

**EPEKTIPITAS PEMBELAJARAN TEKS PATTUN SETIMBALAN JAMA
MEDIA EDUCANDY TIHADOP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMAN 1 SUKOHARJO**

(Skripsi)

Uleh

**Dwi Agustiana Putri
2213046002**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EPEKTIPITAS PEMBULAJARAN TEKS PATTUN SETIMBALAN JAMA MEDIA EDUCANDY TIHADOP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 SUKOHARJO

Uleh

DWI AGUSTIANA PUTRI

Pembulajaran teks pattun setimbangan di kelas XI.7 SMAN 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026 merluco inopasi media guwai ningkatko prestasi peserta didik, ulah media konpensional cenderung ngeguwai peserta didik kurang aktip. Ulah sebab sina, digunako media Educandy bubasis permainan edukatip nyin pembulajaran lebih interaktip rik helau.

Penelitian ija butujuwan ngetahui epektipitas media Educandy jama pendekatan kuantitatip rik metode eksperimen *one group pretest-posttest design*. Sampel bujumlah 30 peserta didik jama teknik *purposive sampling*. Inseterument tes radu diuji paliditas (17 anjak 19 soal palid) rik reliabilitas (*Cronbach's Alpha* 0,736). Data dianalisis ngegunako *SPSS 27.0* liwat uji normalitas, *Paired Sample t-Test*, *effect size*, rik *N-Gain*.

Hasil penelitian nunjukko data *pretest* rik *posttest* budistribusi normal jama nilai signipikansi 0,138 rik 0,251 ($> 0,05$). Uji *Paired Sample t-Test* ngedacokko nilai signipikansi $< 0,001$ ($P\text{-value} \leq 0,05$), sai buarti tidacok pubidaan signipikan antara *pretest* rik *posttest*. Nilai *effect size* (Cohen's d) sebalak 4,5 tikuruk kategori balak, sedangko rata-rata *N-Gain* sebalak 0,6045 (60,45%) tidacok pada kategori sedang rik cukup epektip. Ulah sebab sina, media Educandy tibukti cukup epektip delom ningkatko prestasi bulajar peserta didik pada materi teks pattun setimbangan.

Kata Kunci: epektipitas, Educandy, media, setimbangan

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEKS PANTUN SETIMBALAN DENGAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 SUKOHARJO

Oleh

DWI AGUSTIANA PUTRI

Pembelajaran teks pantun setimbangan di kelas XI.7 SMAN 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026 memerlukan inovasi media untuk meningkatkan prestasi peserta didik, karena media konvensional cenderung membuat peserta didik kurang aktif. Oleh karena itu, digunakan media *Educandy* berbasis permainan edukatif agar pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media *Educandy* dengan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen semu (*one group pretest-posttest design*). Sampel berjumlah 30 peserta didik dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen tes telah diuji validitas (17 dari 19 soal valid) dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha* 0,736). Data dianalisis menggunakan SPSS 27.0 melalui uji *normalitas*, *Paired Sample t-Test*, *effect size*, dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,138 dan 0,251 ($> 0,05$). Uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ ($P\text{-value} \leq 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai *effect size* (Cohen's *d*) sebesar 4,5 termasuk kategori besar, sedangkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6045 (60,45%) berada pada kategori sedang dan cukup efektif. Oleh sebab itu, media *Educandy* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi teks pantun setimbangan.

Kata Kunci: efektivitas, *Educandy*, media, setimbangan.

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF LEARNING TEXT PATTUN SETIMBALAN WITH EDUCANDY MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE XI STUDENTS OF SMAN 1 SUKOHARJO

By

DWI AGUSTIANA PUTRI

Teaching balanced pattun texts in class XI.7 at SMAN 1 Sukoharjo in the 2025/2026 academic year requires innovative media to improve student achievement, as conventional methods tend to make students less active. Therefore, Educandy media based on educational games is used to make learning more interactive and interesting.

This study aims to determine the effectiveness of Educandy media using a quantitative approach and a quasi-experimental method (one group pretest-posttest design). The sample consisted of 30 students using purposive sampling. The test instruments have been tested for validity (17 out of 19 questions are valid) and reliability (Cronbach's Alpha 0.736). The data were analyzed using SPSS 27.0 through normality tests, Paired Sample t-Test, effect size, and N-Gain.

The results showed that the pretest and posttest data were normally distributed with significance values of 0.138 and 0.251 (> 0.05). The Paired Sample t-Test obtained a significance value of < 0.001 ($P\text{-value} \leq 0.05$), which means that there was a significant difference between the pretest and posttest. The effect size (Cohen's d) value of 4.5 is in the large category, while the average N-Gain of 0.6045 (60.45%) is in the moderate and quite effective category. Therefore, Educandy media has proven to be quite effective in improving students' learning achievements in balanced pattun text material.

Keywords: *effectiveness, Educandy, media, setimbangan.*

**EPEKTIPITAS PEMBULAJARAN TEKS PATTUN SETIMBALAN JAMA
MEDIA EDUCANDY TIHADOP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMAN 1 SUKOHARJO**

Uleh

DWI AGUSTIANA PUTRI

Skripsi

Sebagai Salah Sai Sarat guwai Ngedacokko Gelar Sarjana
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

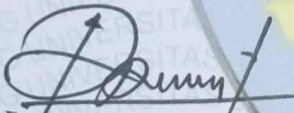



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : EPEKTIPITAS PEMBULAJARAN TEKS
PATTUN SETIMBALAN JAMA MEDIA
EDUCANDY TIHADOP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1
SUKOHARJO

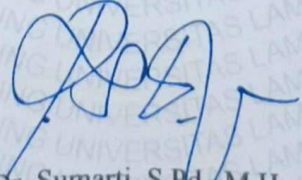
Nama Mahasiswa : **Dwi Agustiana Putri**
No. Pokok Mahasiswa : 2213046002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Rahmat Prayogi, M.Pd.
NIP 199108142019031010


Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni

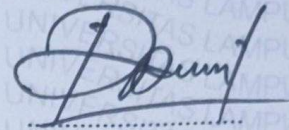

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

NGESAHKO

1. Tim Penguji


Ketua

: **Rahmat Prayogi, M.Pd.**



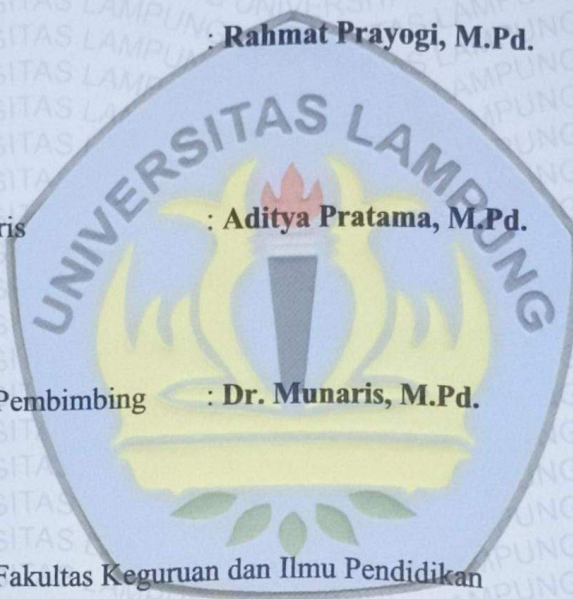
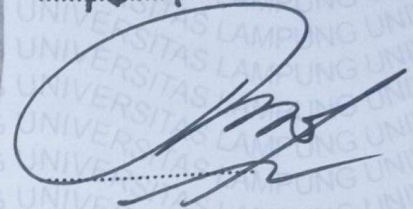
Sekretaris

: **Aditya Pratama, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing

: **Dr. Munaris, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **16 April 2026**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, sikam butanda tangan di bah ija.

Nama : Dwi Agustiana Putri
NPM : 2213046002
Judul Skripsi : Epektipitas Pembulajaran Teks Pattun Setimbangan jama
Media *Educandy* tihadop Hasil Bulajar Peserta didik Kelas
XI SMAN 1 Sukoharjo
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Nyatako jama setemonni rik penuh kesadaran bahwa skripsi ija benor ngerupako hasil karya pesai. Kik seradu sina ternyata pernyataan ija tidacok penyimpangan jama ke mak benoran, mula sikam sanggup dituttut budasarko Undang-Undang jama peraturan sai bulaku.

Bandar Lampung, 2 Maret 2026



Dwi Agustiana Putri
2213046002

RIWAYAT HURIK



Penulis dilahirko di Waringinsari pada 05 Agustus 2003. Penulis ngerupako sanak keruwa jak telu muari, anjak pasangan Bapak Warsono rik Ibu Eka Nur Wulandari. Pendidikan pormal penulis dimulai di TK Islam Bandung Baru sai seradu pada tahun 2010. Selanjutni, penulis nempuh pendidikan di SD Negeri 3 Bandung Baru sai lulus pada tahun 2016. Pendidikan tingkat menengah pertama ditempuh di SMP Negeri 1 Sukoharjo rik diselesaiko pada tahun 2019, kemudian ngelanjutko pendidikan di SMAN 1 Sukoharjo rik lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung ngelalui jalur SNMPTN rik tidaftar di Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan, penulis radu nutuki kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Moris Jaya jama ngelaksanako Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Banjar Agung, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“It will pass, whatever that is.”

“Bukan aku yang kuat, tapi do’a orang tuaku yang hebat”

PERSEMBAHAN

Delom skripsi ija, mawat halaman sai lebih helau rik penuh arti dibandingko halaman pengesahan. Jama izin Allah rik penuh kahut kasih, penulis nyembahko karya tulis ija guwai jelma-jelma tikasih sai radu ngeniko semangat rik motipasi.

1. Keruwa hulun tuha penulis, Bapak Warsono rik Ibu Eka Nur Wulandari. Najin ram ayin keluarga sai tibiasa bucawa anjak hati mit hati, penulis pandai bahwa dibalik kehiyonan ija tisimpan do'a rik harapan sai mak lekot putus guwai penulis. Penulis mahami rik ngerasako bahwa kahut rik dukungan sai bapak rik mamam keniko selama ija ratong delom bettuk sai bubida, kuti iyulah bettuk kasih sayang sai mak tigoh. Unggal lakkah rik pencapaianan sai penulis raih, tikuruk seraduni skripsi ija, iyulah bagian anjak doa rik harapan kuti. Nerima nihan guwai pengorbanan, restu, rik kebahagiaan sai radu kuti keniko.
2. Kakek rik Nenek penulis sai selalu ngeniko dukungan baik moral maupun materi. Nerima nihan atas segala do'a, dukungan rik kasih sayang sai dikeniko tigoh penulis dacok sampai di titik ija. Nerima nihan selalu ngajarko penulis guwai hurik jama penuh kasih kesabaran rik rasa sukur.
3. Haguk kakak penulis Retno Lestari rik Abang Redo Saputra, jama munih adik penulis Kamila Aqiletta, sai senantiyasa ngejadi pelengkap delom hurik penulis. Dibalik segala kekeraskepalaan rik tingkah laku sai nguji kesabaran kuti, kuti iyulah sosok sai ngajari penulis nayah hal tettang arti nerima rik menyayangi.
4. Guwai nakan tisayang Javier Bakas Sanguda, nerima nihan ulah kelucuwan-kelucuwanni sai ngeguwai penulis semangat rik senang, tigoh penulis semangat guwai ngerjako skripsi ija tigoh selesai.
5. Almamater kahutku, Universitas Lampung.

