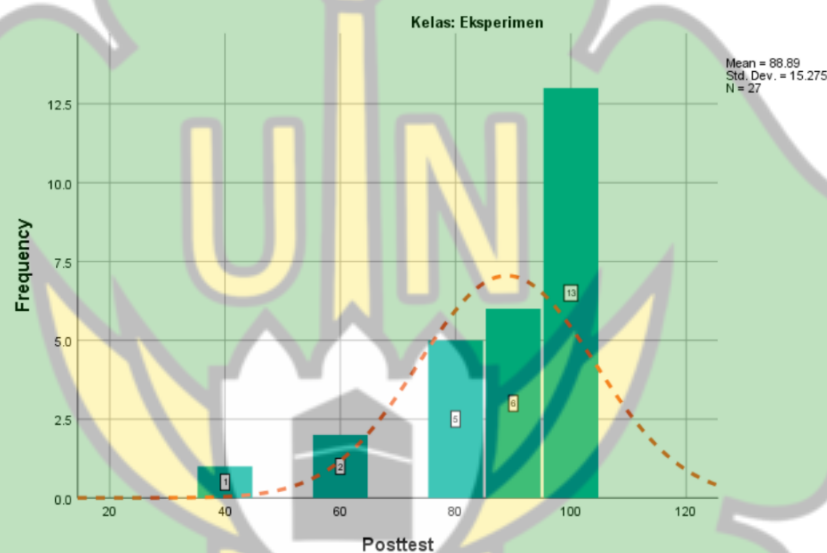
Grafik 1 Histogram Distribusi Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 1, menunjukkan anomali distribusi yang sangat ekstrem pada kelas kontrol. Histogram terlihat sangat runcing (*high kurtosis* = 7,292) dan condong kuat ke kiri (*skewness* = -2,194). Secara visual, terlihat jelas adanya penumpukan massa pada skor maksimum (100). Fakta bahwa 10 dari 27 siswa kelas kontrol telah mencapai skor sempurna sebelum perlakuan diberikan adalah temuan krusial yang memunculkan fenomena *ceiling effect* (efek langit-langit).



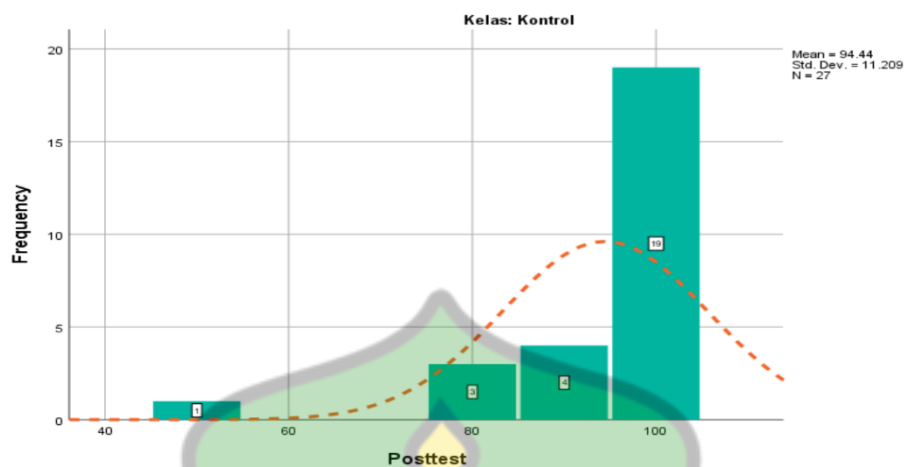
Grafik 2 Histogram Distribusi Pretest Kelas Eksperimen

Berbeda halnya dengan kelas kontrol, distribusi *pretest* kelas eksperimen menunjukkan pola yang mendekati normal namun sedikit condong ke kiri (*negatively skewed* dengan nilai -1,062). Puncak distribusi berada di rentang skor 70-80. Keragaman kemampuan awal ini (terlihat dari Standar Deviasi 15,031) menegaskan bahwa kelas ini sangat membutuhkan intervensi media yang mampu menjembatani kesenjangan pemahaman.



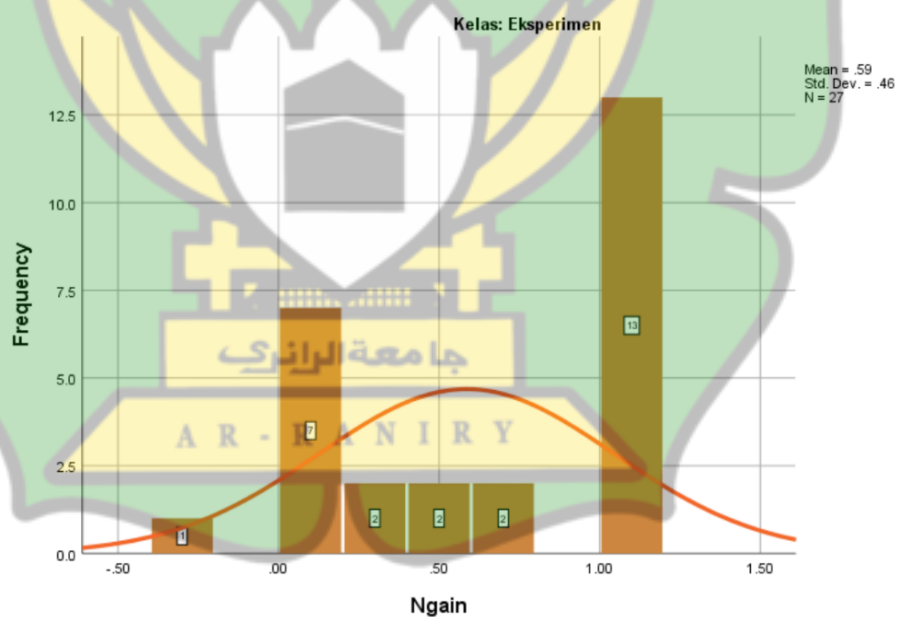
Grafik 3 Histogram distribusi Postes Kelas Eksperimen

Grafik 3 memperlihatkan pergeseran distribusi kelas eksperimen ke arah kanan (skor tinggi) setelah diberikan perlakuan. Rata-rata naik menjadi 88,89 dengan *skewness* -1,757. Meskipun terjadi peningkatan, grafik ini masih menunjukkan sebaran data yang lebih variatif dibandingkan kelas kontrol.



Grafik 4 Histogram Distribusi Posttest Kelas Kontrol

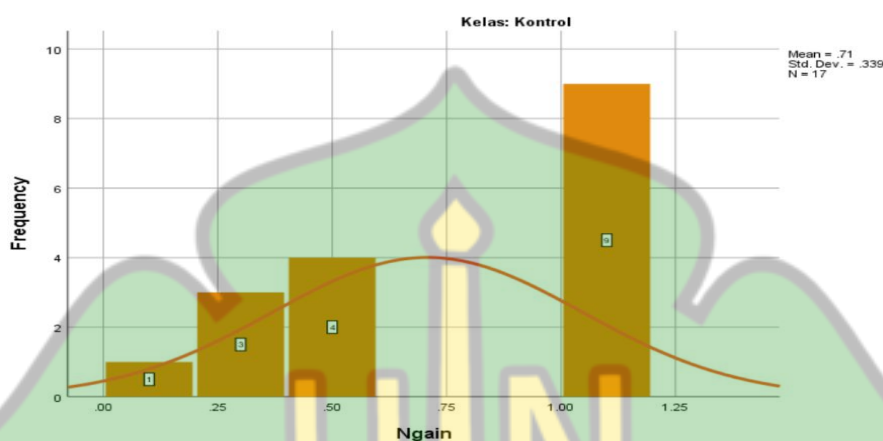
Grafik 4 kembali menunjukkan fenomena penumpukan skor yang masif pada kelas kontrol. Distribusi data sangat meruncing di skor 90-100 ($kurtosis = 9,060$). Secara visual, hampir seluruh siswa kelas kontrol menguasai materi pasca-pembelajaran.



Grafik 5 Histogram Distribusi N-Gain Kelas Eksperimen

Grafik 5 menunjukkan distribusi N-Gain kelas eksperimen dengan rata-rata 0,59 (kategori sedang). Berbeda dengan grafik posttest yang meruncing, distribusi N-Gain ini terlihat lebih menyebar dan mendekati kurva normal

(skewness -0,504). Hal ini membuktikan bahwa media *Educandy* dengan model TGT secara riil memberikan nilai tambah (gain) kognitif.



Grafik 6 Histogram Distribusi N-Gain Kelas Kontrol

Grafik 6 menampilkan distribusi N-Gain kelas kontrol (setelah 10 siswa dengan pretest 100 dikeluarkan). Menariknya, rata-rata N-Gain kelas kontrol justru tercatat sebesar 0,71 (kategori tinggi). Secara visual, histogram menunjukkan bahwa 17 siswa yang tersisa di kelas kontrol mengalami lonjakan pemahaman yang sangat tinggi. Grafik ini secara visual memvalidasi bahwa H_0 diterima bukan karena media *Educandy* gagal, melainkan karena kelas kontrol memiliki *baseline* yang terlalu tinggi dan instrumen tes yang kurang sensitif dalam mengukur perbedaan efek pada ranah HOTS.

Secara keseluruhan, keenam histogram memperlihatkan bahwa hampir seluruh distribusi condong ke sisi kanan (bentuk ekor memanjang ke kiri), sejalan dengan nilai *skewness* negatif. Pola kurva ini memperkuat secara visual bahwa data pada kedua kelas tidak menyebar normal, terutama akibat banyak siswa yang memperoleh skor tinggi mendekati nilai maksimum.

D. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Kesetaraan (Kemampuan Awal)

Uji kesetaraan dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan. Uji ini

menggunakan data pretest kedua kelas dengan teknik Independent Samples T-Test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji kesetaraan disajikan pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.6 Uji Kesetaraan Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol¹¹

Levene's Test	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,012	0,915	-2,446	52	0,018

Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,915 ($> 0,05$), yang berarti varians data *pretest* kedua kelas bersifat homogen, sehingga interpretasi hasil *t-test* menggunakan baris *equal variances assumed*. Hasil *t-test* menunjukkan nilai $t = -2,446$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,018$ ($< 0,05$). Berdasarkan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka kedua kelas dinyatakan tidak setara secara signifikan pada kemampuan awal.

Dengan demikian, kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini tidak memiliki kemampuan awal yang setara, di mana kelas kontrol memiliki rata-rata kemampuan awal yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan pada Bab III, penelitian tetap dilanjutkan dengan mengakomodasi perbedaan kemampuan awal tersebut melalui analisis skor gain ternormalisasi (N-Gain) pada pengujian hipotesis, bukan skor *posttest* mentah. Meskipun uji normalitas pretest (Tabel 4.9) menunjukkan data tidak berdistribusi normal, uji kesetaraan awal ini tetap menggunakan *Independent Samples T-Test* sebagai prosedur standar pengecekan awal (*preliminary check*). Sedangkan pengujian hipotesis utama menggunakan uji nonparametrik (Mann-Whitney U) yang sesuai dengan karakteristik distribusi data N-Gain.

¹¹ Hasil pengolahan data SPSS, 2026

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest, posttest, dan N-Gain pada kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan teknik Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 ($n < 50$), pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk¹²

Variabel	Kelas	Statistic	df	Sig.	Keputusan
Pretest	Eksperimen	0,863	27	0,002	Tidak Normal
	Kontrol	0,748	27	0,000	Tidak Normal
Posttest	Eksperimen	0,744	27	0,000	Tidak Normal
	Kontrol	0,566	27	0,000	Tidak Normal
N-Gain	Eksperimen	0,794	27	0,000	Tidak Normal
	Kontrol	0,779	17	0,001	Tidak Normal

df N-Gain Kontrol = 17 karena 10 siswa dengan pretest 100 dikeluarkan (N-Gain tidak terdefinisi)

¹² Hasil Pengolahan SPSS, 2026.

