

**ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
*EDUCANDY* DALAM UPAYA MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA  
KELAS XI G SMAN 10  
PONTIANAK**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**VINNIE LOURENCIA  
NIM F1091211025**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
*EDUCANDY* DALAM UPAYA MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA  
KELAS XI G SMAN 10  
PONTIANAK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial  
Program Studi Pendidikan Sosiologi**

**OLEH**

**VINNIE LOURENCIA  
NIM F1091211025**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
*EDUCANDY* DALAM UPAYA MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA  
KELAS XI G SMAN 10  
PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada**

**VINNIE LOURENCIA  
NIM F1091211025**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**



**Iwan Ramadhan, M.Pd  
NIP. 1993030420190310132**

**Pembimbing II**



**Adhalia Zatulini, M.Pd  
NIP. 199405202023212041**

**Disahkan,  
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak**



**Dr. Alimad Yani T, M.Pd  
NIP. 19660401191021001**

**Lulus Ujian : 12 Desember 2024**

**ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
EDUCANDY DALAM UPAYA MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SOSIOLOGI PADA SISWA  
KELAS XI G SMAN 10  
PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada**

**VINNIE LOURENCIA  
NIM F1091211025**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**



**Iwan Ramadhan, M.Pd  
NIP. 1993030420190310132**

**Pembimbing II**



**Adhalia Zetralini, M.Pd  
NIP. 199405202023212041**

**Penguji I**



**Dr. Imran, M.Kes  
NIP. 196511081986031006**

**Penguji II**



**Zuri Astari, M.Pd  
NIP. 199405202023212041**

**Disahkan,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi**



**Iwan Ramadhan, M.Pd  
NIP. 199303042019031013**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vinnie Lourencia

Nim : F1091211025

Jurusan/Prodi : PIIS/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



## **MOTTO HIDUP**

“Ganjaran kerendahan hati dan takut akan Tuhan adalah kekayaan, kehormatan dan kehidupan”

(Amsal 22:4)

“Rendahkanlah dirimu di hadapan Tuhan, dan Ia akan meninggikan kamu”

(Yakobus 4:10)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur saya panjatkan kepada Tuhan, dengan berkat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Adapun skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti di dalam kehidupan saya, teruntuk:

1. Teristimewa kedua orang tua, Bapak Ary Mulyono dan Ibu Selvie Linda Lala. Dua orang yang sangat berharga bagi peneliti, yang telah sabar dan selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah henti, serta selalu membarikan semangat kepada saya. Halaman persembahan ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya sebagai ungkapan terima kasih yang tulus dari lubuk hati saya, semoga mama dan papa sehat selalu dan selalu dalam perlindungan Tuhan.
2. Sahabat saya GB. Sasya Febrianty, Mia Zesica, Melsa Viona, dan Mikha Aryanti yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam proses penulisan dari awal hingga pada selesainya penyusunan skripsi ini.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN sekaligus pembimbing 1 saya Bapak Iwan Ramadhan, M.Pd dan dosen pembimbing kedua saya Ibu Adhalia Zatalini, M.Pd. Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak dan Ibu yang telah membantu serta membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dian Pratiwi, S.Pd yang telah bersedia menjadi guru pembimbing selama saya melaksanakan penelitian. Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang

telah diberikan kepada saya, semoga selalu menjadi bekal berharga dalam perjalanan hidup saya.

5. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari kesuksesan kita semua.



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran *educandy* dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak. Media *educandy* dipilih karena keunggulannya yang interaktif, sehingga diharapkan dapat mendorong keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. *Educandy* menawarkan berbagai fitur menarik seperti permainan kata, kuis pilihan ganda, dan permainan pencocokan, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggali pemahaman mendalam mengenai penggunaan *educandy* terhadap minat belajar siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, melibatkan satu orang guru sosiologi dan lima siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *educandy* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terlihat dari respons aktif siswa dalam menyelesaikan kuis, permainan pencocokan, serta partisipasi dalam diskusi. Pada aspek ketertarikan, siswa merasa lebih termotivasi dan menunjukkan antusiasme dalam memahami materi sosiologi, terutama melalui fitur permainan kata yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Media ini juga membantu siswa menjaga fokus dan perhatian selama pembelajaran, termasuk bagi siswa yang sebelumnya kurang terlibat. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses perangkat dan internet, serta perlunya bimbingan tambahan bagi siswa yang kurang terbiasa menggunakan *educandy*. Secara keseluruhan, implementasi *educandy* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan berbagai fitur permainan *educandy* layak direkomendasikan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sosiologi dan mendukung proses belajar mengajar yang lebih berkualitas.