URAI CAMBAI

Sikam ucapko syukur haguk Allah Swt. jak unyin karunia, berkat, rahmat, rik hidayah-Ini sikam dacok nyelesaiko skripsi sai bujudul **“Epektipitas Pembulajaran Teks Pattun Setimbangan jama Media Educandy tihadop Hasil Bulajar Peserta didik Kelas XI SMAN 1 Sukoharjo”** sebagai salah sai sarat ngedacokko gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis nyadari watni keterbatasan kemampuan, tigoh delom penyusunan ija nayah nerima bantuan anjak bubagai pihak. Uleh sebab sina, delom kesempatan ija penulis haga ngecawako nerima nihan haguk:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Dr. Munaris, M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung jama munih selaku Dosen Pembahas penulis, sai radu busediya jama ihlas ngeluangko wattu, ngeni ilmu rik bimbingan, keritik, saran, jama nasihat delom proses kuliyah rik penyelesaian skripsi penulis.
4. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I penulis, sai radu busediya jama ihlas ngeluangko wattu, ngeni ilmu rik bimbingan, keritik, saran, jama nasihat delom proses kuliyah rik penyelesaian skripsi penulis.
5. Aditya Pratama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II penulis, sai radu busediya jama ihlas ngeluangko wattu, ngeni ilmu rik bimbingan, keritik, saran, jama nasihat delom proses penyelesaian skripsi penulis.
6. Bapak jama Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung nerima nihan radu ngedidik, ngeni ilmu pengetahuwan sai bumanpaat selama nempuh perkuliyahan, ngejuk arahan, jama kritik sai ngebangun.

7. Bapak rik Ibu guru SMAN 1 Sukoharjo sai radu ngeni izin penulis ngelakuko penelitian, tigoh penulis ngedacokko data rik inpormasi tikait permasalahan delom penelitian skripsi ija.
8. Guwai Ayah Yanuar rik Bunda Rosdiana, nerima nihan radu nerima penulis jama hati sai tibuka, kipak makkung sempurna rik pagun terus bulajar. Do'a, dukungan, jama ketulusan Ayah rik Bunda ngejadi semangat delom lakkah penulis.
9. Sai mak kalah petting munih kehadiranni, Abang Ridho Ronaldi Eka Putra. Nerima nihan radu buperan nayah delom penulisan skripsi ija. Semoga Allah selalu ngeniko kemudahan jak segala urusan rik niat betik ram.
10. Guwai ruwa sahabat tibetik penulis, sai radu nemani perjalanan hurik penulis Birgita Dinda Winanda rik Nasywa Mutia Efendi, kuti iyulah bukti nyata anjak sebuwah persahabatan. Kutu iyulah saksi bisu anjak setiyap tawa, way mata, rik setiyap tahap pendewasaan delom hurik penulis. Nerima nihan guwai kenangan helau setiyap perjalanan urik rik setiyap dukungan mak lassung sai selalu kutu keniko. Kutu iyulah bagian mak tipisahko anjak perjalanan ija rik selalu ngejadi sahabat tebetik penulis.
11. Guwai "Kosan Kuning" sai selalu jejama, Niak, Nunik, Nabtry, Pina. Nerima nihan haga bukawan jama saling kerja sama delom segala kegiatan, helau di akademik jama non akademik. Radu jejama delom suka rik duka, sihat rik sakik. Bantuwan jama perhatian sai radu kutu keniko senantiyasa penulis kenang.
12. Kanca-kanca seperjuwangan Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung Angkatan 2022 khususni "Jepret Kelas A" jelma-jelma tibaik sai senantiyasa hadir rik jejama di setiap proses sai diliwati. Nerima nihan guwai kebusamaanni rik kerja samani selama ija. Nerima nihan guwai segala motipasi rik toleransini.
13. Nerima nihan munih guwai segala pihak sai radu ngebantu delom nyelesaiko skripsi ija sai mak dacok penulis sebutko sai-sai. Setiap bantuan buarti temon bagi penulis.
14. Guwai almamater kahutku, Universitas Lampung, nerima nihan atas ilmu rik ruang butumbuh sai luar biasa.

DAPTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	v
LEMBAR PERSETUJUWAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
RIWAYAT HURIK	ix
MOTO	x
PERSEMBAHAN	xi
URAI CAMBAI	xii
DAPTAR ISI	xiv
DAPTAR TABEL	xvii
DAPTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Ilmiah	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUWAN PUSTAKA	11
2.1 Hakikat Epektipitas	11
2.2 Hakikat Pembelajaran	12
2.3 Media Educandy.....	14

2.3.1 Pengertian.....	14
2.3.2 Kelebihan rik Kekurangan Educandy beserta Solusini.....	16
2.3.3 Cara Penggunaan Educandy.....	17
2.4 Hasil Bulajar.....	19
2.4.1 Pengertian Hasil bulajar	19
2.4.2 Indikator Hasil Bulajar.....	20
2.4.3 Paktor sai Mempengaruhi Hasil Bulajar	22
2.5 Pelajaran Bahasa Lampung	23
2.5.1 Pembulajaran Bahasa Lampung.....	23
2.5.2 Teks Setimbangan.....	24
2.6 Penelitian Relepan.....	25
2.7 Kerangka Bupiker	25
2.8 Hipotesis.....	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Pendekatan rik Jenis Penelitian.....	28
3.2 Setting Penelitian rik Subjek Penelitian.....	29
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2 Wattu Penelitian.....	29
3.2.3 Subjek Penelitian.....	29
3.3 Populasi rik Sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan rik Pengolahan Data.....	31
3.5 Depinisi Operasional Pariabel.....	31
3.6 Pariabel Penelitian.....	32
3.6.1 Pariabel Bebas (<i>Independent</i>)	32
3.6.2 Pariabel Tiikat (<i>Dependent</i>)	32
3.7 Inseterument Penelitian.....	33
3.8 Uji Prasyarat Inseterument.....	34
3.8.1 Uji Paliditas.....	34
3.8.2 Uji Reliabilitas	34
3.9 Uji Prasyarat Analisis Data	35
3.9.1 Uji Normalitas.....	35
3.9.2 Uji Hipotesis	36
3.9.3 Uji N-Gain.....	37

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Pelaksanaan Penelitian	39
4.2 Uji Prasyarat Analisis Data	40
4.2.1 Uji Validitas	40
4.2.2 Uji Reliabilitas	42
4.2.3 Uji Normalitas	42
4.2.4 Uji Hipotesis	43
4.2.5 Uji N-Gain.....	43
4.3 Pembahasan.....	43
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	46
V. PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAPTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	52

DAPTAR TABEL

Tabel 3.3. 1 Jumlah peserta didik tiap kelas	30
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Inseterument Teks	32
Tabel 3.9.2. 1 Tabel kriteria nilai Cohen's d	37
Tabel 3.9.3. 1 Krtieria N-Gain Score	37
Tabel 3.9.3. 2 Kriteria N-Gain Persen.....	38
Tabel 4.2. 1 Tabel Hasil Uji Validitas.....	40
Tabel 4.2. 2 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 4.2. 3 Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.2. 4 Uji Paired Sample T-Test.....	42
Tabel 4.2. 5 Uji N-Gain.....	42

DAPTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Educandy	17
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	53
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	54
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	55
Lampiran 4 Soal Uji Validitas dan Reliabilitas	56
Lampiran 5 Media Educandy sebagai Perlakuan	63
Lampiran 6 Soal Pretest-Posttest	64
Lampiran 7 Rubrik Penilaian	70
Lampiran 8 Kunci Jawaban.....	72
Lampiran 9 Sampel Pretest	76
Lampiran 10 Sampel Posttest.....	94
Lampiran 11 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	112
Lampiran 12 Hasil Pretest dan Posttest.....	114
Lampiran 13 Uji Normalitas	115
Lampiran 14 Uji Hipotesis	116
Lampiran 15 Uji N-Gain	117
Lampiran 16 Tebel r.....	118
Lampiran 17 Dokumentasi.....	119
Lampiran 18 Contoh Pantun Setimbangan Rumpang.....	121
Lampiran 19 Buku Panduan Penggunaan Media Educandy	122

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa daerah ngedok peran krusiyal delom ngejaga kelestarian budaya lokal di Indonesia (Zamhari dkk., 2025). Di Propinsi Lampung, khususni pada jenjang SMA, Bahasa Lampung diajarko sebagai kurikulum ulah ngandung nilai budaya sai kaya rik sejarah sai petting. Liwat pembelajaran ija, Peserta didik diharapko dacok ngebangko rasa gering rik bangga tihadop budaya dairahni (Prayoga & Nurharini, n.d.). Selayin sina, pembelajaran Bahasa Lampung munih butujuwan guwai ningkatko keterampilan peserta didik delom ngebaca, nulis, ngedengisko, rik bucawa ngegunako bahasa Lampung. Salah sai pembelajaran Bahasa Lampung sai diajarko di SMA iyulah Teks Pattung Setimbangan.

Proses pembelajaran ngerupako interaksi antara peserta didik rik pendidik sai didukung uleh bubagai komponen petting. Komponen sina ngeliputi materi, model rik metode pembelajaran, sarana rik prasarana, kondisi lingkungan sekolah, rik epaluasi sai dilakuko uleh Pendidik. Unyin unsur ija buperan sebagai penunjang utama delom kegiatan pembelajaran, tiutama delom pemilihan model, metode, rik media pembelajaran (Hidayat, 2016). Lamun digunako jama tepat, komponen-komponen sina dacok ngejukko dampak positip tihadop keberhasilan proses pembelajaran. Kidang, kenyataanni saat ija metode pembelajaran konvensional pagun nayah digunako uleh Pendidik delom proses pembelajaran Bahasa Lampung. Hal ija nunjukko bahwa pagun tidacok nayah Pendidik sai kurang ngelakuko inopasi delom penerapan model, metode, rik media pembelajaran sai lebih modern (Aini, 2018). Kondisi ija nyebabko peserta didik kurang tilibat secara aktif delom proses pembelajaran. Akibatni, pembelajaran ngejadi monoton rik kurang helau.

Peneliti milih variabel delom penelitian didasarko pada pertimbangan sai objektip rik relepan jama permasalahan sai diteliti. Delom penelitian ija, variabel X buupa media pembulajaran Educandy dipilih ulah media sina ngerupako salah sai bettuk media pembulajaran bubasis permainan digital sai dacok ningkatko interaktivitas rik motipasi bulajar peserta didik. Penggunaan media pembulajaran sai inopatip dianggap dacok ngatasi pembulajaran sai pagun busipat kompensional rik kurang helau bagi peserta didik. Seberai, variabel Y buupa hasil bulajar peserta didik dipilih ulah hasil bulajar ngerupako indikator utama guwai ngetahui kebuhasilan proses pembulajaran. Jama ngukur hasil bulajar semakkung rik seradu ngegunako media Educandy, peneliti dacok ngetahui sejawoh ipa media sina ngeniko pengaruh tihadop pemahaman peserta didik pada materi teks pattun setimbangan. Ulah sebab sina, keruwa variabel sina dipilih secara objektip ulah ngemik keterkaitan lassung jama tujuwan penelityian, yakdo ngukur epektipitas penggunaan media Educandy tihadop peningkatan hasil bulajar peserta didik.

Kurikulum 2013 rik Kurikulum Merdeka keruwani ngegabungko muatan lokal jama penguwatan budaya sebagai elemen petting delom sistem pendidikan nasional. Sistem ija butujuwan ngebettuk karakter peserta didik. Pada Kurikulum Merdeka, muatan lokal dacok buupa mata pelajaran mandiri atau bagian anjak pembulajaran tematik (Andrian, 2025). Tujuanni iyulah ngeluasko pemahaman peserta didik tentang lingkungan sosial rik budaya tiyan. Di sisi layin, Kurikulum Merdeka nawarko pleksibilitas lebih balak. Hal ija ticapai liwat pengembangan propil pelajar Pancasila rik pembulajaran bubasis proyek. Pendekatan ija ngemungkinko nilai-nilai kearipan lokal tiintegrasi secara lebih relepan rik praktis.