Seluruh nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk variabel *pretest*, *posttest*, maupun N-Gain pada kedua kelas berada di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Kondisi ini secara teoritis disebabkan oleh fenomena *ceiling effect*, di mana instrumen tes tergolong mudah bagi siswa sehingga skor menumpuk di rentang tinggi (80-100). Fenomena ini paling ekstrem terlihat pada kelas kontrol, di mana sepuluh dari dua puluh tujuh siswa telah memperoleh skor *pretest* sempurna (100) sebelum perlakuan diberikan. Menurut Marx dan Cummings,¹³ peserta didik dengan skor awal sempurna tidak memiliki ruang peningkatan (*no room for improvement*), sehingga secara metodologis dikeluarkan dari analisis N-Gain dan menyebabkan ukuran sampel kelas kontrol menyusut menjadi $n=17$. Penyusutan sampel ini, ditambah dengan penumpukan skor di nilai tinggi, membuat distribusi data sangat menceng ke kiri (*negatively skewed*) dan melanggar asumsi normalitas.

Oleh karena data tidak berdistribusi normal, maka sesuai dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan pada Bab III, pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu *Mann-Whitney U Test*.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Platform Web *Educandy* dengan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Dengan membandingkan skor N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Mann-Whitney U pada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.9 berikut.

¹³Marx, Jeffre D., Cummings, Karen. 2007. Normalized Change. American Journal of Physics, Volume 75, Issue 1, January 2007. p.87-91. <https://doi.org/10.1119/1.2372468>.

Tabel 4.8 Ranks N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	27	21,35	576,50
Kontrol	17	24,32	413,50
Total	44		

Tabel 4.9 Hasil Uji Mann-Whitney U N-Gain

Statistik Uji	Nilai
Mann-Whitney U	198,500
Wilcoxon W	576,500
Z	-0,802
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,423

Berdasarkan Tabel 4.11, diperoleh nilai Asymp. Sig.¹⁴ (2-tailed) sebesar 0,423. Nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,423 > 0,05$), sehingga sesuai kriteria pengujian yang ditetapkan pada Bab III, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Fakta bahwa *Mean Rank* kelas kontrol (24,32) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen (21,35) pada Tabel 14 tampak kontradiktif dengan asumsi awal bahwa media digital dan model TGT akan menghasilkan peningkatan yang lebih unggul. Namun, jika ditinjau menggunakan sudut tinjauan analisis teori yang telah dibangun pada Bab II, fenomena ini dapat dijelaskan secara logis melalui tiga perspektif.

¹⁴Asymp. Sig. adalah nilai probabilitas yang dihitung menggunakan rumus pendekatan (aproksimasi), bukan perhitungan eksak yang sebenarnya.

4. Fenomena *Ceiling effect* dan Teori N-Gain

Merujuk pada teori N-Gain dari Hake¹⁵ dan penjelasan Marx dan Cummings,¹⁶ nilai N-Gain sangat dipengaruhi oleh *no room for improvement* (ruang peningkatan) yang dimiliki siswa. Sepuluh siswa kelas kontrol yang memperoleh skor *pretest* sempurna (100) secara matematis gugur dari perhitungan N-Gain karena mengalami *ceiling effect*. Akibatnya, sampel kelas kontrol yang tersisa (n=17) adalah siswa-siswa dengan *prior knowledge* yang sangat tinggi (skor 70-90) namun masih memiliki celah untuk mencapai nilai sempurna. Menurut teori belajar kognitif, siswa dengan struktur kognitif awal yang kuat dan mapan akan lebih mudah mengintegrasikan informasi baru dan menunjukkan lonjakan pemahaman yang signifikan. Oleh karena itu, ketika 17 siswa kelas kontrol ini diberikan perlakuan pembelajaran konvensional, mereka mampu memaksimalkan ruang peningkatan yang mereka miliki, sehingga secara peringkat (*Mean Rank*) tetap berada di atas kelas eksperimen.

5. Dinamika *Prior Knowledge* vs. Efektivitas Model TGT dan *Educandy*

Meskipun kelas eksperimen telah diintervensi dengan media *Educandy* dan model TGT yang secara teoritis mampu menciptakan *joyful learning*, menurunkan beban kognitif, dan memicu interaksi sosial melalui tutor sebaya,¹⁷ keunggulan *prior knowledge* kelas kontrol (siswa 17 siswa) menjadi variabel pengganggu (*extraneous variable*) yang sulit dikontrol sepenuhnya. Model TGT dan *Educandy* memang berhasil meningkatkan hasil belajar kelas eksperimen secara riil (terbukti dari N-Gain kategori sedang sebesar 0,59), namun secara peringkat, mereka harus bersaing dengan siswa kelas kontrol yang secara alamiah sudah memiliki fondasi Bahasa Indonesia yang sangat kuat sejak awal. Tingginya *Mean Rank* kelas kontrol bukan karena metode

¹⁵Hake, Richard R. (1998). Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses, *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74, <https://doi.org/10.1119/1.18809>

¹⁶Marx, Jeffrey D. dan Cummings, Karen. (2007). Normalized Change, *American Journal of Physics* 75, no. 1 (2007): 87–91, <https://doi.org/10.1119/1.2372468>

¹⁷Affandi, Ghazali Rusyid, dkk. (2024). *Joyful Learning & Media Pembelajaran: Teori dan Penerapannya pada Konteks Pendidikan*. Sidowarjo: USIDA Press.

konvensional lebih unggul daripada *Educandy* dan TGT, melainkan karena efek matematis dari *ceiling effect* pada *pretest*.

6. Signifikansi Statistik dan Teori Pengukuran Hasil Belajar

Meskipun secara deskriptif *Mean Rank* kelas kontrol lebih tinggi, selisih peringkat antara 24,32 dan 21,35 pada akhirnya tidak cukup besar untuk mencapai signifikansi statistik ($\text{Sig.} = 0,423 > 0,05$) pada uji *Mann-Whitney U*. Hal ini sejalan dengan teori pengukuran hasil belajar yang dikemukakan oleh Hamalik,¹⁸ yang menyatakan bahwa perubahan perilaku atau kognitif yang diukur melalui instrumen tes harus memiliki varians yang cukup untuk mendeteksi perbedaan efek perlakuan secara objektif. Karena sebaran data kedua kelas cenderung menumpuk di nilai tinggi (*ceiling effect* pada instrumen tes), maka secara inferensial, pengaruh hasil belajar pada kedua kelas dapat dianggap berasal dari populasi yang sama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar (N-Gain) antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Platform Web Educandy* dengan model TGT dan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Temuan ini secara teoritis sejalan dengan konsep *ceiling effect* dari Hake dan Marx & Cummings, di mana tingginya *prior knowledge* kelas kontrol secara matematis membatasi ruang peningkatan (*no room for improvement*) pada skor N-Gain. Secara metodologis, merujuk pada teori daya uji statistik,¹⁹ reduksi sampel kelas kontrol menjadi $n=17$ turut menurunkan *statistical power* pada uji *Mann-Whitney U*, sehingga berpotensi memunculkan *Type II error* di mana efek pedagogis *joyful learning* dari media *Educandy* gagal terdeteksi secara inferensial meskipun secara deskriptif berhasil menyamai capaian kognitif kelas kontrol.²⁰

¹⁸Hamalik, Oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 25.

¹⁹Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 215.

²⁰Afifa, L., & Astuti, D. (2024). The effect of digital learning media on motivation and learning outcomes of IPAS. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(2), 345-356.

7. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Selain menguji signifikansi statistik, peneliti menghitung ukuran efek (*effect size*) untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan secara praktis, sesuai prosedur yang telah ditetapkan pada Bab III. Karena pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Mann-Whitney U Test, ukuran efek dihitung menggunakan rank-biserial correlation (r).

Berdasarkan tabel Ranks pada hasil uji Mann-Whitney U sebelumnya, diperoleh nilai rata-rata peringkat (Mean Rank) kelas eksperimen ($\bar{Y}_1$) sebesar 21,35 dan kelas kontrol ($\bar{Y}_0$) sebesar 24,32, dengan jumlah total responden (n) sebesar 44. Nilai koefisien korelasi rank-biserial dihitung sebagai berikut:

$$r_{rb} = \frac{2(Y_1 - Y_0)}{n}$$

$$r_{rb} = \frac{2(21,35 - 24,32)}{44}$$

$$r_{rb} = \frac{2(21,35 - 24,32)}{44}$$

$$r_{rb} = \frac{2(-2,97)}{44}$$

$$r_{rb} = \frac{-5,04}{44} = -0,135$$

Sebagai pembanding, ukuran efek r juga dihitung melalui pendekatan nilai Z , dengan rumus:

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

$$r = \frac{0,802}{\sqrt{44}} = -0,121$$

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Ukuran Efek (*Effect Size*)

Metode Perhitungan	Nilai r	Kategori
Koefisien korelasi rank-biserial (rrb)	-0,135	Kecil
Pendekatan nilai Z ($r = Z/\sqrt{N}$)	-0,121	Kecil

Berdasarkan Tabel 4.10, kedua metode perhitungan menghasilkan nilai ukuran efek yang konsisten, yaitu berkisar antara -0,121 sampai -0,135. Merujuk pada kriteria interpretasi pada Tabel 4 (Bab III), nilai ini tergolong dalam kategori efek kecil (*small effect*), karena berada di bawah ambang $r = 0,30$. Tanda negatif pada nilai r menunjukkan arah efek, yaitu kelompok kontrol memiliki Mean Rank yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen, sejalan dengan temuan pada tabel Ranks sebelumnya.

Temuan ukuran efek yang kecil ini memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memang secara substansi tidak besar, bukan semata-mata karena keterbatasan daya uji statistik (*statistical power*) akibat ukuran sampel yang kecil. Dengan kata lain, baik dari sisi signifikansi statistik (Sig. = 0,423) maupun ukuran efek praktis ($r = -0,135$, kategori kecil), penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa media *Educandy* dengan model TGT belum menghasilkan perbedaan hasil belajar yang besar dibandingkan metode konvensional pada konteks penelitian ini.

Untuk memperoleh gambaran lebih rinci mengenai sebaran pengaruh pada hasil belajar pada tingkat individual, dilakukan pengkategorian skor N-Gain berdasarkan kriteria pada Tabel 3. Hasil pengkategorian disajikan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Distribusi Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kategori	Frekuensi	Persentase %
Eksperimen (N=27)	Rendah	8	29,6
	Sedang	5	18,5
	Tinggi	14	51,9
	Total	27	100,00
Kontrol (N=17)	Rendah	1	5,9
	Sedang	7	41,2
	Tinggi	9	52,9
	Total	17	100.00

N Kontrol=17 karena 10 siswa dengan pretest 100 dikeluarkan (N-Gain tidak terdefinisi), sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.11.

Berdasarkan Tabel 4.11, pada kelas eksperimen, sebanyak 14 dari 27 siswa (51,9%) mencapai kategori N-Gain tinggi, 5 siswa (18,5%) kategori sedang, dan 8 siswa (29,6%) kategori rendah. Sementara pada kelas kontrol, dari 17 siswa yang datanya valid, 9 siswa (52,9%) mencapai kategori tinggi, 7 siswa (41,2%) kategori sedang, dan 1 siswa (5,9%) kategori rendah. Secara deskriptif, proporsi siswa berkategori tinggi pada kedua kelas relatif sebanding (51,9% pada eksperimen dan 52,9% pada kontrol), dengan selisih yang sangat tipis. Temuan ini konsisten dengan hasil Uji Mann-Whitney U pada Tabel 4.11 yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada N-Gain kedua kelas (Sig. = 0,423).