**Kata kunci:** *Educandy*, minat belajar siswa, pembelajaran sosiologi.

## ABSTRACT

*This study aims to analyze the implementation of Educandy as a learning medium in an effort to increase the learning interest of students in sociology, specifically among Grade XI G students at SMAN 10 Pontianak. Educandy was chosen due to its interactive advantages, which are expected to encourage student engagement, interest, and attention during the learning process. Educandy offers various engaging features such as word games, multiple-choice quizzes, and matching games, which can enhance a more dynamic and enjoyable learning experience. Using a qualitative approach, this study explores an in-depth understanding of how Educandy influences students' interest in learning. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving one sociology teacher and five students as research subjects. The findings show that Educandy has a positive impact on increasing student engagement, as reflected in their active responses to quizzes, matching games, and participation in discussions. In terms of interest, students felt more motivated and showed enthusiasm in understanding sociology material, especially through word games that encouraged critical thinking. The medium also helped students maintain focus and attention during lessons, including those who were previously less involved. However, the study also identified several challenges, such as limited access to devices and internet connectivity, as well as the need for additional guidance for students who were less familiar with using Educandy. Overall, the implementation of Educandy provided a more engaging and interactive learning experience. With its various game-based features, Educandy is worth recommending as a learning tool to enhance students' interest in sociology and to support a more effective and engaging teaching and learning process.*

**Keywords:** *Educandy, student learning interest, sociology*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan limpahan kuasanya, sehingga peneliti dapat diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik, dengan judul penelitian **“Analisis Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI G SMAN 10 Pontianak”**. Penelitian ini bertujuan untuk tugas akhir peneliti yakni penyusunan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Pembimbing Pertama sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan Penelitian ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan Penelitian ini.
3. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, serta selaku Dosen Penguji pertama yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian ini.
4. Zuri Astari, M.Pd selaku Dosen Penguji kedua yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian ini.
5. Dr. H. Ahmad Yani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

6. Sukran, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 10 Pontianak, yang telah memberikan izin pra-riset penelitian.
7. Dian Pratiwi, S.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi di kelas XI 10 SMAN 10 Pontianak.
8. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik dan Administrasi PIIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak .
9. Kedua Orang Tuaku dan Keluarga Besar yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
10. Keluarga Besar Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak khususnya Angkatan 2021 serta pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi catatan amal dan diberikan pahala serta berkat dari Tuhan Maha Esa. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Pontianak, 12 Desember 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
HALAMAN MOTTO HIDUP .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1. Fokus Penelitian .....	11
2. Operasional Konsep.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Implementasi Media Pembelajaran .....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
4. Pengertian Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....	17
5. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Educandy</i> .....	19

B. Minat Belajar.....	20
C. Keterlibatan Siswa .....	22
D. Ketertarikan Siswa .....	23
E. Perhatian/Fokus Siswa .....	24
F. Pembelajaran Sosiologi.....	25
G. Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Pendekatan Penelitian .....	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Sumber Penelitian .....	30
1. Sumber Data Primer.....	30
2. Sumber Data Sekunder .....	31
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	31
1. Teknik Pengumpulan Data.....	31
2. Alat Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
1. Pengumpulan Data ( <i>Data Collection</i> ).....	35
2. Reduksi Data ( <i>Data Reduction</i> ).....	36
3. Penyajian Data ( <i>Data Display</i> ).....	36
4. Penarikan Kesimpulan ( <i>Varification</i> ) .....	37
G. Pengujian Keabsahan data.....	38
1. Perpanjang Pengamatan .....	38
2. Meningkatkan Ketekunan Pengamatan .....	38
3. Triangulasi .....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Hasil Penelitian .....	42
1. Penyajian Data.....	42
2. Data Umum.....	43
3. Data Khusus.....	47
B. Pembahasan Penelitian.....	79