Bahasa Lampung, sai tikuruk salah sai bahasa lokal di Indonesia, ngemainko peran krusial delom warisan bahasa bangsa. Najin, seiring wattu, bahasa ija ngalami hambatan balak. Hambatan tisebut muncul ulah bahasa Indonesia ngedominasi sebagai bahasa resmi negara. Selayin sina, paparan tihadop media digital sai sering kali makai bahasa nasional munih semakin meningkat. Akibatni, prekuensi pemakaian Bahasa Lampung menurun di lingkungan rumah tangga rik interaksi sosial serani-rani. Penurunan ija tiutama diliyak pada generasi ngurau (Zalmansyah,

2019).

Delom kondisi gegoh sina, muatan lokal Bahasa Lampung di delom kurikulum pendidikan resmi megung posisi sai sangat krusial. Pendidikan ngerupako salah sai bidang utama delom teori pelestarian bahasa (Hartono, dkk. 2016). Sekula butindak sebagai agen penyebaran budaya sai tiorganisir rik sistematis. Peserta didik bulajar Bahasa Lampung mak hanya guwai nguasai elemen bahasa, gegoh kosa kata, struktur kalimat, rik aksara Lampung. Peserta didik munih ngepelajari nilai-nilai budaya sai wat di delomni. Ija tikuruk delom tradisi lisan, gegoh pattun, peribahasa, rik ucapan adat. Sebagai cuntu, pattun sai ngerupako bagian anjak sastra lisan dairah mak sekadar buperan sebagai alat hiburan. Kidang munih bupungsi sebagai cara guwai nyampaiko petuah, aturan etika, rik norma sosial sai pagun urik di masyarakat Lampung.

Pendidik megung peran petting delom ngedukung proses pembulajaran, kidang penggunaan model pembulajaran mak hanya butujuwan guwai nyenangko Peserta didik semata. Model pembulajaran harus dacok mikat minat Peserta didik tigho tiyan ngerasa demon selagi proses bulajar bulassung. Jama gohna, wattu pembulajaran bulassung, perhatian mak hanya tipusat pada Pendidik, kidang Peserta didik munih aktip. Pemilihan model atau metode sai tepat dacok ningkatko minat Peserta didik guwai tilibat delom pembulajaran, sai pada akhirni buakibat positip pada hasil bulajar tiyan (Lubis, dkk. 2024). Sebalikni, lamun Pendidik nerapko model atau metode sai kurang sesuwai jama kondisi Peserta didik, proses pembulajaran cenderung ngejadi lebih dominan uleh Pendidik. Hal ija nyebabko tingkat keaktifan Peserta didik ngeraggoh, sampai tiyan kurang antusias rik busemangat nutuk pembulajaran, sai akhirni dacok mengaruhi pencapaian hasil bulajar Peserta didik.

Hambatan utama delom ngepelajari sastra tradisional gegoh pattun mak hanya bukaitan jama pemahaman bettukni, kidang munih jama kompleksitas makna sai tisembunyi di delomni. Peserta didik sering kali kesulitan ngenali struktur pattun,

sai tidiri anjak bagian sampiran rik isi. Tiyan munih bujuang mahami pola rima sai konsisten jama napsirko makna tisirat delom ungkapan-ungkapan simbolis. Pattun, sebagai karya sastra lisan, bugantung pada kewawayan suara, permainan kata, rik hubungan makna sai mak selalu lassung. Bagi peserta didik sai kurang pamiliar jama gaya bahasa kiasan rik aturan sastra tradisional, proses mahami rik nganalisis pattun ngejadi tantangan balak. Akibatni, pelajaran pattun sering kali dianggap sebagai materi sai rumit, membosankan, rik mak relepan jama keurikan serani-rani tiyan.

Masalah ija risok rumit ulah metode pembulajaran pagun didominasi uleh pendekatan kompensional sai bupokus pada pendidik (*teacher-centered learning*). Model ija hanya nekanko ceramah, pencatatan, rik ngapal struktur tanpa ngeniko kesempatan guwai eksplorasi kreatif (Purnama dkk., 2025). Hal ija ngeguwai peserta didik ngejadi pasip. Ketergantungan pada buku teks sebagai sai-saini sumber bulajar munih ngebatasi keragaman pengalaman. Di era perkembann teknologi inpormasi sai cepat, kurangni penggunaan media digital delom pembulajaran sastra ngurangi daya tarik dan interaktivitas. Padahal, generasi ganta iyulah generasi asli digital sai sangat akrab jama perangkat teknologi rik aplikasi online. Kemaksesuaian antara karakteristik peserta didik jama strategi pembulajaran sai diterapko dacok nurunko motipasi rik prestasi bulajar tiyan.

Sesuai jama kebutuhan pendidikan abad ke-21, proses bulajar mengajar harus ngegabungko teknologi digital, pemikiran kritis, kreatifitas, komunikasi, rik kerja sama. Pembulajaran sastra, tikuruk pattun, mak dacok lagi hanya pokus pada pemahaman teks secara teoritis (Hati, 2024). Ia harus nyakup pengalaman bulajar sai ngelibatko peserta didik secara aktif rik bumakna. Penggunaan media digital interaktif, gegoh aplikasi pembulajaran, permainan edukasi, atau platporm kuis online, dacok ngejadi pilihan guwai ningkatko partisipasi peserta didik. Jama pendekatan inovatip rik relepan, peserta didik mak hanya mahami struktur rik makna pattun, kidang munih dacok jama ngeguwai pattun secara kreatif sesuai konteks keurikan tiyan.

Minimni minat Peserta didik tihadop suwatu pembulajaran dacok buakibat negatip pada hasil bulajar tiyan (Susanti, dkk., 2024). Uleh sebab sina, Pendidik perlu buupaya guwai ningkatko minat bulajar Peserta didik mangi hasil bulajar munih ngalami peningkatan seiring jama butambahni motipasi bulajar. Salah sai cara sai epektip iyulah jama milih model pembulajaran bubasis *game* rik ngegunako media sai sesuai. Pendekatan ija dacok ngurangi rasa leju sai resok dialami peserta didik selagi proses pembulajaran. Jama metode pembulajaran bubasis *game*, Peserta didik cenderung ngejadi lebih antusias rik aktip bupartipasi. Selayin sina, model ija munih ngejurung kerja sama antar Peserta didik wattu budiskusi guwai nyelesaiko masalah sai dikeniko. Ketertarikan Peserta didik tihadop pembulajaran meningkat, tigoh tiyan lebih mudah mahami materi sai disampaiko. Jama gohna, penerapan pembulajaran bubasis *game* bupotensi ngeniko pengaruh positip tihadop hasil bulajar Peserta didik (Aini, 2018).

Pembulajaran bubasis *game* ngerupako metode pembulajaran sai ngegunako permainan digital sebagai alat utama, Jama peserta didik sebagai pokus utama guwai ngedacokko tujuwan pembulajaran. Permainan digital ija dacok digunako sebagai media pembulajaran guwai nyampaiko materi selama proses bulajar mengajar. Salah sai cuntu permainan digital sai dacok dimanpaatko sebagai media delom pembulajaran bubasis *game* iyulah Educandy (Setiawan, dkk., 2019).

Educandy iyulah aplikasi bubasis web sai ngemik slogan “*making learning sweeter*” atau ngeguwai proses bulajar ngejadi lebih nyenangko (Fitriati, dkk., 2021). Aplikasi ija digunako sebagai media pembulajaran rik latihan bagi Peserta didik seradu tiyan nerima materi pelajaran. Peneliti milih *game* Educandy didasarko pada mudahnih digunako rik aksesibilitasni bagi peserta didik. Salah sai keunggulan media pembulajaran Educandy sai jadi pertimbangan peneliti iyulah keragaman jenis permainan sai tisediya. Hal ija ngemudahko Pendidik delom ngeguwai bubagai kuis sai epektip guwai nguji pemahaman Peserta didik sekaligus ngejadiko latihan soal lebih helau rik nyenangko (Astra, dkk., 2025).

Penerapan media pembelajaran gegoh Educandy delom ngajar pattun setimbangan didasarko pada alasan pedagogis jama ciri-ciri peserta didik di zaman digital. Educandy, sai buupa platporm bubasis permainan (*game-based learning*), ngemik kemampuan guwai menanggulangi hambatan motipasi sai sering muncul delom pelajaran sastra tradisional (Astra dkk., 2025). Jama pitur gegoh kuis interaktif, permainan nyocokko kata, nyusun kalimat, atau teka-teki bubasis konten, peserta didik mak lagi nerima materi secara pasip. Sebalikni, tiyan terjun lassung delom ngeksplorasi konsep. Khusus guwai pattun setimbangan, pitur-pitur ija dacok digunako guwai ngelatih pemahaman bagian sampiran rik isi, pola rima, pilihan kata, jama hubungan makna antar bait secara lebih nyata rik helau.

Anjak segi teori, pendekatan bubasis permainan cocok jama prinsip konstruktivisme. Prinsip ija negasko bahwa peserta didik ngebangun pengetahuan liwat pengalaman aktif (Widayanthi, dkk., 2024). Saat peserta didik buinteraksi jama soal-soal sai disajiko sebagai permainan, proses ija nguatko kemampuan kognitif liwat pengulangan, respons lassung, rik tantangan sai ngebangkitko rasa penasaran. Hal ija ngebantu peserta didik mahami struktur bahasa pattun setimbangan sai unik rik kadang rumit. Selayin sina, suasana persaingan sai sehat delom permainan bupotensi ningkatko fokus, konsentrasi, jama motipasi internal peserta didik saat nutuki pelajaran.

Di layin sisi, Educandy nawarko fleksibilitas sai cukup bagi pendidik guwai nyusun materi sesuai kebutuhan rik konteks setempat. Pendidik dacok nyertako teks pattun setimbangan sai bukaitan jama budaya Lampung, tigoh pembelajaran tetap tihubung jama akar budaya daerah. Fleksibilitas ija ngemungkinko penggabungan teknologi digital rik kearifan lokal, tigoh peserta didik tetap merasa tiikat jama identitas budayani meski bulajar liwat alat modern. Jama begitu, penggunaan Educandy mak sekadar pariasi metode, ngelayinko strategi guwai ngehubungko tradisi sastra lisan jama pengalaman digital sai familiar bagi generasi ganta.

Lebih lanjut, penggunaan media interaktif gegoh Educandy sesuai jama persyaratan pendidikan abad ke-21, sai nekanko literasi digital rik kemampuan bupiker kritis (Nikmati, 2024). Liwat kegiatan berbasis permainan, peserta didik didorong guwai nganalisis, milih jawaban sai benor, jama ngerepleksiko kesalahan secara mandiri berkat umpan balik sai tersedia. Proses ija dacok ningkatko hasil bulajar sekaligus ngebettuk sikap positif tihadop sastra daerah. Ulah sebab sina, penerapan Educandy delom pembelajaran pattun setimbangan diharapko mak hanya ningkatko pemahaman struktur rik makna, kidang unih numbuhko penghargaan tihadop sastra tradisional delom bettuk sai lebih relepan, interaktif, rik sesuai jama perkembangan zaman.

Kidang, delom praktikni, pembelajaran Bahasa Lampung di SMAN 1 Sukoharjo pagun ngehadopi pepira tantangan. Anjak hasil observasi awal, ditemuko bahwa motivasi bulajar Peserta didik tihadop mata pelajaran Bahasa Lampung tihitung rebbah. Hal ija tiliyak anjak minimni partisipasi aktif Peserta didik selagi proses pembelajaran rik kurangni antusiasme tiyan delom ngerjako tugas. Salah sai faktor penyebabni iyulah penggunaan media pembelajaran sai pagun busipat konvensional, tigoh ngeguwai proses bulajar ngejadi monoton rik kurang helau bagi Peserta didik.

Peneliti milih sekula SMAN 1 Sukoharjo ulah ngemik pasilitas pendukung sai memadai guwai penerapan media berbasis teknologi. Yakdo laboratorium jama jumlah sai memadai, akses internet sai lancar, guwai ngedukung pelaksanaan pembelajaran ngegunako Educandy mangi mawat kesalahan teknik sai bumakna.