Pola distribusi kategori N-Gain yang bervariasi pada kelas eksperimen ini sejalan dengan kerangka berpikir penelitian yang dibangun berdasarkan teori Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky. Sebagaimana dikemukakan pada kerangka berpikir, bantuan sosial dalam kelompok heterogen pada model TGT memungkinkan peserta didik dengan kemampuan

awal yang beragam mengalami peningkatan pemahaman yang berbeda-beda, bergantung pada jarak ZPD masing-masing individu.²¹ Temuan pada Tabel 4.13 memperkuat asumsi teoretis tersebut secara empiris: sebagian siswa (51,9%) mencapai kategori N-Gain tinggi, sebagian lain berada pada kategori sedang (18,5%) dan rendah (29,6%), mengindikasikan bahwa manfaat interaksi kelompok dalam pembelajaran kooperatif memang tidak seragam bagi setiap individu, melainkan bergantung pada jarak antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial masing-masing siswa. Meskipun demikian, capaian 51,9% siswa kelas eksperimen pada kategori tinggi tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educandy* dengan model TGT mampu memberikan dampak pada hasil belajar yang berarti pada tataran individual, sekalipun secara inferensial belum terbukti unggul dibandingkan kelas kontrol.

E. Pembahasan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Platform Web *Educandy* dengan model TGT tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

1. Fenomena *Ceiling effect* dan Disparitas Kemampuan Awal

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan nuansa yang berbeda apabila dikomparasikan dengan temuan Fakhrunnisaa et al. (2024). Dalam penelitiannya, Fakhrunnisaa et al. menemukan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Educandy* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Perbedaan hasil ini dapat dipahami karena media interaktif berbasis gim seperti *Educandy* memang sangat efektif dalam menstimulasi aspek afektif dan keterlibatan siswa di kelas. Namun, ketika diterapkan untuk mengukur aspek kognitif (*hasil belajar*) pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep seperti kalimat majemuk bertingkat, dampaknya terhadap peningkatan skor (*N-Gain*) tidak serta-merta signifikan

²¹Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, p. 86.

secara statistik—terutama ketika sampel penelitian sudah memiliki kemampuan awal yang tinggi (*ceiling effect*).

2. Keterbatasan Daya Uji Statistik (Statistical Power)

Penurunan jumlah sampel kelas kontrol dari 27 menjadi 17 siswa akibat fenomena *ceiling effect* secara teknis membatasi daya uji statistik (*statistical power*) untuk mendeteksi perbedaan antar kelompok. Namun, ketiadaan signifikansi statistik ini tidak menghilangkan makna praktis (*practical significance*) dari perlakuan di kelas. Sebagaimana ditegaskan Retnawati (2016), suatu media pembelajaran dapat memberikan dampak pedagogis nyata meskipun tidak terdeteksi secara signifikan oleh uji inferensial. Hal ini terbukti dari fakta bahwa 51,9% siswa kelas eksperimen berhasil mencapai kategori *N-Gain* tinggi ($g \geq 0,7$), yang menunjukkan bahwa integrasi *Educandy* dan TGT tetap memberikan kontribusi positif pada tingkat individual.

3. Karakteristik Instrumen Tes dan Level Kognitif

Tingginya rata-rata skor *posttest* pada kelas kontrol (94,44) dan kelas eksperimen (88,89) mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan masih terfokus pada kemampuan kognitif tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*/LOTS), yaitu ranah C1 (Mengingat) dan C2 (Memahami) Anderson & Krathwohl (2001). Pada tingkat hafalan seperti konjungsi dan pola kalimat dasar, metode konvensional terbukti sama efektifnya dengan gimifikasi digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sukma dkk. (2023) yang menemukan bahwa media *Educandy* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang cenderung bersifat hafalan.²² Namun, ketika materi yang diujikan membutuhkan analisis struktural yang kompleks seperti membedakan induk kalimat dan anak kalimat dalam kalimat majemuk bertingkat keunggulan gamifikasi *Educandy* baru akan terlihat secara signifikan jika instrumen tes

²²Sukma, Zasri Dwi, Saputra, H. H., & Erfan, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game *Educandy* terhadap hasil belajar siswa dalam muatan IPS kelas V SDN 21 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6436-6444.

dirancang untuk mengukur kemampuan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), yaitu ranah C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

Afifa dan Astuti²³ juga menegaskan bahwa meskipun media digital seperti *Educandy* mampu menurunkan kecemasan akademik dan menciptakan *joyful learning* melalui umpan balik langsung (*immediate feedback*), transformasi dari suasana menyenangkan menuju penguasaan konsep struktural yang kompleks tetap memerlukan durasi intervensi yang cukup panjang dan instrumen evaluasi yang mampu menangkap dimensi kognitif yang lebih dalam. Dalam konteks penelitian ini, instrumen tes yang peneliti gunakan kemungkinan belum sepenuhnya mampu menangkap dampak kognitif tingkat tinggi dari gamifikasi *Educandy*, sehingga secara statistik inferensial, perbedaan antara kedua kelas menjadi tidak signifikan.

Dengan demikian, tidak signifikannya hasil uji ini bukan merupakan bukti bahwa *Educandy* tidak berpengaruh, melainkan refleksi dari keterbatasan instrumen tes yang peneliti gunakan.

4. Kontribusi Pedagogis *Educandy*

Meskipun secara inferensial tidak ditemukan perbedaan yang signifikan, Secara deskriptif, rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen mencapai 0,59 (kategori sedang) dengan 51,9% siswa mencapai kategori tinggi ($g \geq 0,7$). Hal ini membuktikan bahwa integrasi *Educandy* dan model TGT tetap memberikan kontribusi positif secara praktis (*practical significance*), meskipun tidak terdeteksi signifikan secara statistik akibat keterbatasan daya uji sampel.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Afifa dan Astuti²⁴ yang menyatakan bahwa media digital seperti *Educandy* mampu menurunkan kecemasan akademik dan menciptakan *joyful learning* melalui umpan balik langsung (*immediate feedback*). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia

²³Afifa, L., & Astuti, D. (2024). The effect of digital learning media on motivation and learning outcomes of IPAS. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(2), 345-356.

²⁴Afifa, L., & Astuti, D. (2024). The effect of digital learning media on motivation and learning outcomes of IPAS. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(2), 345-356.

khususnya materi kalimat majemuk bertingkat, elemen *joyful learning* ini memiliki peran strategis.

Kontribusi positif *Educandy* juga harus dimaknai melalui lensa teori pembelajaran kooperatif dan konstruktivisme sosial. Slavin²⁵ menekankan bahwa keberhasilan model TGT terletak pada tiga unsur utama: ketergantungan sosial positif, tanggung jawab individual, dan interaksi tatap muka. Dalam konteks penelitian ini, fase *teamwork* sebelum turnamen digital di *Educandy* memungkinkan siswa untuk saling mengajarkan konsep kalimat majemuk bertingkat melalui *peer tutoring*. Vygotsky²⁶ melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan sosial dari teman sebaya yang lebih kompeten. Elemen *joyful learning* dan pengulangan sukarela (*repetition*) dalam gamifikasi *Educandy* berhasil memperkuat retensi memori siswa terhadap konsep kalimat majemuk, sehingga terjadi peningkatan yang proporsional dari titik nol kemampuan awal mereka.

Meskipun peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang kemampuan awalnya sudah relatif tinggi sejak sebelum perlakuan, kontribusi positif *Educandy* dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif tetap bernilai pedagogis tinggi. Secara khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, *Educandy* menawarkan beberapa keunggulan yang tidak dapat digantikan oleh metode konvensional.

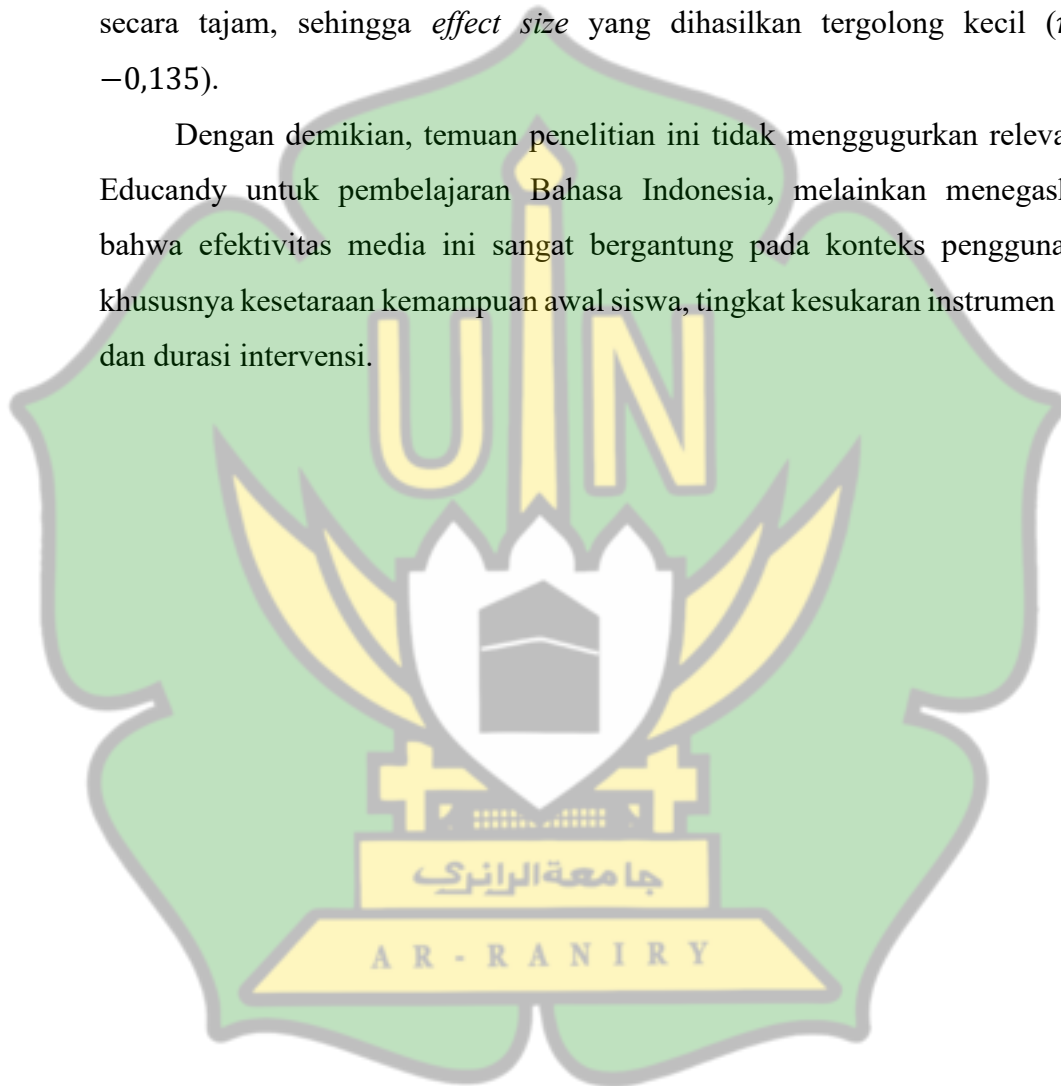
Tidak terbuktinya perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, terdapat disparitas kemampuan awal (*baseline*) di mana rata-rata *pretest* kelas kontrol (85,56) sudah jauh lebih tinggi dibanding kelas eksperimen (74,81). Kedua, terjadinya *ceiling effect* (efek langit-langit) pada

²⁵Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, hlm. 179.

²⁶Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, hlm. 86.

kelas kontrol, di mana 10 dari 27 siswa sudah memperoleh nilai sempurna (100) saat *pretest*, sehingga tidak ada ruang peningkatan skor (*no room for improvement*) dan nilai N-Gain mereka tidak terdefinisi. Ketiga, durasi perlakuan (*treatment*) yang terbatas serta tingkat kesukaran instrumen tes yang belum sepenuhnya mampu membedakan lompatan pemahaman kognitif siswa secara tajam, sehingga *effect size* yang dihasilkan tergolong kecil ($r = -0,135$).