Penelitian ija petting dilakuko ulah ngedok kebutuhan guwai ngatasi rebbahni hasil bulajar Peserta didik delom pembelajaran Bahasa Lampung. Jama ngegunako Educandy, diharapko proses pembelajaran ngejadi lebih helau, interaktif, rik sesuai jama karakteristik generasi digital saat ija. Selayin sina, penelitian ija munih butujuwan ngeni alternatif solusi bagi Pendidik delom ngembangko media pembelajaran sai inopatif, khususni guwai materi teks Pattun Setimbangan.

Ulah sebab sina, penelityan ngenai epektipitas media pembulajaran Educandy tihadop hasil bulajar Bahasa Lampung Peserta didik kelas XI di SMAN 1 Sukoharjo sangat diperluko. Hasil penelitian ija diharapko dacok ngeni kontribusi delom ningkatko kualitas pembulajaran Bahasa Lampung munih ngedukung pelestarian bahasa rik budaya dairah liwat pendidikan sai relepan jama perkembangan zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Budasarko latar belakang di unggak, dacok peneliti identifikasi sebagai berikut:

1. Di SMAN 1 Sukoharjo, media pembulajaran Bahasa Lampung pagun nayah ngegunako metode tradisional sai kurang mikat minat Peserta didik.
2. Penggunaan media pembulajaran bubasis teknologi sai interaktif rik sesuai jama karakteristik generasi digital saat ija pagun tibatas.
3. Pemanpaatan media pembulajaran bubasis *game*, gegoh Educandy makkung maksimal, padahal media sina ngemik potensi guwai ningkatko motipasi, ketilibtan, rik hasil bulajar Peserta didik secara signipikan.

1.3 Batasan Masalah

Budasarko identifikasi masalah, maka batasan masalah delom penelitian ija sebagai berikut:

1. Media pembulajaran Educandy (X)
2. Hasil bulajar peserta didik (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Budasarko batasan masalah di unggak, maka masalah sai haga penulis rumusko iyulah: "Rappa epektipitas penggunaan media pembulajaran Educandy delom ningkatko hasil bulajar Bahasa Lampung pada materi teks Pattun Setimbangan Peserta didik kelas XI di SMAN 1 Sukoharjo?"

1.5 Tujuwan Penelityan

Budasarko rumusan masalah di unggak, tujuwan sai haga dicapai delom penelitian ija iyulah ngetahui epektipitas penggunaan media pembulajaran Educandy delom ningkatko hasil bulajar Bahasa Lampung pada materi teks Pattun Setimbangan

Peserta didik kelas XI di SMAN 1 Sukoharjo.

1.6 Manfaat Ilmiah

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Diharapkan bahwa penelitian ini akan menambah koleksi pengetahuan, khususnya dalam bidang inovasi metode pembelajaran Bahasa Lampung berbasis teknologi.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan landasan bagi penelitian selanjutnya, terutama bagi bukitan jama efektifitas dan penggunaan media pembelajaran Educandy.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah
 - a) Untuk rekomendasi bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Lampung.
 - b) Untuk mendorong penerapan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi Pendidik
 - a) Untuk menyediakan pilihan media pembelajaran yang kreatif dan efisien sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar.
 - b) Untuk mendorong pendidik agar lebih inovatif dan fleksibel dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.
- 3) Bagi Peserta Didik
 - a) Media pembelajaran interaktif ini akan memudahkan Peserta Didik agar dapat memahami materi teks dengan seimbang dalam Bahasa Lampung dengan cara yang lebih menyenangkan.
 - b) Dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Bahasa Lampung, terutama materi teks dengan seimbang, dapat mengalami peningkatan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berperan sebagai kerangka yang menetapkan batasan-batasan penelitian, sehingga masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus pada area yang akan diteliti. Penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar Bahasa Lampung, khususnya pada materi teks Pattun Setimbangan bagi Peserta didik kelas XI SMA. Aspek yang diteliti meliputi kemampuan kognitif Peserta didik, yang diukur melalui hasil belajar seragam untuk proses pembelajaran menggunakan media Educandy. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Sukoharjo dengan subjek penelitiannya yaitu Peserta didik kelas XI pada tahun ajaran 2025/2026. Fokus utama penelitian adalah membandingkan hasil belajar Peserta didik semaksimal mungkin seragam penggunaan media pembelajaran Educandy, yang dapat dilihat sejauh mana media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap materi. Dengan pembatasan ini, penelitian akan membahas secara lebih mendalam aspek-aspek psikomotorik, yang mencakup untaian materi Bahasa Lampung, yang hanya berfokus pada kompetensi Peserta didik dalam memahami dan menguasai materi teks Pattun Setimbangan.

II. TINJAUWAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Epektipitas

Secara etimologis, kata “epektipitas” berasal dari istilah “epektip”, yang bermakna menghasilkan dampak atau konsekuensi tertentu pada suatu sasaran. Dalam pemahaman umum, epektipitas diartikan sebagai derajat kesuksesan suatu kegiatan yang mengarah ke tujuan yang sudah direncanakan (Yogi, 2021). Sebuah program atau aktivitas disebut efektif jika output yang dihasilkan sesuai dengan target yang ditentukan. Epektipitas berkaitan dengan efisiensi, sebab epektipitas lebih mengutamakan pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, ukuran pokok epektipitas bergantung pada seberapa jauh tujuan yang dapat diwujudkan secara maksimal. Dengan kata lain, epektipitas selalu berkaitan erat dengan tolak ukur keberhasilan yang sudah ditetapkan di awal.

Di bidang pendidikan, epektipitas mengacu pada keberhasilan proses belajar dalam meraih kompetensi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran yang efektif hanya dinilai dengan penyampaian materi oleh pendidik, yang mengakibatkan perubahan sikap dan peningkatan kemampuan peserta didik (Salabi, 2020). Perubahan yang dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor sesuai dengan tujuan belajar. Selain itu, epektipitas pembelajaran sangat bergantung pada partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Semakin besar keterlibatan dan pemahaman peserta didik, semakin tinggi peluang tujuan belajar tercapai. Akibatnya, epektipitas pembelajaran berfungsi sebagai indikator yang sangat penting untuk menilai kualitas proses pendidikan.

Epektipitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai elemen yang saling berhubungan dalam sistem belajar. Elemen-elemen yang mencakup tujuan belajar, bahan ajar, metode, media, strategi, dan penilaian yang diterapkan. Media belajar memainkan peran yang sangat penting yang dapat membantu memperjelas penyampaian bahan yang meningkatkan

motivasi peserta didik (Gani dkk., 2025). Penggunaan media ini sesuai dengan tuntutan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Lebih lanjut, media ini mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, dengan bahan ajar lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, pemilihan penggunaan media belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan efektivitas pembelajaran.

Dalam penelitian kuantitatif, efektivitas biasanya diukur dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan. Desain penelitian dengan *one group pretest-posttest* memungkinkan peneliti mengamati peningkatan skor secara objektif (Amarulloh & Irvani, 2025). Ketika terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Pengukuran ini umumnya menggunakan instrumen tes yang digunakan sebagai indikator kompetensi. Kemudian, hasilnya dianalisis dengan teknik statistik yang digunakan untuk menguji tingkat signifikansi. Melalui pendekatan ini, efektivitas dapat dibuktikan secara empiris yang akurat.

Dalam penelitian ini, efektivitas dimaknai sebagai tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran Educandy yang dapat meningkatkan hasil belajar teks patun setimbangan. Indikator efektivitas diukur dengan peningkatan skor hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Sukoharjo yang menggunakan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Educandy membantu peserta didik memahami struktur, aturan, dan isi patun setimbangan yang lebih kompleks. Efektivitas dalam penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif, yang diukur dengan tes hasil belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran Educandy dianggap efektif karena berhasil memberikan dampak positif yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hakikat Pembelajaran

Secara etimologis, istilah “pembelajaran” berasal dari kata dasar “belajar” yang diawali dengan awalan “pe-” dan akhiran “-an”. Kata “belajar” dalam bahasa Indonesia bermakna upaya untuk mengetahui atau keterampilan yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman (Ardoludin dkk., 2024). Penambahan imbuhan ini menunjukkan arti baru, yaitu menunjukkan suatu proses, metode, atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang

bulajar. Ulah sebab sina, pembulajaran dacok dijelasko sebagai proses sai secara sengaja dirancang guwai ngebantu peserta didik tilibat delom kegiatan bulajar. Istilah ija nyoroti watni unsur perencanaan rik kesengajaan delom pendidikan. Akbiatni, pembulajaran mak muncul secara kebetulan, melayinko liwat lakkah-lakkah sai sistematis rik tiarah.

Anjak sudut pandang konseptual, pembulajaran iyulah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, rik bahan ajar delom lingkungan bulajar titentu. Interaksi ija butujuwan ngedacokko kemampuan sai radu ditentuko delom kurikulum. Pembulajaran mak hanya pokus pada penyampaian materi uleh pendidik, kidang munih pada partisipasi aktip peserta didik delom ngebangun pengetahuan. Proses ija ngeliputi kegiatan gegoh mengamati, ngeluluh, bueksperimen, bupiker kritis, rik nyampaiko hasil bulajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Liwat pembulajaran, peserta didik diharapko ngalami perubahan sikap sai butahan lama sebagai akibat anjak pengalaman bulajar. Perubahan ija dacok bubettuk peningkatan wawasan, kemahiran, atau nilai-nilai.

Delom pandangan teoritis, pembulajaran sangat tiikat jama bubagai teori bulajar sai ngejadi dasarni. Teori behapiorisme ngeliyak pembulajaran sebagai perubahan sikap sai tijadi ulah stimulus rik respons sai dacok diamati. Teori kognitipisme nekanko pettingni proses mental internal, gegoh bupiker rik mahami inpormasi. Di sisi layin, teori konstruktipisme nyatako bahwa peserta didik secara aktip ngebangun pengetahuwanni liwat pengalaman rik interaksi sosial. Ketelu kategori ija ngeniko pondasi guwai ngerancang strategi pembulajaran sai episien. Jama mahami dasar teoritis ija, pendidik dacok nyesuaiko metode bulajar sesuai jama kebutuhan peserta didik (Rasyad, 1999).

Delom lingkup pendidikan sekula, pembulajaran iyulah kegiatan sai dirancang secara tisetruktur liwat tahap perencanaan, pelaksanaan, rik penilaian. Pendidik nyusun alat bantu pembulajaran, gegoh tujuwan, bahan, metode. Media, rik alat epaluasi, nyin proses bulajar bulapah lancar. Pembulajaran sai helau harus mampu nyiptako atmosfir sai ngedukung, interaktip, rik ngemotipasi peserta didik (Ali

dkk., 2024). Selayin ija, pembulajaran perlu merhatiko ciri-ciri rik pubidaan diri pesai peserta didik. Ulah sebab sina, esensi pembulajaran iyulah proses sai direncanako guwai ngebantu peserta didik ngedacokko perubahan sikap secara menyeluruh, sesuai jama tujuwan pendidikan.

2.3 Media Educandy

2.3.1 Pengertian

Media pembulajaran ngerupako salah sai alat bantu sai digunako guwai ngemudahko Pendidik jama Peserta didik delom nyampaiko rik mahami materi pelajaran. Ngetutuk Balseran, dkk (2019) sai dikutip anjak (Ferdianti & Anwar, 2023), media pembulajaran iyulah perangkat pendukung sai digunako Pendidik guwai bukomunikasi jama Peserta didik. Media ija jadi paktor petting delom ningkatko hasil bulajar kognitip Peserta didik, tiutama pada masa operasional konkret, yakdo tahap perkembangan di dipa sanak-sanak pagun merluko objek pisik secara lassung nyin lebih mudah mahami materi sai diajarko.

Budasarko teori komunikasi delom dunia pendidikan, proses bulajar pada intini ngelibatko interaksi timbal balik antara pendidik rik peserta didik (Wahidin, 2017). Kesuksesan interaksi ija bugantung pada sejawoh ipa pesan disampaiko jama jelas, saluran sai digunako guwai nyampaiko, jama kemampuan penerimaan guwai mahami pesan tisebut. Alat bantu bulajar buperan petting delom ngurangi kesalahpahaman pesan rik ngebantu ngubah gagasan sai sulit dipahami ngejadi lebih mudah dijangkau. Alat bantu bulajar sai helau rik ngelibatko interaksi ngemungkinko peserta didik bupartisipasi penuh delom proses ngebettuk pengetahuan tisebut (Ali dkk., 2024). Uleh sebab sina, pemilihan alat bantu bulajar harus ngepertimbangko sipat materi pelajaran, sasaran pembulajaran, rik ciri-ciri peserta didik.

Di era digital saat ija, alat bantu bulajar sai ngegunako teknologi inpormasi rik komunikasi bukembang jama cepat. Penggunaan teknologi delom proses bulajar mak hanya kebutuhan, kidang munih persyaratan guwai nguasai keterampilan di abad ke-21. Alat digital ngeniko kesempatan haguk pengajar guwai ngerancang

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang berfokus pada peserta didik (Paling dkk., 2024).

Di tengah kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, alat belajar yang menggunakan platform digital semakin populer yang menjadi alternatif dalam kegiatan belajar di era modern (Ariani dkk., 2023). Salah satu contoh alat belajar yang dapat digunakan adalah Educandy. Aplikasi berbasis web yang dapat membantu menciptakan berbagai macam permainan edukasi yang cara yang mudah yang menyenangkan. Melalui platform tersebut, para pendidik dapat merancang kuis atau aktivitas permainan yang berfokus pada kata-kata, yang peserta didik dapat mengakses secara online.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai kuis. Aplikasi ini memungkinkan siapa saja yang dapat mengakses, menggunakan, yang memainkan kuis secara mudah. Tampilan Educandy dirancang yang warna-warna yang suasana yang menyenangkan, sesuai yang slogannya, yaitu "*making learning sweeter*" atau "gunakan belajar yang lebih menyenangkan". Educandy memiliki beberapa permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs*, yang *quiz questions*. Selain itu, dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis permainan lain, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, yang *multiple choice* (Amelia, dkk., 2021).

Permainan pendidikan memiliki ciri-ciri utama, seperti tujuan yang jelas, pengaturan permainan, respons yang cepat, yang unsur tantangannya (Yulianti dkk., 2025). Ciri-ciri ini cocok yang prinsip-prinsip pembelajaran yang sukses, yang mendorong partisipasi aktif yang respons sebagai elemen utama dalam proses belajar. Dengan sudut pandang teori kognitif, permainan pendidikan dapat membantu meningkatkan ingatan melalui latihan berulang yang praktik yang disajikan yang cara yang menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan jalur kognitif yang menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lama.

Game edukasi iyulah permainan sai dirancang khusus guwai ngembangko kemampuan bupiker, tikuruk ningkatko konsentrasi rik kemampuan mecohko masalah. *Game* edukasi ngerupako salah sai jenis media sai digunako guwai ngeni pengajaran rik nambah pengetahuan pengguna liwat media sai unik rik helau (Soeheri, dkk., 2016).

2.3.2 Kelebihan rik Kekurangan Educandy beserta Solusini

Berikut iyulah kelebihan anjak aplikasi Educandy:

1. Pertama, Educandy ngemik tampilan sai sederhana rik *user-friendly*, tigoh Pendidik rik Peserta didik dacok jama mudah ngeakses rik ngegunako aplikasi ija tanpa keahlian teknis khusus.
2. Keruwa, aplikasi ija nawarko bubagai jenis permainan gegoh *matching pairs*, *quiz questions*, *word search*, rik layinni, sai mampu nyesuaiko jama buragam gaya bulajar Peserta didik.
3. Ketelu, jama desain sai helau rik interaktif, Educandy ngeguwai proses pembulajaran jadi lebih nyenangko jama ningkatko motipasi Peserta didik guwai aktip bupartisipasi.
4. Kepak, ulah bubasis web, Educandy dacok diakses kapan gawoh rik anjak dipa gawoh selama tihubung jama internet, tigoh sangat cocok digunako delom pembulajaran daring maupun tatap muka.
5. Kelima, media ija ngemungkinko Peserta didik guwai bulatih rik ngulang materi secara mandiri, sai buperan petting delom nguatko pemahaman rik daya ingok tiyan.

Berikut kekurangan Educandy rik Solusini:

1. Pertama, aplikasi ija ngebutuhko koneksi internet sai stabil nyin dacok bulapah jama lancar. Ulah sebab sina, sekula dacok nyediako pasilitas *Wi-Fi*, atau Pendidik dacok ngunduh materi rik kuis delom pormat *offline* lamun ngemungkinko. Selayin sina, ngegunako aplikasi dacok dijadwalko pada wattu jaringan internet lebih stabil.

2. Keruwa, pepira pitur rik jenis permainan hanya tisediya pada persi bubayar, tigoh pengguna persi gratis ngalami keterbatasan. Guwai ngatasi hal ija, Pendidik dacok ngemanpaatko pitur gratis secara maksimal jama kreatipitas delom ngeguwai kuis, atau pihak sekula dacok mertimbangko guwai bulangganan persi premium lamun ngemungkinko.
3. Ketelu, pilihan kostumisasi tampilan rik desain permainan pagun tibatas, tigoh kurang pleksibel guwai disesuaikan jama karakteristik Peserta didik. Ulah sebab sina, Pendidik dacok nambahko elemen pendukung layin injuk media pisual atau audio sai relepan di luwah aplikasi guwai ngeperkaya pengalaman bulajar Peserta didik.
4. Kepak, keterbatasan kostumisasi desain. Guwai ngatasini, pendidik dacok nambahko media pendukung layinni gegoh pideo atau gambar sebagai penguat materi.

2.3.3 Cara Penggunaan Educandy



Gambar 1. 1 Logo Educandy

Sumber: www.educandy.com

1. Pendidik dacok mulai proses jama ngebuka situs Educandy liwat perangkat gegoh komputer, laptop, atau *smartphone* sai radu tihubung mit internet. Seradu sina, pendidik perlu ngelakuko pendaptaran akun guwai dacok ngakses pitur lengkap aplikasi.

2. Seradu buhasil kuruk mit delom akun, pendidik dacok ngeguwai materi pembulajaran jama ngisi pormulir sai tisediya. Pormulir sina nyakup judul materi, jenis permainan sai haga digunako, rik isi soal atau kata-kata sai haga dikurukko mit delom permainan.
3. Selanjutni, pendidik milih jenis permainan sai sesuai jama tujuwan pembulajaran, misalni *matching pairs*, *quiz questions*, atau *words*. Seradu konten dikurukko, materi pembulajaran dacok dipikon rik tautan permainan dibagiko haguk peserta didik liwat grup *WhatsApp*. Radu sina peserta didik ngakses tautan tisebut rik natuki permainan sebagai sarana latihan atau epaluasi pemahaman materi.

Berikut pitur sai wat delom Educandy:

1. *Matching Pairs*

Pitur ija ngemungkinko Peserta didik guwai nyocokko pasangan kata atau gambar sai sesuai. Pepira jenis permainan sai tikuruk delom pitur ija antara layin:

- 1) *Crossword* (teka-teki silang), di dipa peserta didik ngisi kata budasarko petunjuk sai dikeniko.
- 2) *Nought & Crosses (Tic Tac Toe)*, sebuah permainan strategi sai dacok dimodifikasi guwai tujuwan pembulajaran.
- 3) *Match-up* (nyocokko), yakdo permainan sai ngeharusko peserta didik nyocokko kata atau gambar sai bupasangan.
- 4) *Memory*, permainan sai nguji kemampuan peserta didik delom ngingok pasangan kata atau gambar sai disegokko.
- 5) *Multiple Choice* (pilihan ganda), yakdo soal pilihan ganda sai dacok disusun sesuai jama materi pembulajaran.

2. *Quiz Questions*

Pitur kuis ija nyediako pertanyaan pilihan ganda sai bupungsi guwai ngukor pemahaman peserta didik tihadop materi sai diajarko. Pendidik dacok ngeguwai soal-soal sai relepan jama teks Pattun Setimbangan rik nyediako pepira opsi jawaban guwai dipilih peserta didik.

3. *Words*

Pitur ija meliputi pepira permainan kata, di antarani:

- 1) *Word Search* (nyepok kata), yakdo permainan di dipa peserta didik nyepok kata-kata titentu delom kotak hurup sai tisediya.
- 2) *Spell It!* (eja kata), di dipa peserta didik dikilu ngeja kata jama benor budasarko petunjuk sai dikeniko.
- 3) *Anagrams* (anagram), yakdo permainan nyusun ulang hurup-hurup guwai membettuk kata sai benor.

2.4 Hasil Bulajar

2.4.1 Pengertian Hasil bulajar

Hasil bulajar iyulah perubahan delom perilaku atau kemampuan sai dialami uleh peserta didik seradu natuki kegiyatan pembulajaran. Perubahan sina dacok buupa peningkatan delom aspek pengetahuan, keterampilan, jama sikap sai nyerminko tingkat penguasaan materi sai radu disampaiko (Soeheri dkk., 2016). Maka hasil bulajar ngejadi indikator petting guwai ngenilai kebuhasilan proses pembulajaran rik nunjukko sepira jawoh tujuwan pembulajaran radu ticapai. Ulah sebab sina, epaluasi tihadop hasil bulajar sangat diperluko guwai ngetahui sepira epektip metode rik media pembulajaran sai diterapko.

Selayin bupungsi sebagai indikator kebuhasilan, hasil bulajar munih ngejadi dasar delom ngerancang lakkah-lakkah perbaikan pada proses pembulajaran berikutni. Ki hasil bulajar nunjukko pencapaian sai helau, hal ija ngebuktiko bahwa peserta didik dacok mahami rik nerapko materi secara epektip. Sebalikni, ki hasil bulajar kurang ngemuasko, maka perlu dilakuko penyesuwaiyan strategi pembulajaran guwai ningkatko pemahaman rik keterampilan peserta didik secara optimal (Rahmadani dkk., 2024).

Delom penelitian kuantitatip, prestasi bulajar biasani diukur ngegunako tes objektip atau tes tulis sai disusun sesuai indikator kemampuan sai ditargetko. Bubagai elemen ngaruhi prestasi ija, gegoh cara mengajar, alat pembulajaran, dorongan peserta didik, jama ciri-ciri diri pesai peserta didik.

Penerapan alat pembelajaran digital terbukti ngeniko dampak balak pada peningkatan prestasi bulajar. Metode berbasis *game-based learning* ngegunako Educandy secara signifikan ningkatko hasil bulajar Bahasa Lampung kik dibandingko jama pendekatan tradisional. Ija nunjukko bahwa alat pembelajaran interaktif ngebanu peserta didik mahami materi jama lebih episien.