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak menggugurkan relevansi Educandy untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, melainkan menegaskan bahwa efektivitas media ini sangat bergantung pada konteks penggunaan, khususnya kesetaraan kemampuan awal siswa, tingkat kesukaran instrumen tes, dan durasi intervensi.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi *Educandy* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) belum berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIS Lamgugob. Meskipun demikian, media ini tetap berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dioptimalkan pada penelitian selanjutnya dengan memperhatikan kesetaraan kemampuan awal siswa serta durasi intervensi.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait dan peneliti selanjutnya:

1. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Disarankan untuk mengintegrasikan media *Educandy* tidak hanya sebagai alat evaluasi akhir, tetapi juga sebagai media formatif berkala yang memanfaatkan fitur *immediate feedback* (umpan balik langsung) untuk membantu siswa mengoreksi miskonsepsi struktur kalimat secara mandiri.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penyempurnaan Instrumen: Menyusun instrumen tes yang mencakup ranah kognitif tingkat tinggi (*HOTS/C4–C6*) agar dapat meminimalisasi *ceiling effect* dan mengukur dampak media secara lebih komprehensif.
- b. Kesetaraan Sampel: Memastikan kesetaraan kemampuan awal antar kelompok sejak tahap perancangan (misalnya dengan teknik *matching* atau randomisasi) agar perbandingan efektivitas perlakuan lebih akurat.
- c. Pengembangan Variabel: Menambahkan instrumen pengukuran pada ranah afektif (seperti motivasi atau keterlibatan belajar) serta

memperpanjang durasi intervensi agar dampak media dapat terukur secara lebih utuh.

3. Bagi Sekolah (MIS Lamgugob)

Disarankan untuk terus mendorong dan memfasilitasi integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga pada mata pelajaran lainnya, sebagai wujud implementasi Kurikulum Merdeka yang adaptif terhadap perkembangan era digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., dkk. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242.
- Adventyana, B. D., dkk. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>
- Affandi, G. R., dkk. (2024). *Joyful learning & media pembelajaran: Teori dan penerapannya pada konteks pendidikan*. USIDA Press.
- Afifa, L., & Astuti, D. (2024). *The effect of digital learning media on motivation and learning outcomes of IPAS*. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(2), 345–356.
- Agasi, D., Alwi, N. A., & Maulani, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan media Powtoon di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 38–44.
<https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.93>
- Aiken, L. R. (1985). *Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings*. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Alwi, H., dkk. (2017). *Tata bahasa baku Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185–199.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Raja Grafindo Persada.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD) (Edisi V)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bangun, J. B., Harahap, S. Z., & Irwansyah. (2025). *Pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025*. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 4(1), 64–92.
- Bangun, J. B., Sari, D. A., & Purnama, F. (2025). *Pengaruh media edugame terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa SD*. *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 45–52.

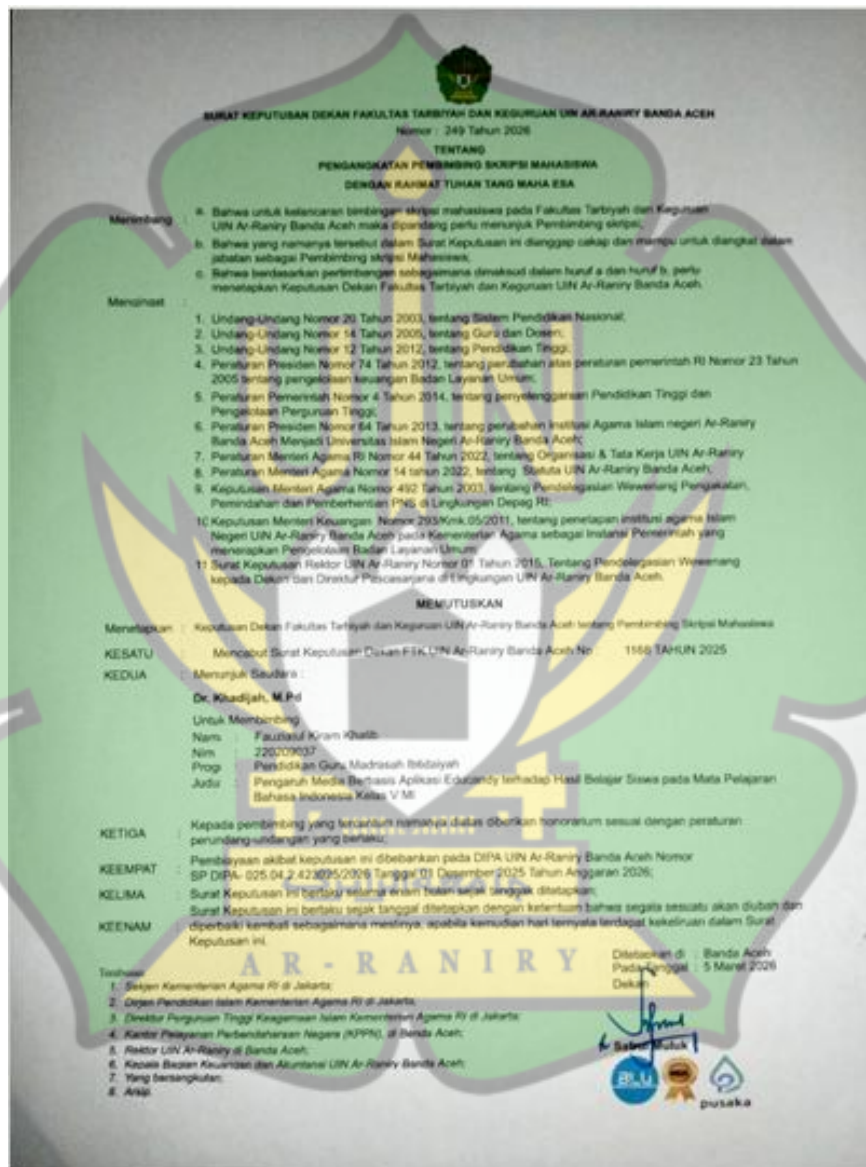
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif (Edisi ke-4)*. Pustaka Pelajar.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Daifullah, R. A., Al Ash Hari, H., & Gusmaneli. (2024). Peran dasar-dasar kependidikan dalam pengembangan karakter dan kepribadian siswa. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 313–325. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1369>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dimiyati, & Mujiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Educandy. (n.d.). *Making learning sweeter!* <https://www.Educandy.com/>
- Field, A. P. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. M. (2023). *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Bumi Aksara.
- Hasanah, U., & Jamil, M. (2023). Pengaruh joyful learning berbantuan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–125.
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Ilarmin. (2024). Media visual untuk meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS di kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77–84. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606>
- Iqbal, M., dkk. (2024). Pengembangan kurikulum pendidikan karakter di sekolah menengah untuk pembentukan kepribadian siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 629–634.
- Jayantika, I. M., & Payadnya, S. C. (2018). *Statistik nonparametrik*. Deepublish.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. *Educational Researcher*, 38(5), 365–375. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Liew, T. W., Tan, S. M., & Goh, S. G. (2022). *The role of prior knowledge in multimedia learning: A cognitive load perspective*. *Computers & Education*, 178, Article 104398. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104398>
- Lorena, I. S., Mislinawati, & Hasniyati. (2024). Pengaruh penggunaan media game *Educandy* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(12), 650–660.
- Marx, J. D., & Cummings, K. (2007). *Normalized change*. *American Journal of Physics*, 75(1), 87–91. <https://doi.org/10.1119/1.2372468>
- Masni, H. (2018). Urgensi pendidikan dalam mengembangkan potensi diri anak. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(2), 275–286.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan dan implementasi kurikulum merdeka*. Remaja Rosdakarya.
- Mustadi, A., Habibi, M., & Iskandar, P. A. (2021). *Filosofi, teori, dan konsep bahasa dan sastra Indonesia Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Nazir, M. (2021). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Ningsih, S. W., & Fitriyani, N. (2023). Penerapan model TGT berbantuan media interaktif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 11(2), 145–156.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandri, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar Matematika kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 270.
- Nur Fakhrunnisa, & Mardawati. (2024). Pengaruh game edukasi berbasis *Educandy* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1354>
- Nurfadillah, C. (2024). Media audiovisual sebagai sarana pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45.
- Nurhadi. (2020). *Model-model pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bumi Aksara.
- Primar, C. N., Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Education*, 1(1), 22–28. <https://ojs.staiibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Rahmanto, M. A. (2022). *Manual book pembelajaran penggunaan game Educandy*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Ramadhani, A., & Nurfadhillah, S. (2024). Pemanfaatan *Educandy* sebagai media digital interaktif dalam pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar*, 10(1), 12–23.
- Retnawati, H. (2016). *Karakteristik guru dan implikasinya terhadap pembelajaran Matematika*. UNY Press.
- Riduwan. (2020). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan mahasiswa peneliti*. Alfabeta.

- Rohman, M., & Hairudin. (2018). Konsep dasar pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 15–28.
- Rusman. (2023). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sabihusni, R., & Helsa, Y. (2025). *Peran media pembelajaran berbasis digital dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar*. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 1(1), 45–56.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2021). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). *Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 45–56.
- Schoor, C., & Bannert, M. (2011). *Motivation in a computer-supported collaborative learning scenario and its impact on learning activities and knowledge acquisition*. *Learning and Instruction*, 21(4), 560–573. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2010.11.003>
- Shahbana, E. B., Kautsar Farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sholeh, M., & Sari, I. K. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teori dan Aplikasi*, 7(1), 89–98.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.)*. Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game *Educandy* terhadap hasil belajar siswa dalam muatan IPS kelas V SDN 21 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6436–6444. <https://eprints.unram.ac.id/44186/>
- Syafawai, Rasyida U., & Prasetyo, T. (2024). Urgensi inovasi penggunaan teknologi dalam pendidikan: Analisis berdasarkan kajian literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214–230. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, D. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Kencana.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Penunjukan Pembimbing



Lampiran II: Surat Permohonan Penelitian di MIS Lamgugob



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2475/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala MIS Lamgugob Banda Aceh
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209037
Nama : FAUZIATUL KIRAM KHATIB
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Kalidiri Lampaseh Lieu Darussalam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI EDUCANDY MENGGUNAKAN METODE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MIS LAMGUGOB**

Banda Aceh, 10 April 2026
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan


Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 15 Mei 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran III: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian (MIS Lamgugob)

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA LAMGUGOB KOTA BANDA ACEH Jalan Kayee Adang, Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh Telp. (0651) 7552694 Email: mislamgugob.lamgugob@gmail.com	
---	--	---

Nomor	: B-258/Mi.01.07.12/PP.00.4/07/2026	20 Juli 2026
Sifat	: Biasa	
Hal	: Telah Mengadakan Penelitian Ilmiah di MIS Lamgugob	

Assalamualaikum wr wb

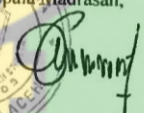
Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor : B-2475/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian Ilmiah, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Lamgugob dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama	: FAUZIATUL KIRAM KHATIB
NIM	: 220209037
Prodi/Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar yang namanya tersebut diatas telah selesai melakukan penelitian pada tanggal 22 Mei 2026 di MIS Lamgugob dalam rangka Penelitian Ilmiah untuk keperluan Penulisan Skripsi, dengan judul **"PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI EDUCANDY MENGGUNAKAN METODE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MIS LAMGUGOB"**

Demikian surat ini kami perbuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Banda Aceh, 20 Juli 2026
Kepala Madrasah,

Mistaruddin, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198006152005011008



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran IV: Keterangan Uji Coba Instrumen MIN 22 Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 22 ACEH BESAR
Jalan Banda Aceh – Medan Km. 6,5 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Aceh Besar
Telepon(0651) 635054

Nomor : B-24/M.01.04.024/PP.00.4/05/2026

Aceh Besar, 3 Mei 2026

Lampiran : -

Penhal : Selesai Melaksanakan Uji Coba Instrumen Penelitian

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Di -

Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan berakhirnya Uji Coba Instrumen Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Pelajaran 2026/2027 pada MIN 22 Aceh Besar, maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut Namanya dibawah ini dinyatakan telah melaksanakan Uji Coba Instrumen Penelitian pada MIN 22 Aceh Besar.