2.4.2 Indikator Hasil Bulajar

Menurut Benjamin S. Bloom delom *Taxonomy of Educational Objectives* sai dikutip anjak (Sulastri, 2020), hasil bulajar dacok diukur liwat telu ranah utama, yakdo ranah kognitif, ranah apektif, rik ranah psikomotorik. Taksonomi Bloom iyulah kerangka kerja kognitif sai digunako guwai ngekoriko lepel kemampuan bupiker peserta didik. Lepel ija dimulai anjak sai paling dasar, yakdo ngingok, tigo sai paling tinggi, yakdo nyiptako. Kerangka ija ngemainko peran krusiyal delom nyusun tujuwan pembelajaran rik alat penilaian, ulah setiyap tingkat ngewakili kemampuan kognitif sai bubida. Delom situasi pembelajaran teks pattun setimbangan di SMA kelas XI SMAN 1 Sukoharjo, taksonomi bloom ngebanu nguraiko cara peserta didik bulajar nutuki hirarki kognitif. Hirarki ija bulapah anjak ngenali istilah tigo ngehasilko teks pattun sai inopatif. Media pembelajaran Educandy diharapko ngebanu peserta didik ngedacokko unyin tingkat kognitif tisebut. Ulah sebab sina, prestasi bulajar peserta didik dacok ningkat secara menyeluruh, sesuai jama tujuwan pembelajaran sai radu ditetapko. Berikut ija iyulah penjelasan ngenai masing-masing ranah sebagai indikator hasil bulajar:

1. Ranah kognitif ngerupako salah sai indikator hasil bulajar sai nunjukko perubahan delom kemampuan bupiker atau proses kognisi seseorang. Tujuwan utama anjak pengukuran ija iyulah ngedacokko data sai akurat ngenai tingkat pencapaian peserta didik, sai dacok buupa skor tes pengetahuan, kemampuan nerapko konsep, atau keterampilan delom ngemecahko masalah. Taksonomi Bloom domain kognitif sai radu direpisi Anderson rik Krathwohl delom (Kartini dkk., 2022) yakdo:

- 1) Kategori C1 – Ngingok (*Remembering*)
Kemampuan guwai ngenali rik ngingok muloh pakta, istilah, konsep dasar, atau jawaban sai radu dipelajari semakkungni.
 - 2) Kategori C2 – Mahami (*Understanding*)
Kemampuan guwai nangkap arti atau makna anjak pakta, ide, rik konsep sai dipelajari.
 - 3) Kategori C3 – Nerapko (*Applying*)
Kemampuan ngegunako inpormasi atau konsep sai radu dipahami delom situasi ampai atau konteks sai bubida.
 - 4) Kategori C4 – Nganalisis (*Analyzing*)
Kemampuan ngemecoh inpormasi ngejadi ageh-ageh lunik rik mahami hubungan antak ageh tisebut.
 - 5) Kategori C5 – Ngeepaluasi (*Evaluating*)
Kemampuan ngeguwai penilaian atau keputusan budasarko kriteria rik standar titentu.
 - 6) Kategori C6 – Nyiptako (*Creating*)
Tingkat tihanggal delom ranah kognitip, di dipa jelma mampu ngegabungko pupira elemen guwai ngehasilko sesuatu sai ampai rik asli.
2. Ranah afektip bukaitan jama sikap rik nilai-nilai sai jakni uleh peserta didik. Ciri-ciri hasil bulajar pada ranah afektip dacok diliyak anjak perilaku peserta didik, gegoh sikap disiplin saat natuki pelajaran, pokus perhatian tihadop materi sai disampaiko, rasa hormat rik penghargaan tihadop pendidik, rik motipasi bulajar sai ranggal. Perubahan sikap ija dacok diukur liwat obserpasi, misalni jama ngenilai minat atau antusiasme peserta didik tihadop materi pembulajaran.
 3. Ranah psikomotorik ngacu pada sependaini diri pesai guwai ngelakuko suwatu tindakan atau keterampilan seradu ngedacokko pengalaman bulajar titentu. Aspek ija nyakup hasil bulajar sai didacok liwat pengembangan keterampilan pisik rik otot sai bukaitan jama aktipitas praktis.

2.4.3 Paktor sai Mempengaruhi Hasil Bulajar

Mahami paktor-paktor sai ngaruhi hasil bulajar sangat petting nyin dacok ngurangi kemungkinan tijadini hasil bulajar sai rendah. Para ahli ngemukako pepira paktor sai ngaruhi hasil bulajar, sai tibagi ngejadi ruwa kategori utama, yakdo paktor internal rik paktor eksternal.

1. Paktor Internal

Paktor internal buasal anjak delom diri pesai sina pesai rik tibagi ngejadi ruwa jenis, yakdo paktor fisiologis rik paktor psikologis (Suzana dkk., 2021), di antarani:

1) Paktor Fisiologis

Paktor Fisiologis bukaitan jama kondisi fisik jelma. Kesehatan jasmani sai tiganggu dacok ngaruhi proses bulajar. Cuntuni iyulah kondisi gegoh sakik, kelayinan genetik titentu (misalni muta, lumpuh, tuli), rasa lemos, atau kedugok sai dacok ngehambat kemampuan bulajar diri pesai.

2) Paktor Psikologis

Paktor psikologis ngeliputi aspek-aspek gegoh minat, bakat, kecerdasan, motipasi, rik rasa percaya diri peserta didik. Unyin aspek ija buperan petting delom nentuko keberhasilan bulajar.

2. Paktor Eksternal

Paktor eksternal buasal anjak lingkungan luwah diri pesai jama munih ngemengaruhi proses bulajar peserta didik. Paktor-paktor ija ngeliputi:

1) Paktor anjak Hulun Tuha

Hulun tuha ngerupako pengaruh eksternal sai sangat dominan delom keberhasilan bulajar peserta didik. Sebagai sekula pertama, keluarga ngejadi lembaga pendidikan awal rik paling petting bagi perkembangan sanak (Suzana dkk., 2021).

2) Paktor anjak Sekula

Sekula ngeniko pengaruh liwat pendidik, materi pelajaran, model rik metode pembelajaran sai diterapko, rik kondisi ruwang bulajar. Lingkungan sekula sai kurang kondusif dacok ngehambat proses bulajar peserta didik.

3) Paktor anjak Masyarakat

Sebagai jelma sosial, diri pesai sangat dipengaruhi uleh lingkungan masyarakat di sekitarni. Paktor-paktor anjak masyarakat ija sulit dikendaliko ulah pola piker rik kebiasaan masyarakat sai buragam (Suzana dkk., 2021).

2.5 Pelajaran Bahasa Lampung

2.5.1 Pembelajaran Bahasa Lampung

Pembulajaran Bahasa Lampung ngewakili salah sai cara nerapko pendidikan sai didasarko pada kebijaksanaan daerah. Tujuwainni iyulah ngelestariko bahasa daerah sebagai bagian anjak identitas budaya masyarakat Lampung. Bahasa daerah ngemik fungsi sai sangat petting, mak hanya sebagai alat komunikasi, kidang munih sebagai media transmisi nilai, norma, adat istiadat, jama sistem pengetahuan lokal sai diwarisko secara turun-temurun. Uleh sebab sina, pernyertaan mata pelajaran Bahasa Lampung delom kurikulum muatan lokal di sekula ngejadi lakkah petting guwai ngejaga kelassungan budaya daerah.

Anjak segi konsep, pembelajaran Bahasa Lampung mak hanya pokus anjak penguasaan unsur bahasa gegoh kosa kata, susunan kalimat, rik tata bahasa. Pembelajaran ija munih ngeliputi pemahaman nilai-nilai budaya sai wat delom karya sastra daerah, tikuruk pattung, ceria rakyat, petatah-petitih rik bettuk sastra lisan layinni (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung, 2013). Tujuwan utamani iyulah sai mak hanya mahir delom bahasa, kidang munih sadar akan budaya rik bangga tihadop identitas daerahni.

Delom pandangan pendidikan multikultural, pembelajaran bahasa daerah ngebantu nguatko identitas lokal di tengah gelombang globalisasi sai sering ngegeser penggunaan bahasa daerah uleh generasi ngurau. Tantangan besar saat ija iyulah kurangni minat peserta didik ulah dominasi bahasa nasional rik bahasa asing delom kehidupan serani-rani. Kondisi ija ngedurung pendidik guwai nyiptako metode pembelajaran sai kreatip nyin Bahasa Lampung tetap helau rik relepan bagi peserta didik.

Selayin sina, pembulajaran Bahasa Lampung harus nutuki prinsip pembulajaran aktip. Delom prinsip ija, peserta didik mak hanya nerima inpormasi, kidang munih bupartisipasi penuh delom proses bulajar. Pemanpaatan alat bantu bulajar bubasis teknologi dacok ngejadi jawaban guwai ningkatko motipasi rik ketlibatan peserta didik. Jama cara ija, pembulajaran Bahasa Lampung diharapko dacok nyesuaiko diri jama perkembangan zaman, sambil tetap mertahanko nilai-nilai budaya sebagai dasarni.

2.5.2 Teks Setimbangan

Pattun setimbangan iyulah salah sai jenis karya sastra dairah Lampung, jama nilai kehelauan sosial sai hanggal. Kata “setimbangan” ngacu pada bettuk interaksi sai dilakuko secara bugantian atau saling ngejawab. Delom praktikni, jelma nyampaiko pattun ija secara bugiliran antara ruwa pihak, biasani antara meranai rik muli, jama respons sai spontan rik penuh kreatipitas. (Sudihartono & Fattah, 2016).

Anjak segi struktur, pattun setimbangan mirip jama pattun umumni. Tediri anjak pak baris delom sai bait, dipa ruwa baris awal bupungsi sebagai pengantar (sampiran) rik ruwa baris berikutni sebagai isi utama. Pola rima sai biasa digunako iyulah a-b-a-b. Kidang, sai ngeguwai pattun setimbangan unik iyulah sipat dialogni, dipa setiyap pattun ngejadi jawaban atas pattun semakkungni. Pola ija ngeharusko jelma sai tilibat bupikir cepaat, bukreasi delom bahasa, rik nguasa kosa kata sai cukup.

Anjak sudut panjang pungsi sosial, pattun setimbangan mak sekedar hiburan. Munih buperan sebagai alat komunikasi, ekspresi emosi, rik sarana interaksi sosial di masyarakat Lampung. Delom tradisi, jelma sering ngegunako delom acara adat, petermuan muli meranai, atau kegiatan sosial layinni. Nuansa romantis sai sering muncul delom pattun ija nyerminko dinamika hubungan antara meranai rik muli delom budaya Lampung.

2.6 Penelitian Relepan

Delom penelitian ija semakkungni ngerupako lakkah krusial guwai nguatko dasar teori rik nentuko posisi penelitian sai lagi dilakuko. Penelitian sai digunako (Nurjamil dkk, 2023) jama judul 'Epektipitas Penerapan Media Educandy pada Peserta didik delom Pembulajaran Sejarah' nunjukko bahwa pemanpaatan media Educandy buhasil ningkatko motipasi rik pemahaman peserta didik tihadop materi pelajaran. Penelitian ija ngegunako metode kualitatif deksriptif rik melibatko peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 10 Bandung.

Hasil penelitian tisebut ngungkapko bahwa media Educandy epektip delom nyiptako lingkungan bulajar sai interaktip rik nyenangko. Peserta didik lebih aktip tilibat, rik tiyan nunjukko peningkatan pemahaman tihadop materi sai diajarko. Najin wat hambatan teknis gegoh masalah koneksi internet rik kurangni pengetahuwan awal peserta didik tentang aplikasi, pendidik dacok ngatasi hambatan ija jama bimbingan rik pengaturan wattu sai tepat.

Relepani penelitian tisebut jama penelitian ija tiletak pada penggunaan Educandy sebagai variabel independen sai diuji epektipitasni tihadop capaian bulajar. Pubidaanni wat pada sejarah, penelitian ija nekanko Bahasa Lampung, khususni teks pattun setimbangan. Ulah sebab sina, penelitian ija nawarko inopasi delom pembulajaran bahasa dairah sai ngegunako teknologi.

Selayin sina, penelitian-penelitian layin tentang pembulajaran bubasis permainan nunjukko bahwa ngegabungko elemen permainan delom proses bulajar dacok ningkatko motipasi internal peserta didik, nguatko daya ingat, rik nyiptako pengalaman bulajar sai lebih buarti. Hal ija ngedukung asumsi bahwa penggunaan Educandy bupotensi ngeniko dampak positip pada hasil bulajar peserta didik.