Nama : Fauziatul Kiram Khatib

NIM : 220209037

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh

Institusi : Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Banda Aceh

Demikian surat Keterangan ini kami buat untuk dapat di gunakan seperlunya

Kepala MIN 22 Aceh Besar

Muqdar Mawani S.Pd

NID.197012171994032004

AR - RANIRY

Lampran V: Instrumen Penelitian

Nama :

Kelas :

Tanggal :

1. "Budi tidak ikut bermain ... kakinya sedang terkilir." Konjungsi **sebab** yang tepat adalah...
 - a. Supaya
 - b. Karena
 - c. Sehingga
 - d. Walaupun
2. "Rani menyisihkan uang jajannya **untuk** ditabung." Kata **untuk** menunjukkan hubungan...
 - a. Sebab
 - b. Tujuan
 - c. Akibat
 - d. Waktu
3. Apa ciri utama kalimat majemuk bertingkat?
 - a. Memiliki dua kalimat yang dihubungkan kata hubung.
 - b. Hanya terdiri dari satu kata saja.
 - c. Tidak memiliki induk kalimat.
 - d. Menggunakan tanda tanya di awal kalimat.
4. "Hujan badai semalam sangat kencang, ... banyak pohon tumbang."
 - a. Maka
 - b. Agar
 - c. Untuk
 - d. Walaupun
5. "Kita harus sarapan pagi ... memiliki energi untuk belajar."
 - a. Karena
 - b. Agar

- c. Sebab
 - d. Walaupun
6. Ayah bekerja keras ... kebutuhan keluarga tercukupi.
- a. Karena
 - b. Supaya
 - c. Sehingga
 - d. Sejak
7. Kalimat majemuk bertingkat terdiri dari dua bagian, yaitu...
- a. Subjek dan Predikat saja.
 - b. Induk kalimat dan anak kalimat.
 - c. Kata benda dan kata sifat.
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah.
8. Manakah kalimat yang menunjukkan hubungan **sebab**?
- a. Tanaman layu sebab tidak disiram.
 - b. Ibu memasak agar kami kenyang.
 - c. Adik menangis sehingga matanya bengkak.
 - d. Kakak menyapu lantai setelah bangun tidur.
9. "Sampah menyumbat selokan, **akibatnya** air meluap ke jalan." Kata yang dicetak tebal menunjukkan hubungan...
- a. Tujuan
 - b. Akibat
 - c. Pemahaman
 - d. Sebab
10. Kata hubung "sehingga" dan "maka" digunakan untuk menyatakan hubungan...
- a. Akibat
 - b. Tujuan
 - c. Waktu
 - d. Pilihan

Lampiran VI: Modul Ajar

**PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI *EDUCANDY*
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS V MIS LAMGUGOB**

MODUL AJAR DEEP LEARNING

INFORMASI UMUM	KETERANGAN
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	Fauziatul Kiram Khatib
Madrasah/Sekolah	Miss Lamgugob
Tahun Pelajaran	2025/2026
Semester	Genap
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas/Fase Capaian	V / C
Topik	Kalimat Majemuk Bertingkat
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
B. IDENTIFIKASI MURID	
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah memiliki kemampuan dasar dalam menyusun kalimat tunggal (S-P-O-K) dengan benar. Sebagian besar murid sudah mengenal kata hubung sederhana (dan, atau, tetapi) dalam kalimat majemuk

	setara.
Minat Belajar	Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi pada materi yang disajikan melalui media visual dan tantangan kognitif. Peserta didik memiliki minat besar terhadap aktivitas pembelajaran berbasis kompetisi kelompok (gamifikasi).
Kebutuhan Belajar	Visual, Auditori, Kinestetik
C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN	
Jenis Pengertahuan yang Akan Dicapai	Konseptual (pengertian kalimat majemuk, jenis-jenis kalimat majemuk, contoh-contoh kalimat majemuk, penggunaan kalimat majemuk bertingkat dalam berbahasa.) Prosedural (mengidentifikasi posisi konjungsi dalam kalimat: bisa di awal atau di tengah kalimat)
Relevansi Materi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik	Kemampuan menyusun kalimat majemuk bertingkat membantu peserta didik mengomunikasikan alasan, tujuan, dan syarat dalam interaksi sosial sehari-hari secara logis, santun, dan terstruktur.
Tingkat Kesulitan	Sedang (konsep dekat dengan keseharian, perlu bimbingan dalam kosakata dan struktur formal)
Struktur Materi	Sistematis, dimulai dari pengertian kalimat majemuk bertingkat, jenis-jenis kalimat majemuk bertingkat,

	contoh-contoh kalimat majemuk bertingkat, dan penggunaan kalimat majemuk bertingkat.
D. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
Penalaran Kritis	Peserta didik dilatih untuk berpikir logis. Memilih konjungsi yang tepat membutuhkan analisis mendalam tentang hubungan sebab-akibat.
Kolaborasi	Bekerjasama dalam kelompok dan membantu teman yang belum paham.
Kemandirian	Peserta didik bertanggung jawab atas skor yang mereka sumbangkan dalam turnamen <i>Educandy</i> setelah sesi belajar kelompok.
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
	Peserta didik mampu menuliskan kalimat majemuk bertingkat secara tepat dalam berbagai konteks tulisan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan tujuan.
B. LINTAS DISIPLIN ILMU	
	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Peserta didik memahami antarmuka kuis digital, dan merespons tantangan berbasis teknologi.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	

Tujuan Pembelajaran: Agar peserta didik memahami konsep kalimat majemuk bertingkat, jenis-jenis kalimat majemuk bertingkat, dan penggunaan kalimat majemuk bertingkat dalam berbahasa sehari-hari.

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menemukan konjungsi dari kalimat majemuk bertingkat yang menyatakan hubungan sebab-akibat dan tujuan.
2. Mampu memberikan satu contoh kalimat majemuk bertingkat yang ditemukan dalam berbahasa sehari-hari.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONSEPTUAL

Praktik Pedagogik	1. Model Pembelajaran: Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT). 2. Pendekatan: <i>Deep Learning</i> 3. Metode Pembelajaran: Ceramah interaktif, diskusi, gamifikasi, penugasan (LKPD), tanya jawab dan refleksi.
Sintak TGT	1. Penyajian Kelas: Membangun pemahaman melalui penyampaian materi pelajaran secara garis besar, tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa . 2. Kelompok: Mengelompokkan berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. 3. Permainan: Permainan akademik (kuis) terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terkait materi, dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh. 4. Turnamen: Pertandingan yang dilakukan di akhir pembelajaran atau unit tertentu.

	5. Penghargaan Kelompok: Mendapatkan penghargaan berdasarkan skor total yang dikumpulkan anggota tim dari hasil turnamen.
Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi	1. Diferensiasi Konten: Memberikan penjelasan lisan (auditori), menyediakan kalimat majemuk bertingkat dengan tingkat kesulitan yang bertahap. 2. Diferensiasi Bertahap: Peserta didik dapat memilih untuk berlatih secara mandiri melalui <i>Educandy</i> atau berdiskusi secara berkelompok sebelum fase turnamen dimulai. 3. Diferensiasi Produk: Peserta didik mendapat kebebasan untuk membuat kalimat majemuk bertingkat berdasarkan tema yang mereka minati (misal: hobi, keluarga, atau cita-cita)
Lingkungan Belajar	1. Ruang Fisik (Fleksibel) : Pengaturan tempat duduk fleksibel (lingkaran untuk diskusi, kelompok untuk kerja sama, individu untuk menulis) untuk mendukung berbagai aktivitas. 2. Budaya Belajar (inklusif, aman, nyaman): Menciptakan suasana kelas yang inklusif, aman, dan nyaman bagi setiap peserta didik.
Pemanfaatan Digital	Proyektor: Penggunaan proyektor untuk menampilkan media <i>Educandy</i> .
F. PENGALAMAN BELAJAR	
Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru

Pendahuluan (10 Menit)	1. Membuka kelas dengan salam menanyakan kabar peserta didik 2. Guru memulai kelas dengan doa yang dibacakan oleh ketua kelas. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” yang disertai dengan tayangan video lagu nasional tersebut. https://www.youtube.com/watch?v=OUjaLIU6gWw&list=RDOUjaLIU6gWw&start_radio=1&pp=ygUbZGFyaSBzYWJhbmcmc2FtcGFpIG1hcmF1a2UgoAcB
Apersepsi	Menanyakan materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi saat ini.
Motivasi	Memberikan pertanyaan pemantik, “Apakah kalian pernah melihat kejadian di mana suatu peristiwa terjadi karena peristiwa lain? Bisakah kalian memberikan contoh?”
Penyampaian Tujuan	Menyampaikan judul materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
Kegiatan Inti (45 Menit)	
Sintak TGT	1. Memahami: Membangun Konsep dari Berbagai

	<i>Sumber (20 Menit)</i> Sintaks I: Penyajian Kelas 1. Guru menampilkan video tentang penjelasan materi 2. Siswa diminta untuk menyimak video 3. Siswa diminta untuk memberi tanggapan terhadap kalimat majemuk bertingkat 4. Siswa diminta untuk menyebutkan 1 contoh kalimat majemuk bertingkat 5. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh konjungsi yang terdapat dalam video. 6. Guru membangun pengetahuan atau latar belakang konteks materi/topik (kalimat majemuk bertingkat) melalui kegiatan pemantik. 2. <i>Mengaplikasikan: Diskusi Kelompok (15 Menit)</i> Sintaks II: Pembentukan Kelompok & Teams Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen (4-5 orang per kelompok) berdasarkan tingkat kemampuan yang beragam.
Pembelajaran Berdiferensiasi	Peserta didik yang lebih cepat paham dapat diminta untuk menuliskan jawaban diskusi.
	3. <i>Menganalisis: Games (10 Menit)</i>

Sintaks III: Permainan (Games)

1. Peserta didik menguji pemahaman mereka terhadap konjungsi subordinatif melalui aplikasi *Educandy*
2. Peserta didik mendapatkan umpan balik instan dari aplikasi.
4. *Mengevaluasi: Tournament & Penghargaan (15 Menit)*

Sintaks IV: Pertandingan

Peserta didik menunjukkan kemandirian dan kecepatan berpikir dalam mengontruksi kalimat.

Sintaks V: Penghargaan Kelompok

1. Peserta didik bersama guru menghitung skor kelompok.
2. Peserta didik merayakan keberhasilan tim atas usaha kolektif mereka.
3. Setiap peserta didik mendapatkan satu hadiah karena telah berkontribusi dalam permainan.

Sintaks VI: Pengerjaan LKPD

1. Guru membagikan LKPD
2. Guru membacakan tujuan dan langkah-langkah dalam pengerjaan LKPD

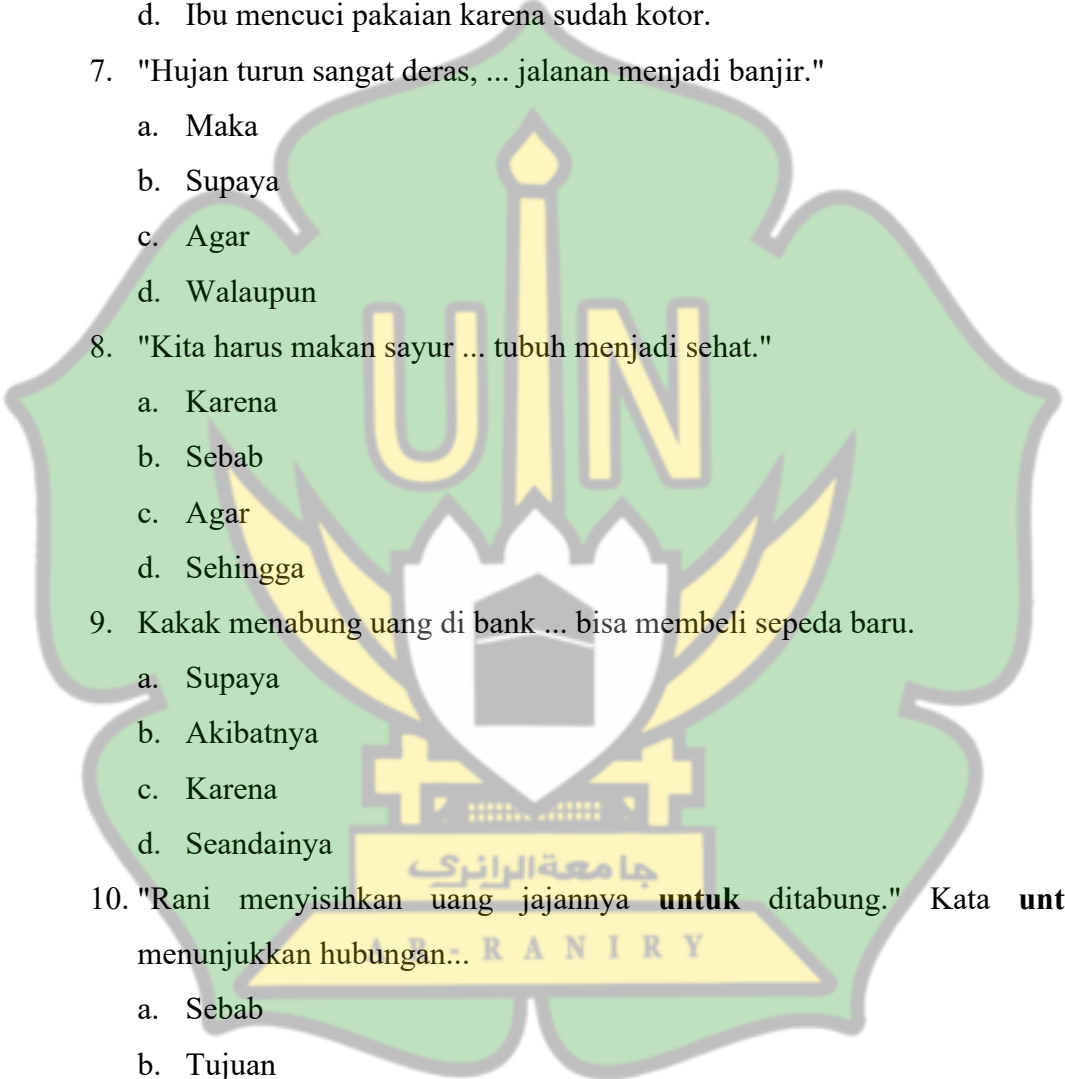
	3. Siswa diminta untuk mengerjakan secara individual 4. Guru berkeliling untuk membantu siswa yang kesulitan dalam pengerjaan LKPD.
Penutup (10 Menit)	
Rangkuman (4 Menit)	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan konsep kalimat majemuk bertingkat, jenis-jenis kalimat majemuk bertingkat, penggunaan kalimat majemuk bertingkat di kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik menyebutkan kembali konjungsi yang menyatakan sebab-akibat dan hubungan tujuan yang paling sering muncul di kuis <i>Educandy</i>.
Refleksi (3 Menit)	1. Peserta didik menjawab pertanyaan reflektif: “Bagaimana perasaanmu setelah bekerja sama dalam tim hari ini?” 2. Guru memberikan perhatian khusus pada murid yang masih kesulitan, memberikan penguatan bahwa proses belajar lebih penting dari skor kuis. 3. Peserta didik merenungkan pentingnya memberikan alasan (sebab) yang jelas saat berbicara dengan orang lain.
Tindak Lanjut (3 Menit)	Peserta didik mendapatkan tantangan untuk menemukan 1 kalimat majemuk bertingkat dalam

	buku bacaan di rumah atau percakapan sehari-hari.
Do'a & Salam	Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan rasa syukur dan doa bersama.
G. ASESMEN PEMBELAJARAN	
Asesmen pada Awal Pembelajaran:	Asesmen diagnostik berupa tanya jawab dan pertanyaan lisan singkat untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi “Kalimat Majemuk Bertingkat.” Seperti “Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat?”
Asesmen pada Proses Pembelajaran	LKPD
Asesmen Pada Akhir Pembelajaran	Diskusi, Presentasi, Unjuk Kerja

LEMBAR ASESMEN AWAL (PRE-TES)**Materi : Kalimat Majemuk Bertingkat****Kelas : V MIS Lamgugob**

Latihan Soal Kalimat Majemuk Bertingkat

1. Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat?
 - a. Kalimat yang terdiri dari satu kata saja.
 - b. Kalimat yang memiliki induk kalimat dan anak kalimat.
 - c. Kalimat yang tidak punya kata hubung.
 - d. Kalimat yang hanya memiliki satu klausa tunggal.
2. Kata yang berfungsi menghubungkan dua kalimat yang tidak setara disebut konjungsi...
 - a. Antar kalimat
 - b. Subordinatif
 - c. Koordinatif
 - d. Korelatif
3. Di bawah ini yang merupakan ciri kalimat majemuk bertingkat adalah...
 - a. Menggunakan tanda seru di setiap kata.
 - b. Memiliki dua kejadian yang digabung dengan kata hubung.
 - c. Hanya terdiri dari subjek dan predikat saja.
 - d. Keududukan antar klausanya sejajar atau setara
4. "Rani tidak masuk sekolah ... ia sedang sakit." Kata hubung yang tepat adalah...
 - a. Agar
 - b. Karena
 - c. Sehingga
 - d. Walaupun
5. Manakah kalimat yang menunjukkan alasan/sebab?
 - a. Budi menyapu lantai supaya bersih.
 - b. Tanaman itu layu sebab tidak pernah disiram.
 - c. Ibu memasak sehingga dapur menjadi berasap.

- d. Ayah membaca koran ketika adik sedang tidur.
6. Kalimat yang menunjukkan hasil dari suatu kejadian adalah...
- a. Adik belajar dengan rajin.
 - b. Sampah menumpuk di parit, akibatnya air tersumbat.
 - c. Ayah pergi ke kantor untuk bekerja.
 - d. Ibu mencuci pakaian karena sudah kotor.
7. "Hujan turun sangat deras, ... jalanan menjadi banjir."
- a. Maka
 - b. Supaya
 - c. Agar
 - d. Walaupun
8. "Kita harus makan sayur ... tubuh menjadi sehat."
- a. Karena
 - b. Sebab
 - c. Agar
 - d. Sehingga
9. Kakak menabung uang di bank ... bisa membeli sepeda baru.
- a. Supaya
 - b. Akibatnya
 - c. Karena
 - d. Seandainya
10. "Rani menyisihkan uang jajannya **untuk** ditabung." Kata **untuk** menunjukkan hubungan...
- a. Sebab
 - b. Tujuan
 - c. Akibat
 - d. Waktu
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo in the center. It is the emblem of UIN Ar-Raniry, featuring a green shield-like shape with a yellow border. Inside, there is a yellow minaret and a white building with a grey roof. The letters 'UIN' are written in large yellow font across the middle. Below the building, there is a yellow banner with the text 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry) in Arabic and 'UIN AR-RANIRY' in English.

LEMBAR KUNCI JAWABAN PRE-TES

Materi: Kalimat Majemuk Bertingkat

Kelas : V MIS Lamgugob

No. Soal	Kunci Jawaban	Materi
1.	B	Menjelaskan konsep kalimat majemuk
2.	B	Menentukan konjungsi hubungan Sebab
3.	B	Menentukan konjungsi hubungan Akibat
4.	B	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan
5.	B	Menjelaskan konsep kalimat majemuk
6.	B	Menentukan konjungsi hubungan Sebab
7.	A	Menentukan konjungsi hubungan Akibat
8.	C	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan
9.	A	Menjelaskan konsep kalimat majemuk
10.	B	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan

LEMBAR ASESMEN AKHIR (POS-TES)**Materi: Kalimat Majemuk Bertingkat****Kelas : V MIS Lamgugob**

1. "Budi tidak ikut bermain ... kakinya sedang terkilir." Konjungsi **sebab** yang tepat adalah...
 - a. Supaya
 - b. Karena
 - c. Sehingga
 - d. Walaupun
2. "Rani menyisihkan uang jajannya **untuk** ditabung." Kata **untuk** menunjukkan hubungan...
 - a. Sebab
 - b. Tujuan
 - c. Akibat
 - d. Waktu
3. Apa ciri utama kalimat majemuk bertingkat?
 - a. Memiliki dua kalimat yang dihubungkan kata hubung.
 - b. Hanya terdiri dari satu kata saja.
 - c. Tidak memiliki induk kalimat.
 - d. Menggunakan tanda tanya di awal kalimat.
4. "Hujan badai semalam sangat kencang, ... banyak pohon tumbang."
 - a. Maka
 - b. Agar
 - c. Untuk
 - d. Walaupun
5. "Kita harus sarapan pagi ... memiliki energi untuk belajar."
 - a. Karena
 - b. Agar
 - c. Sebab
 - d. Walaupun

6. Ayah bekerja keras ... kebutuhan keluarga tercukupi.
 - a. Karena
 - b. Supaya
 - c. Sehingga
 - d. Sejak
7. Kalimat majemuk bertingkat terdiri dari dua bagian, yaitu...
 - a. Subjek dan Predikat saja.
 - b. Induk kalimat dan anak kalimat.
 - c. Kata benda dan kata sifat.
 - d. Kalimat tanya dan kalimat perintah.
8. Manakah kalimat yang menunjukkan hubungan **sebab**?
 - a. Tanaman layu sebab tidak disiram.
 - b. Ibu memasak agar kami kenyang.
 - c. Adik menangis sehingga matanya bengkak.
 - d. Kakak menyapu lantai setelah bangun tidur.
9. "Sampah menyumbat selokan, **akibatnya** air meluap ke jalan." Kata yang dicetak tebal menunjukkan hubungan...
 - a. Tujuan
 - b. Akibat
 - c. Pemahaman
 - d. Sebab
10. Kata hubung "sehingga" dan "maka" digunakan untuk menyatakan hubungan...
 - a. Akibat
 - b. Tujuan
 - c. Waktu
 - d. Pilihan

LEMBAR KUNCI JAWABAN POS-TEST

Materi: Kalimat Majemuk Bertingkat

Kelas : V MIS Lamgugob

No. Soal	Kunci Jawaban	Materi
1.	B	Menentukan konjungsi hubungan Sebab
2.	B	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan
3.	A	Menjelaskan konsep kalimat majemuk
4.	A	Menentukan konjungsi hubungan Akibat
5.	B	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan
6.	B	Menentukan konjungsi hubungan Tujuan
7.	B	Menjelaskan konsep kalimat majemuk
8.	A	Menentukan konjungsi hubungan Sebab
9.	B	Menentukan konjungsi hubungan Akibat
10.	A	Menjelaskan konsep kalimat majemuk

AR - RANIRY

KISI-KISI SOAL

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Hubungan (Subordinatif)	Nomor Soal (Pretes)	Nomor Soal (Postes)	Jumlah
1.	Menjelaskan konsep kalimat majemuk	Pemahaman	1, 5, 9	3, 7, 10	3
2.	Menentukan konjungsi hubungan Sebab	Sebab	2, 6	1, 8	2
3.	Menentukan konjungsi hubungan Akibat	Akibat	3, 7	4, 9	2
4.	Menentukan hubungan Tujuan	Tujuan	4, 8, 10	2, 5, 6	3
Total					10

Lampiran VII: Hasil Validasi Ahli

1. Lampiran VIIa - Hasil Validasi Prof Jarjani Usman

LEMBAR VALIDASI AHLI (EXPERT JUDGMENT) — INPUT SKOR

Skala: 1=Tidak Sesuai, 2=Kurang Sesuai, 3=Sesuai, 4=Sangat Sesuai. Lengkapi identitas validator di area putih, lalu isi skor di sel sesuai dengan warna validator.