2.7 Kerangka Bupiker

Kerangka bupiker delom penelitian ija didiriko atas pondasi teoritis tentang media bulajar, teori motipasi delom pembulajaran, rik gagasan tentang capaian bulajar. Secara teoritis, penerapan media pembulajaran sai ngelibatko interaksi dacok

ningkatko motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Motivasi yang kuat dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat memahami materi, sehingga pada akhirnya meningkatkan pencapaian belajar.

Dalam pengajaran Bahasa Lampung, terutama teks pantun setimbangan, peserta didik sering kesulitan memahami struktur, rima, dan makna pantun. Metode pengajaran yang tradisional menggerakkan peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat. Akibatnya, pencapaian belajar yang rendah.


Penggunaan media Educandy sebagai alat bantu belajar berbasis permainan diharapkan menyelesaikan masalah tersebut. Permainan edukasi yang menyenangkan dan sesuai, pertanyaan kuis, dan pencarian kata, peserta didik belajar sambil bermain. Proses belajar yang memungkinkan untuk mengulang materi dengan sadar, mendorong respon yang spontan, dan menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara konseptual, keterkaitan antara variabel dan penelitian ini bisa dijelaskan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

 : Efektivitas

Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan menguji secara empiris apakah penerapan media Educandy benar-benar efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas XI SMA.

2.8 Hipotesis

Hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar Bahasa Lampung materi teks patung setimbangan Peserta didik kelas XI SMAN 1 Sukoharjo.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar Bahasa Lampung materi teks patung setimbangan Peserta didik kelas XI SMAN 1 Sukoharjo.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni pendekatan penelitian yang berfokus pada pengukuran data secara objektif dan analisis statistik guna menguji hipotesis penelitian. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar peserta didik secara empiris.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen bertipe *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Menurut (Sugiyono, 2016), metode penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan data yang sistematis. Metode ini diterapkan untuk melakukan studi pada populasi atau sampel tertentu, di mana sampel umum dilakukan secara acak. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Penelitian ini memilih desain eksperimen *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest*. Pilihan ini didasarkan pada kesesuaian dengan kondisi studi yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan pencapaian belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menerima perlakuan, yakni pembelajaran menggunakan media Educandy.

Dengan desain ini, efektivitas media pembelajaran dapat diukur secara langsung dengan membandingkan nilai hasil belajar peserta didik. Jadi, desain ini dianggap paling relevan, praktis, dan cocok untuk mengevaluasi seberapa jauh media Educandy berkontribusi pada peningkatan hasil belajar Bahasa Lampung, khususnya pada materi teks pautan

setimbangan bagi Peserta didik kelas XI SMA. Berikut iyulah rumus desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*:

$$Y_1 \quad X \quad Y_2$$

Keterangan:

Y_1 = Obserpasi nilai *Pretest* (semakkung dikenil perlakuan)

Y_2 = Obserpasi nilai *Posttest* (seradu dikenil perlakuan)

X = Perlakuan buupa pembulajaran ngegunako media Educandy

Desain ija ngemungkinko peneliti guwai ngebandingko hasil bulajar peserta didik semakkung rik seradu dikeniko perlakuan tigoh dacok dipandai epektipitas media Educandy delom pembulajaran teks pattun setimbangan.

3.2 Setting Penelitian rik Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ija haga dilakuko di SMAN 1 Sukoharjo, sai pokni di Kabupaten Pringsewu, Propinsi Lampung. Peneliti ngemileh pok ija budasarko pepira pertimbangan utama yakdo sekula sina mudah diakses, SMAN 1 Sukoharjo ngerupako salah sai sekula sai ngajarko mata pelajaran Bahasa Lampung sebagai bagian anjak kurikulum muatan lokal, rik sekula inja ngemik pasilitas sai memadai guwai ngedukung pembulajaran sai ngemanpaatko teknologi.

3.2.2 Wattu Penelitian

Penelitian ija haga dilaksanakoko pada semester Genap tahun ajaran 2025/2026 nutuki jadwal akademik sekula.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek delom penelitian ija iyulah 30 peserta didik kelas XI.7 anjak SMAN 1 Sukoharjo.

3.3 Populasi rik Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2016) populasi iyulah istilah sai ngacu pada cakupan generalisasi sai nyakup subjek sai ngemik kualitas rik pitur titentu. Peneliti netapko karakteristik ija guwai dipelajari, kemudiyian ngejuk kesimpulan anjak hasil studi tisebut. Delom peneltiyian ija, populasi sai diteliti iyulah peserta didik kelas XI SMAN 1 Sukoharjo. Peserta didik tisebut tibagi delom 9 kelas.

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	XI.1	30
2.	XI.2	30
3.	XI.3	30
4.	XI.4	30
5.	XI.5	30
6.	XI.6	30
7.	XI.7	30
8.	XI.8	30
9.	XI.9	32
Total		272

Tabel 3.3. 1 Jumlah peserta didik tiap kelas

Penentuwan jumlah samepel dilakuko jama ngegunako rumus *Slovin*, jama perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{272}{1 + 272(0,173)^2} = 30$$

Hasil perhitungan ngegunako rumus *Slovin* nunjukko nilai sebalak 30. Jadi, jumlah sampel sai dugnako delom peneltiyian ija iyulah 30 sampel.

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2016) sampel iyulah sebagian anjak populasi sai ngemik jumlah rik karakteristik serupa. Sampel dalam peneltiyian ija iyulah peserta didik kelas XI.7 SMAN 1 Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026 sai bujumlah 30. Teknik ngakuk sampel sai digunako iyulah *purposive sampling*, yakdo teknik penentuwan sampel jama pertimbangan titentu sesuai jama tujuwan peneltiyian (Fatmawati & Sulistiyawati, 2018).

Pemilihan kelas XI.7 didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut hanya dipelajari materi teks pautan setimbang sesuai jama Kurikulum Merdeka. Selain itu, kelas XI.7 dianggap mewakili guai dijadikan objek penelitian. Hal ini menjadi alasan materi ini hanya diteliti relevan jama kompetensi dasar ini harus peserta didik capai pada semester tersebut. Alasan sebab ini, penggunaan kelas XI.7 sebagai sampel diharapkan dapat menghasilkan data ini tepat guai mengevaluasi epektipitas media Educandy terhadap hasil belajar peserta didik. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan jama menggunakan rumus *Slovin* sebagai alat ukur, yakni:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran populasi
- e = Tingkat kesalahan (*Error*)

3.4 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan lewat tes hasil belajar ini dikenali hagu peserta didik dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar pada materi Teks Pautan Setimbang dalam pelajaran Bahasa Lampung. *Pretest* dikenali semakung perlakuan guai mengukur kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* dikenali seradu peserta didik untuk pembelajaran menggunakan media Educandy guai mengetahui peningkatan hasil belajar seradu intervensi. Semakung digunakan, instrumen tes dipalidasi oleh pendidik lewat validasi isi guai memastikan kesesuaian soal jama indikator pembelajaran. Selanjutnya, instrumen ini diuji coba pada peserta didik di luar sampel penelitian guai menguji reliabilitasnya.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono dalam (Zakaria dkk., 2020), definisi operasional variabel merupakan serangkaian petunjuk lengkap ini digunakan guai mengidentifikasi dan mengukur suatu variabel atau konsep, yang dapat diukur apakah variabel ini sesuai atau tidak. Deskripsi operasional variabel ini membantu dalam merancang

komponen inseterument penelitian.

1. Media pembelajaran Educandy iyulah sebuah aplikasi sai digunako guwai ngedukung proses pembelajaran materi teks Pattun Setimbangan delom pelajaran Bahasa Lampung. Media ija nyediako bubagai aktipitas interaktip, gegoh kuis, permainan kata, rik latihan, sai butujuwan guwai ningkatko pemahaman peserta didik tihadop materi. Penggunaan media ija diterapko selama kegiatan pembelajaran di kelas XI SMA.
2. Hasil bulajar peserta didik dacok diamati liwat perilaku tiyan, mak hanya penguasaan materi pelajaran munih perilaku secara umum. Perubahan delom keurikan masyarakat sai tijadi akibat ketilibtan delom proses pendidikan disebut sebagai hasil bulajar. Delom penelitian ija, kemampuan kognitip Peserta didik ngejadi pokus utama sai dinilai sebagai indikator hasil bulajar.

3.6 Variabel Penelitian

3.6.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (X) sai digunako delom penelitian ija iyulah media pembelajaran Educandy. Educandy ngerupako sebuah aplikasi digital sai ngemungkinko pendidik guwai nyampaiko materi pembelajaran liwat latihan interaktip. Delom penelitian ija, Educandy bupungsi sebagai media pembelajaran guwai ngedukung proses pembelajaran Bahasa Lampung, khususni jama materi Teks Pattun Setimbangan.

3.6.2 Variabel Tiikat (*Dependent*)

Variabel tiikat (Y) delom penelitian ija iyulah hasil bulajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Bahasa Lampung jama pokus pada materi Teks Pattun Setimbangan. Pengukuran hasil bulajar dilakuko liwat tes sai terdiri anjak *pretest* rik *posttest*, sai disusun budasarko indikator kompetensi dasar. Nilai sai diperoleh peserta didik anjak tes tisebut nyerminko tingkat pemahaman rik penguasaan tiyan tihadop materi pattun setimbangan.

3.7 Inseterument Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2022) inseterument penelitian iyulah alat sai digunako guwai ngukur penomena alam rik sosial sai diamati (pariabel penelitian). Inseterument ija buperan sebagai perangkat pengukur sai ngebantu ngedacokko data kuantitatip secara objektip ngenai bubagai karakteristik pariabel sai diteliti. Jumlah inseterument sai dibutuhko delom sebuwah penelitian dipengaruhi uleh nayahni pariabel sai diteliti. Delom penelitian ija, peneliti ngegunako inseterument pengukuran sai disusun jama *skala likert*. *Skala Likert* bupungsi guwai ngukur sikap, pendapat, rik persepsi diri pesai atau kelompok tihadop penomena sosial titentu sai radu ditetapko sebagai pariabel penelitian. *Skala Likert* sai diterapko terdiri anjak pak opsi jawaban, yakdo sangat tepat 4, tepat 3, kurang tepat 2, mak tepat 1, mak dijawab 0. Nyin inseterument sai diiguwai budasarko indikator-indikator sai radu ditentuko dacok digunako secara palid rik andal, inseterument tisebut harus ngeliwati uji paliditas rik reliabilitas pai.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Inseterument Teks

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Kegiatan Pembelajaran	Dimensi Kognitip
Mahami, nganalisis, rik ngidentifikasi teks setimbangan sesuai jama kaidah-kaidahni	Ngingok pakta, istilah, atau konsep dasar.	Nyebutko ciri pattun setimbangan, nyebutko pola rima, nyebutko bagian-bagian pattun, nyebutko pungsi sampiran/isi, nyebutko konteks pembacaan pattun.	C1
	Ngejelasko atau napsirko makna jama kata-kata sendiri.	Ngejelasko pengertian pattun setimbangan, ngejelasko pungsi sampiran, ngejelasko pungsi isi, ngejelasko alasan pattun setimbangan tikuruk delom sastra lisan.	C2
	Ngegunako konsep teks pattun setimbangan.	Nyusun pattun setimbangan sesuai struktur rik kaidah.	C3

	Nguraiko rik nelaah struktur atau makna.	Nganalisis isi rik makna pattun, ngenilai kesesuaian jama kaidah pattun.	C4
--	--	--	----

3.8 Uji Prasyarat Inseterument

3.8.1 Uji Paliditas

Uji paliditas ngerupako proses guwai nilai ketepatan atau keakuratan suwatu alat ukur delom ngukur hal sai haga diukur. Secara sederhana, uji paliditas butujuwan ngemastiko bahwa alat ukur sai digunako benor-benor ngukur variabel sai dimaksud. Lakkah ija petting nyin data sai diperoleh anjak inseterument tisebut dacok dipercaya rik palid. Paliditas ditentuko jama ngebandingko setiyap butir soal jama skor total keseluruhan inseterument. Pengujian paliditas ija dilakuko ngegunako perangkat lunak *SPSS for Windows versi 27.0*.