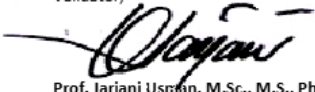
Peran Validator	Dosen Pendidikan 1	Dosen Pendidikan 2	Dosen Ahli Statistik
Nama Validator	Prof Jarjani Usman, M.Sc., M.S., Ph.D		
NIP/NIDN/NUPK	197208122000031003		
Instansi / Jabatan	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry/Guru Besar UIN Ar-Raniry Banda Aceh		
Tanggal Validasi	10 Maret 2026		

No	Butir Soal	Dosen Pendidikan 1			Dosen Pendidikan 2			Dosen Ahli Statistik		
		Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran
1	Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat? a. Kalimat yang terdiri dari satu kata saja b. Kalimat yang memiliki induk kalimat dan anak kalimat c. Kalimat yang tidak punya kata hubung d. Kalimat yang hanya memiliki satu klausa tunggal	4	4	4						
2	Kata yang berfungsi menghubungkan dua kalimat yang tidak setara disebut konjungsi... a. Antar kalimat b. Subordinatif c. Koordinatif d. Korelatif	4	4	3						
3	Di bawah ini yang merupakan ciri kalimat majemuk bertingkat adalah... a. Menggunakan tanda seru di setiap kata b. Memiliki dua kejadian yang digabung dengan kata hubung c. Hanya terdiri dari subjek dan predikat saja d. Kedudukan antar klausanya sejajar atau setara	4	3	4						
4	Rani tidak masuk sekolah ia sedang sakit. Kata hubung yang tepat adalah... a. Agar b. Karena c. Sehingga d. Walaupun	4	4	3						
5	Manakah kalimat yang menunjukkan alasan/sebab? a. Budi menyapu lantai supaya bersih b. Tanaman itu layu sebab tidak pernah disiram c. Ibu memasak sehingga dapur menjadi berasap d. Ayah membaca koran ketika adik sedang tidur	4	3	4						
6	Kalimat yang menunjukkan hasil dari suatu kejadian adalah... a. Adik belajar dengan rajin b. Sampah menumpuk di parit, akibatnya air tersumbat c. Ayah pergi ke kantor untuk bekerja d. Ibu mencuci pakaian karena sudah kotor	4	4	4						
7	Hujan turun sangat deras, ... jalanan menjadi banjir. a. Maka b. Supaya c. Agar d. Walaupun	3	4	4						
8	Kita harus makan sayur ... tubuh menjadi sehat. a. Karena b. Sebab c. Agar d. Sehingga	3	4	4						

9	Kakak menabung uang di bank ... bisa membeli sepeda baru. a. Supaya b. Akibatnya c. Karena d. Seandainya	4	4	4						
10	Rani menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Kata untuk menunjukkan hubungan... a. Sebab b. Tujuan c. Akibat d. Waktu	3	4	4						

Banda Aceh, 10 Maret 2026

Validator,



Prof. Jarjani Usman, M.Sc., M.S., Ph.D



2. Lampiran VIIb - Hasil Validasi Dr. Muslem Daud, M.Ed

LEMBAR VALIDASI AHLI (EXPERT JUDGMENT) — INPUT SKOR

Skala: 1=Tidak Sesuai, 2=Kurang Sesuai, 3=Sesuai, 4=Sangat Sesuai. Lengkapi identitas validator di area putih, lalu isi skor di sel sesuai dengan warna validator.

Peran Validator	Dosen Pendidikan 1	Dosen Pendidikan 2	Dosen Ahli Statistik
Nama Validator		Musled Daud, M.Ed., Ph.D	
NIDN		1014117302/Lektor Kepala (IV/b)	
Instansi / Jabatan		Universitas Serambi Mekkah/Wakil Rektor I Universitas Serambi Mekkah	
Tanggal Validasi		14 Maret 2026	

No	Butir Soal	Dosen Pendidikan 1			Dosen Pendidikan 2			Dosen Ahli Statistik		
		Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran
1	Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat? a. Kalimat yang terdiri dari satu kata saja b. Kalimat yang memiliki induk kalimat dan anak kalimat c. Kalimat yang tidak punya kata hubung				4	4	3			
2	Kata yang berfungsi menghubungkan dua kalimat yang tidak setara disebut konjungsi... a. Antar kalimat b. Subordinatif c. Koordinatif d. Korelatif				4	4	3			
3	Di bawah ini yang merupakan ciri kalimat majemuk bertingkat adalah... a. Menggunakan tanda seru di setiap kata b. Memiliki dua kejadian yang digabung dengan kata hubung c. Hanya terdiri dari subjek dan predikat saja d. Kedudukan antar klausanya sejajar atau setara				4	4	4			
4	Rani tidak masuk sekolah ... ia sedang sakit. Kata hubung yang tepat adalah... a. Agar b. Karena c. Sehingga d. Walaupun				4	3	4			
5	Manakah kalimat yang menunjukkan alasan/sebab? a. Budi menyapu lantai supaya bersih b. Tanaman itu layu sebab tidak pernah disiram c. Ibu memasak sehingga dapur menjadi berasap d. Ayah membaca koran ketika adik sedang tidur				3	4	4			
6	Kalimat yang menunjukkan hasil dari suatu kejadian adalah... a. Adik belajar dengan rajin b. Sampah menumpuk di parit, akibatnya air tersumbat c. Ayah pergi ke kantor untuk bekerja d. Ibu mencuci pakaian karena sudah kotor				3	4	4			
7	Hujan turun sangat deras, ... jalanan menjadi banjir. a. Maka b. Supaya c. Agar d. Walaupun				4	4	4			
8	Kita harus makan sayur ... tubuh menjadi sehat. a. Karena b. Sebab c. Agar d. Sehingga				4	3	4			
9	Kakak menabung uang di bank ... bisa membeli sepeda baru. a. Supaya b. Akibatnya c. Karena d. Seandainya				4	4	4			
10	Rani menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Kata untuk menunjukkan hubungan... a. Sebab b. Tujuan c. Akibat				4	4	3			

[illegible]

10	Rani menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Kata untuk menunjukkan hubungan... a. Sebab b. Tujuan c. Akibat d. Waktu							4	4	4
----	---	--	--	--	--	--	--	---	---	---

Banda Aceh, 14 Maret 2026

Validator,



Dr. Evriyenni, S.E., M.Si



4. Lampiran VIId – Hasil Validasi Seri Wahyuni, S.Pd

No	Butir Soal	Guru Kelas - 1			Guru Kelas - 2		
		Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran
1	Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat? a. Kalimat yang terdiri dari satu kata saja b. Kalimat yang memiliki induk kalimat dan anak kalimat c. Kalimat yang tidak punya kata hubung d. Kalimat yang hanya memiliki satu klausa tunggal	3	3	3			
2	Kata yang berfungsi menghubungkan dua kalimat yang tidak setara disebut konjungsi... a. Antar kalimat b. Subordinatif c. Koordinatif d. Korelatif	3	3	3			
3	Di bawah ini yang merupakan ciri kalimat majemuk bertingkat adalah... a. Menggunakan tanda seru di setiap kata b. Memiliki dua kejadian yang digabung dengan kata hubung c. Hanya terdiri dari subjek dan predikat saja d. Kedudukan antar klausanya sejajar atau setara	4	4	4			
4	Rani tidak masuk sekolah ... ia sedang sakit. Kata hubung yang tepat adalah... a. Agar b. Karena c. Sehingga d. Walaupun	4	4	4			
5	Manakah kalimat yang menunjukkan alasan/sebab? a. Budi menyapu lantai supaya bersih b. Tanaman itu layu sebab tidak pernah disiram c. Ibu memasak sehingga dapur menjadi berasap d. Ayah membaca koran ketika adik sedang tidur	3	3	3			
6	Kalimat yang menunjukkan hasil dari suatu kejadian adalah... a. Adik belajar dengan rajin b. Sampah menumpuk di parit, akibatnya air tersumbat c. Ayah pergi ke kantor untuk bekerja d. Ibu mencuci pakaian karena sudah kotor	4	4	4			
7	Hujan turun sangat deras, ... jalanan menjadi banjir. a. Maka b. Supaya c. Agar d. Walaupun	4	4	4			
8	Kita harus makan sayur ... tubuh menjadi sehat. a. Karena b. Sebab c. Agar d. Sehingga	3	3	3			

	d. Sehingga						
9	Kakak menabung uang di bank ... bisa membeli sepeda baru. a. Supaya b. Akibatnya c. Karena d. Seandainya	4	4	4			
10	Rani menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Kata untuk menunjukkan hubungan... a. Sebab b. Tujuan c. Akibat d. Waktu	3	3	3			

Aceh Besar, 3 Mei 2026

Validator,

Seri Wahyuni, S.Pd



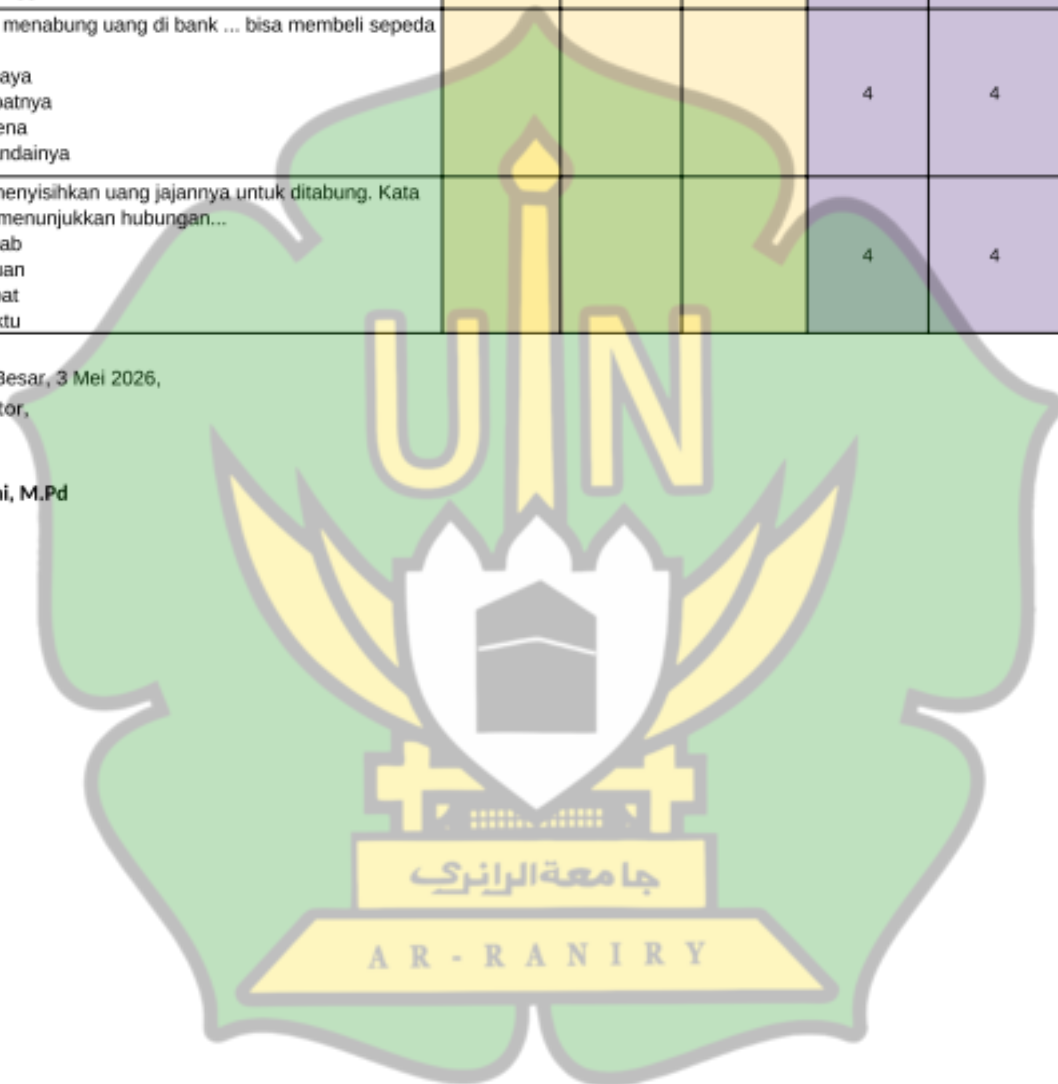
5. Lampiran VIIe – Hasil Validasi Idayani, M.Pd