Rumus sai digunako delom uji paliditas sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Sumber: (Arikunto, 2006)

Keterangan:

- n = Jumlah responden
- x = skor variabel (jawaban responden)
- y = skor total anjak variabel guwai responden

Paliditas suwatu pertanyaan dacok diliyak pada *output Microsoft Excel* jama bantuan *SPSS*, yakdo jama ngebandingko nilai tabel:

- 1) Kik nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka, butir inseterument dacok dicawako palid.
- 2) Kik nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka, butir inseterument dicawako mak palid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ngerupako cara guwai nilai sepira jawoh sebuwah alat ukur (inseterument) decok ngeni hasil sai konsisten rik stabil saat digunako buulang kali delom kondisi sai gegoh. Delom penelitian, reliabilitas nunjukko kemampuan inseterument guwai ngehasilko data sai konsisten rik minim kesalahan (Azizah & Chaimatusadiah, 2025). Pengujiyan reliabilitas dilakuko pada butir-butir soal sai

radu dicawako palid jama ngegunako metode *Alpha Cronbach* liwat perangkat lunak *SPSS for Windows versi 27.0*.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

σ_t^2 = Variasi total

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah variasi butir

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

Menurut (Ghozali, 2018) kriteria ngakuk keputusan delom uji reliabilitas iyulah sebagai berikut:

1. Kik nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6, maka instrumen dianggap reliabel.
2. Kik nilai *Cronbach's Alpha* ≤ 0,6, maka instrumen dicawako mak reliabel.

3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Tujuwan anjak analisis ija iyulah guwai ngepaluasi apikah data sai diperoleh anjak *pretest* rik *posttest* nutuki distribusi normal api mawat. Pada penelitian ija, peneliti ngelakuko pengujian normalitas jama metode *Chi-Square* (χ^2), rik netapko tarap signipikansi (α) sebalak 0,05.

Pada penelitian ija uji normalitas data ngegunako uji *Shapiro-Wilk* sai ngerupako uji normalitas sai digunako guwai nguji apikah sebuah data budistribusi normal. Metode ija epektip rik palid digunako guwai sampel bejumlah lunik.

Kriteria guwai nentuko keputusan iyulah sebagai berikut:

1. Kik nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima. Ija buarti data dianggap budistribusi normal.
2. Kik nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak. Ija buarti data dianggap mak budistribusi normal.

Guwai nguji normalitas data, digunako metode uji *Chi-Square* jama prosedur sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Harga chi kuadrat

O_i = Prekuensi hasil pengaturan

E_i = Prekuensi sai diharapko

3.9.2 Uji Hipotesis

Penelitian ija ngegunako *Paired Sample T-Test* (uji t bupasangan) guwai nguji hipotesis. Tes ija butujuwan guwai ngidentifikasi apikah tidacok pubidaan bumakna delom hasil bulajar peserta didik semakkung rik seradu tian dikeniko perlakuan buupa penggunaan media Educandy pada materi teks pattun setimbangan. Data sai dibandingko iyulah nilai *pretest* rik *posttest* anjak kelompok sai gegoh. Pengujian hipotesis dilakuko jama ngegunako tarap signipikansi (α) sebalak 0,05. Kriteria ngakuk keputusan iyulah sebagai berikut.

1. Kik nilai signipikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak rik H_a diterima, sai buarti tidacok pubidaan sai signipikan antara nilai *pretest* rik *posttest*. Ulah sebab sina, media Educandy dinyatako epektip tihadop hasil bulajar peserta didik.
2. Kik nilai signipikansi (*Sig. 2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima rik H_a ditolak, sai buarti mak tidacok pubidaan sai signipikan antara nilai *pretest* rik *posttest*.

Rumus *Paired T-Test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t-hitung

\bar{d} = Rata-rata pengukuran sampel 1 rik 2

S_d = Standar depiansi pengukuran sampel 1 rik 2

n = Sampel

Selain ngeliyak wat api mawatni pubidaan sai signipikan liwat uji *Paired Sample t-Test*, penelitiyan ija munih ngitung *effect size* guwai ngeliyak sepira balak epektip penggunaan media Educandy tihadop hasil bulajar peserta didik pada materi teks pattun setimbang.

Effect size dacok diitung ngegunako rumus *Cohen's d*, yakdo:

$$d = \frac{(M_2 - M_1)}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

Keterangan:

- d = *Effect size*
 $Mean_1$ = Rata-rata nilai pretest
 $Mean_2$ = Rata-rata nilai posttest
 SD_1 = Standar depiansi pretest
 SD_2 = Standar depiansi posttest

Jama kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* iyulah:

<i>Nilai Cohen's d</i>	<i>Effect Size</i>
< 0,2	Sangat Kecil
0,2 – 0,5	Kecil (Small)
0,5 – 0,8	Sedang (Medium)
> 0,8	Besar (Large)

Tabel 3.9.2. 1 Tabel kriteria nilai *Cohen's d*

3.9.3 Uji N-Gain

N-Gain atau sai biasani dikenal jama *Normalized Gain*, ngerupako teknik epaluasi sai digunako guwai nentuko sepira betik pembulajaran bulapah. Teknik ija ngitung perbaikan pengetahuan peserta didik jama ngebandingko skor pretest rik posttest.

Jama rumus:

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

Hasil perhitungan g kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah. Klasifikasi tersebut adalah:

Tabel 3.9.3. 1 Kriteria N -Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.9.3. 2 Kriteria N -Gain Persen

Persentase	Kategori
> 76	Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Budasarko hasil penelitian rik analisis data sai radu dilakuko, dacok disimpulko bahwa penggunaan media pembelajaran Educandy tibukti cukup epektip delom ningkatko hasil bulajar peserta didik. Hal ija dibuktiko liwat hasil uji *Paired Sample T-Test* sai nunjukko nilai signipikansi $< 0,001$ ($P\text{-value} \leq 0,05$), tigho tidacok pubidaan sai signipikan antara nilai *pretest* rik *posttest*. Ulah sebab sina, H_0 ditolak rik H_a diterima. Selayin signipikan secara statistik, media Educandy juga ngeniko pengaruh sai balak tihadop peningkatan hasil bulajar peserta didik, sai diculukko jama nilai *effect size (Cohen's d)* sebalak 4,5 delom kategori balak, hasil uji *N-Gain* sebalak 0,6045 atau 60,45% sai tidacok pada kategori sedang rik cukup epektip semakin nguatko bahwa sebagian balak peserta didik mengalami peningkatan pemahaman sai cukup signipikan.

5.2 Saran

Budasarko hasil penelitian sai radu dilakuko, tidacok pepira saran sai dacok diajuko sebagai berikut.

1. Guwai pendidik, media Educandy dacok ngejadi alternatip sai inopatip guwai ngajar. Pendidik perlu nyiptako soal rik aktipitas kreatip nyin bulajar lebih helau rik ningkatko partisipasi peserta didik.
2. Guwai peserta didik, manpaatko media Educandy jama optimal guwai aktip rik mandiri delom bulajar.
3. Guwai sekula, dukung penggunaan teknologi jama pasilitas gegoh internet stabil rik perangkat pendukung.
4. Guwai peneliti selanjutni, perluas penelitian jama sampel lebih nayah, materi buragam, atau variabel tambahan gegoh motipasi rik kreatipitas guwai hasil lebih mendalam.

DAPTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. 2018. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amarulloh, R. R., & Irvani, A. I. 2025. *Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. Sigufi Artha Nusantara.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. 2021. Analisis Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi *Educandy* Di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal For Physics Education And Applied Physics*, 3(2), 56–61.
- Andrian, N. 2025. Kurikulum Nasional (KTSP). *Pengembangan Kurikulum: Konsep, Desain, Dan Implementasi Dalam Pendidikan*, 65.
- Apdoludin, S. P. I., Daenuri, M. P. I. M. A., Wulandari, S. P. I., Elihami, M. P. D., Hamzah, M. P. I. I., Darmanto, M. H. I., & Rina, S. P. I. 2024. *Desain Pembelajaran Agama Islam*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... Hamsiah, A. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, 136(2), 2–3.
- Astra, C., Harmi, H., & Yulizah, Y. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 06 Merigi. *Institut Agama Islam Negeri Curup*.
- Azizah, N., & Chaimatusadiah. 2025. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Inseterument Penelitian Pemahaman Konsep Dasaar Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6637–6643.

- Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31.
- Ferdianti, S., & Anwar, A. S. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. 8, 17–22.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsi, N. F., & Irawati, I. 2021. Implementasi *Digital Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Educandy* Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307–312.
- Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., ... Asdarina, O. 2025. *Media Pembelajaran Inovatif Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gubernur Lampung. 2013. Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Dan Aksara Lampung Sebagai Muatan Lokal Wajib Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. 3–42. Retrieved From <https://jdih.lampungprov.go.id/product-hukum/provinsi/4277/mata-pelajaran-bahasa-dan-aksara--sebagai-muatan-lokal-wajib-pada-jenjang-satuan-pendidikan-dasar-dan-menengah>
- Hartono, H., Pitoewas, B., & Yanzi, H. 2016. Peranan Mulok Bahasa Lampung Dalam Upaya Pelestarian Bahasa Dan Budaya Lampung. *Jurnal FKIP Unila*, 4(3), 1–13.
- Hati, P. D. D. 2024. Tradisi Lisan Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Era Digital. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 167–177.
- Hidayat, U. S. 2016. *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Jawa Barat: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. 2022. Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom Dan Keterkaitannya Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. 2024. Seberapa “Pengaruh” Media, Fasilitas, Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180–188. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.285>

- Nikmati, H. A. S. E. 2024. Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta didik. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. 2016. Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Nizamia Learning Center.
- Nurjamil, L., Kusmarni, Y., & Tarunasena. 2023. Efektivitas Penerapan Media Educandy Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 179–190. Retrieved From <https://doi.org/10.17509/Factum.V12i2.47635>.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., ... Irvani, A. I. 2024. *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Prayoga, I. I., & Nurharini, A. (N.D.). Analisis Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebagai Upaya Penanaman Rasa Cinta Tanah Air.
- Purnama Sari HS, D., Harmi, H., & Gunawan, G. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Di SD N 63 Lebong. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. 2024. Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71.
- Rasyad, H. A. 1999. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Uhamka Press.
- Salabi, A. S. 2020. Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Education Achievement: Journal Of Science And Research*.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. 2019. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
- Soeheri, S., Suyanto, M. S. M., & Sofyan, A. F. 2016. Game Edukasi “Petualang Adit Dan Rara” Dengan Metode PHEG (Playability Heuristic Evaluation For Educational Games). *SEMNAS TEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 2–7.
- Sudihartono, & Fattah. 2016. *Bahasa Dan Aksara Lampung*. Bandar Lampung: Penerbit Gunung Pesagi.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Sulastris, S. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Janacitta*, 3(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. 2024. Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suzana, Y., Jayanto, I., & Farm, S. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran. Literasi Nusantara*.
- Wahidin, U. 2017. Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. 2024. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yogi, S. 2021. Efektivitas Pembelajaran Online (Daring) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X MIA Di MAN 1 Tanggamus. UIN Raden Intan Lampung.
- Yulianti, A., Shalihah, G., Hawa, I., Sevilla, R. A., Kazimah, Z. H. D., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. 2025. Dampak Penerapan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 265–284.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. 2020. Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, *Action Research, Research And Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zalmansyah, A. 2019. Bahasa Lampung Di Kalangan Anak Muda Lampung. *Kelasa*, 14(2), 145–156.
- Zamhari, A., Hajjah, S. D., Rahmadhani, E. O., Asyaputri, I., Diandra, R., & Sakdiyah, K. 2025. Peranan Bahasa Indonesia Dalam Melestarikan Budaya Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 650–656.