No	Butir Soal	Guru Kelas - 1			Guru Kelas - 2		
		Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran	Kesesuaian Indikator	Kesesuaian Materi	Kesesuaian Tingkat Kesukaran
1	Apa yang dimaksud dengan kalimat majemuk bertingkat? a. Kalimat yang terdiri dari satu kata saja b. Kalimat yang memiliki induk kalimat dan anak kalimat c. Kalimat yang tidak punya kata hubung d. Kalimat yang hanya memiliki satu klausa tunggal				4	4	3
2	Kata yang berfungsi menghubungkan dua kalimat yang tidak setara disebut konjungsi... a. Antar kalimat b. Subordinatif c. Koordinatif d. Korelatif				4	4	3
3	Di bawah ini yang merupakan ciri kalimat majemuk bertingkat adalah... a. Menggunakan tanda seru di setiap kata b. Memiliki dua kejadian yang digabung dengan kata hubung c. Hanya terdiri dari subjek dan predikat saja d. Kedudukan antar klausanya sejajar atau setara				4	4	3
4	Rani tidak masuk sekolah ... ia sedang sakit. Kata hubung yang tepat adalah... a. Agar b. Karena c. Sehingga d. Walaupun				4	4	3
5	Manakah kalimat yang menunjukkan alasan/sebab? a. Budi menyapu lantai supaya bersih b. Tanaman itu layu sebab tidak pernah disiram c. Ibu memasak sehingga dapur menjadi berasap d. Ayah membaca koran ketika adik sedang tidur				4	4	3
6	Kalimat yang menunjukkan hasil dari suatu kejadian adalah... a. Adik belajar dengan rajin b. Sampah menumpuk di parit, akibatnya air tersumbat c. Ayah pergi ke kantor untuk bekerja d. Ibu mencuci pakaian karena sudah kotor				4	4	3

7	Hujan turun sangat deras, ... jalanan menjadi banjir. a. Maka b. Supaya c. Agar d. Walaupun				4	4	3
8	Kita harus makan sayur ... tubuh menjadi sehat. a. Karena b. Sebab c. Agar d. Sehingga				4	4	3
9	Kakak menabung uang di bank ... bisa membeli sepeda baru. a. Supaya b. Akibatnya c. Karena d. Seandainya				4	4	3
10	Rani menyisihkan uang jajannya untuk ditabung. Kata untuk menunjukkan hubungan... a. Sebab b. Tujuan c. Akibat d. Waktu				4	4	3

Aceh Besar, 3 Mei 2026,
Validator,

Idayani, M.Pd



Lampiran VIII: Hasil Uji Coba Instrumen

DATA MENTAH HASIL UJI COBA (*TRYOUT*) INSTRUMEN

No	Nama	P/L	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	AA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	RA	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	F	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	ASY	P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
5	BM	P	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
6	UJ	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
7	MA	L	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	ZH	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Aaz	P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
10	S	L	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	MUR	P	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	AR	L	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
13	NZH	P	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
14	H	P	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
15	FF	L	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
16	MRI	L	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
17	HA	L	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
18	A	L	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
19	MKA	L	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
20	AI	L	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
21	KA	P	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
22	MA	L	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1
23	WU	P	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
24	L	P	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1

No	Nama	P/L	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
25	Aaf	L	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
26	DFY	P	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
27	AM	P	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
28	QA	P	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
29	RA	L	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1
30	Af	L	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0



Lampiran IX: Data Mentah/Rekap Nilai Pretes-Posttes (MIS Lamgugob)

1. Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol

Kelas Kontrol				
Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Pre-Tes	Skor Post-Tes	N-Gain
Fahra Azkiya	PR	100	100	-
Attar Attaki	LK	100	100	-
Ulfa Khairi	PR	100	100	-
Ghaziya Al-Mahira	PR	100	100	-
Faeyza Azka	PR	100	100	-
Daffa Azka Fandra	LK	90	100	1.00
Azkadina Zhafira	PR	100	100	-
Cut Agil Labbayka	PR	100	100	-
Ikhwani	LK	70	100	1.00
Dek Fa	PR	100	100	-
Ufaira Nur Afifa	PR	100	100	-
Habibi	LK	20	50	0.38
Annisa Maghfirah	PR	80	80	0.00
Aqilla Humaira	PR	90	100	1.00
Shareera Almira	PR	80	90	0.50
Putroe Metuah Azkiya	PR	80	90	0.50
Nayla Azkia	PR	90	100	1.00
Nur Azizah	PR	90	100	1.00
Shavira Azzahra	PR	90	100	1.00

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Pre-Tes	Skor Post-Tes	N-Gain
Rasya Muhammad Ataya	LK	80	90	0.50
Syakieb Ahmad Zuhair	LK	80	90	0.50
Muhammad Hazim Zamriawan	LK	80	100	1.00
Fahri Al-Faris	LK	100	100	-
Imam	LK	80	100	1.00
Rofi	LK	70	80	0.33
Irsyad	LK	70	80	0.33
TOTAL		85.56	94.44	
		20	100	

2. Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Pre-tes	Skor Post-tes	N-Gain
Akhifa Nalla	PR	90	100	1.00
Ahamad Fauzan	LK	90	90	0.00
Ami	LK	70	100	1.00
Ali Maheer	LK	90	90	0.00
Amira Humaira	PR	70	80	0.33
Annisa Rahma	PR	30	40	0.14
Aqilla Layyina	PR	90	100	1.00
Cut Alya	PR	90	90	0.00
Cut Raina Syakira	PR	90	90	0.00
Fellisa	PR	80	80	0.00
Laila Zafira	PR	90	80	0.60
M. Fathan	LK	80	90	0.50
M. Rafqa Ramadhan	LK	60	90	0.75
M. Sherkhan Sadiq	LK	90	100	1.00
Mulken Al-Ghifari Azka	LK	90	100	1.00
Qarisyah Raudhah Anindya	PR	70	100	1.00
Raisa Siddiq Luthfi	PR	80	100	1.00
Raisa Zafira	PR	70	100	1.00
Rina Kausari	PR	70	80	0.33
Shafiya Inara	PR	80	100	1.00
Shofiyah	PR	80	100	1.00
Syaqila Queen Rahaya	PR	70	60	-0.33
Syifa Aqila Fatah	PR	60	100	1.00
Ufalra Nur Afifah	PR	60	60	0.00
Umar Al-Faruq	LK	90	100	1.00
Ulvia	PR	70	100	1.00

Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Pre-tes	Skor Post-tes	N-Gain
Zyan	LK	60	80	0.50
TOTAL		74.81	88.89	
N-Gain				



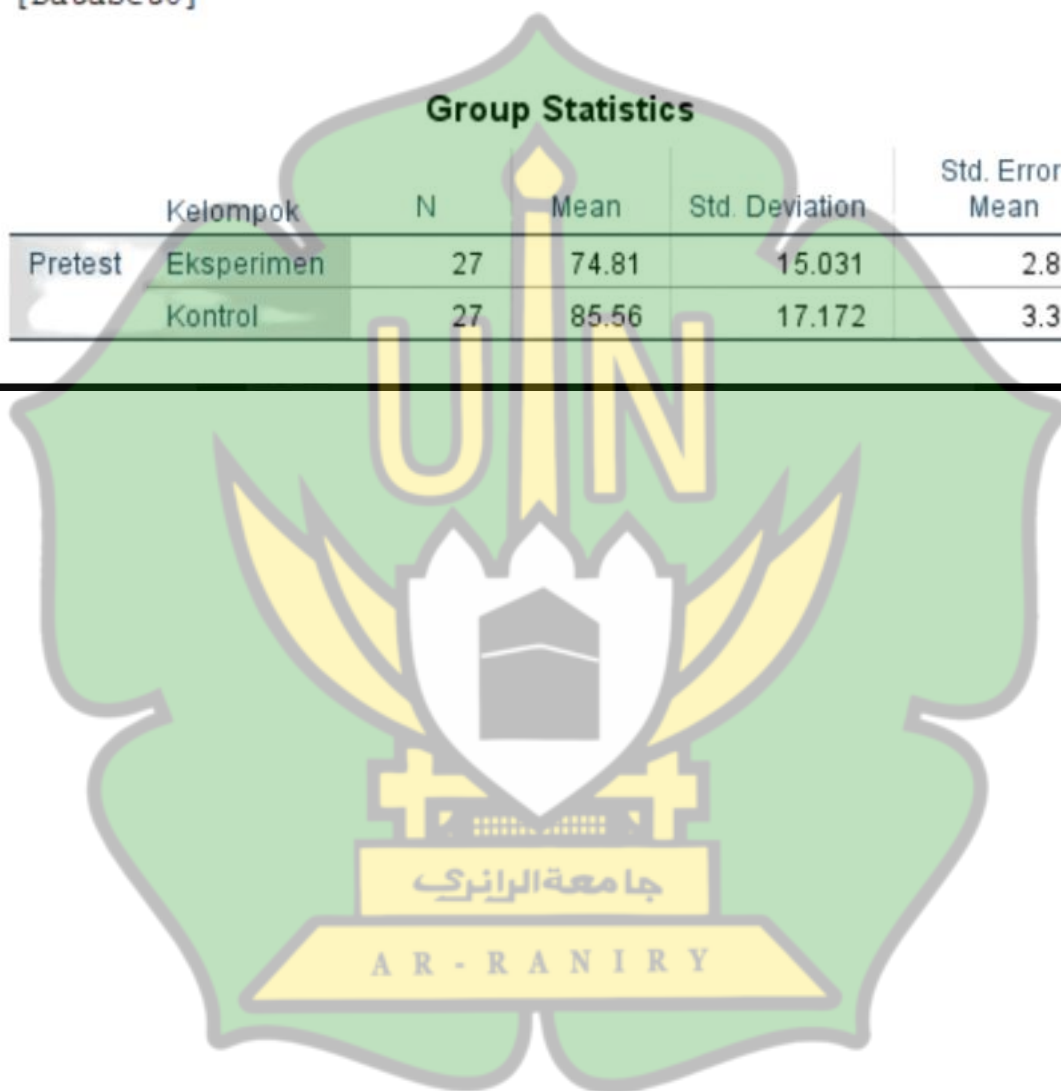
Lampiran X: Hasil Uji Kesetaraan

T-Test

[DataSet0]

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Eksperimen	27	74.81	15.031	2.893
	Kontrol	27	85.56	17.172	3.305



Lampiran XI: Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.177	27	.029	.863	27	.002
	Kontrol	.277	17	.001	.656	17	.000
Posttest	Eksperimen	.248	27	.000	.744	27	.000
	Kontrol	.278	17	.001	.702	17	.000
Ngain	Eksperimen	.298	27	.000	.794	27	.000
	Kontrol	.335	17	.000	.779	17	.001

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran XII: Hasil Uji Hipotesis

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Ngain	Eksperimen	27	21.35	576.50
	Kontrol	17	24.32	413.50
	Total	44		

Test Statistics^a

Ngain	
Mann-Whitney U	198.500
Wilcoxon W	576.500
Z	-.802
Asymp. Sig. (2-tailed)	.423

a. Grouping Variable: جامعة الرانري
Kelompok

A R - R A N I R Y

Lampiran XIII: Dokumentasi Foto Penelitian



Keterangan: Mengajar di Kelas Kontrol



Keterangan: Membuka Diskusi



Keterangan: Postes



Keterangan: Postes Kelas Eksperimen