1. Implementasi media pembelajaran <i>educandy</i> pada aspek keterlibatan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.....	79
2. Implementasi media pembelajaran <i>educandy</i> pada aspek ketertarikan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.....	83
3. Implementasi media pembelajaran <i>educandy</i> pada aspek perhatian dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak. ....	85
BAB V PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
Lampiran .....	96

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 1.1 Data Peserta Didik Kelas G Tahun 2024 SMAN 10 Pontianak.....	5
Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 4.1 Identitas SMAN 10 Pontianak .....	77
Tabel 4.2 Data Informan SMAN 10 Pontianak .....	79
Tabel 4.3 skor hasil kuis Melalui Media <i>Educandy</i> Kelas XI G .....	90



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Foto SMAN 10 Pontianak .....	76
Gambar 4.2 Foto Visi dan Misi SMAN 10 Pontianak .....	78
Gambar 4.3 Siswa Mengerjakan Kuis Melalui <i>Educandy</i> .....	84
Gambar 4.4 tampilan soal kuis pada media <i>Educandy</i> .....	85
Gambar 4.5 Siswa Berpartisipasi Dalam Sesi Tanya Jawab.....	86
Gambar 4.6 Siswa Memberi Tanggapan .....	87
Gambar 4.7 siswa termotivasi dalam mendengarkan penyampaian materi .....	88
Gambar 4.8 Perhatian Siswa Terfokus Pada Saat Mengerjakan kuis <i>Educandy</i> ..	93
Gambar 4.8 Siswa Fokus Dalam Mengerjakan kuis .....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	127
Lampiran 2 Hasil Observasi .....	129
Lampiran 3 Kisi-Kisi Wawancara .....	136
Lampiran 4 Kisi-Kisi Panduan Wawancara Guru .....	138
Lampiran 5 Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Sosiologi .....	140
Lampiran 6 Kisi-Kisi Panduan Wawancara Siswa .....	146
Lampiran 7 Hasil wawancara dengan Siswa .....	148
Lampiran 8 Modul Ajar .....	168
Lampiran 9 Validasi Data Informan .....	174
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi.....	175
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara .....	177
Lampiran 12 Surat Bantuan Pra-Riset.....	178
Lampiran 13 Surat Balasan Pra-Riset .....	179
Lampiran 14 SK Pembimbing Skripsi .....	180
Lampiran 15 SK Pembimbing Artikel .....	181
Lampiran 16 Surat Tugas .....	182
Lampiran 17 Surat Riset.....	183
Lampiran 18 Surat Balasan Riset .....	184

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana manusia untuk bertahan hidup di masyarakat (Junaidi, 2019 h.1). Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan sangat penting karena membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Sadirman dalam Belajar dan Pembelajaran secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu 1) untuk memperoleh pengetahuan, 2) menanamkan konsep dan keterampilan, 3) membentuk sikap (Subiki et al., 2022).

Pembelajaran sosiologi yang erat kaitannya dengan pembelajaran sosial sangat dibutuhkan antara pendidik dengan peserta didik untuk melakukan interaksi sosial yang membangun efektivitas pembelajaran. Dalam membantu keberhasilan peserta didik dalam mencapai proses pembelajaran yang baik, tentunya diharapkan guru mempunyai peran yang

sangat penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran serta mampu menanggapi atau memperhatikan kebutuhan setiap peserta didik. Suasana pembelajaran di dalam kelas tentu mempengaruhi proses pembelajaran di kelas terlebih banyak peserta didik yang sering merasakan jenuh saat belajar sehingga berpengaruh pada motivasi dan minatnya untuk belajar. Menurut (Ahmal et al., 2020) seorang guru memiliki peran diantaranya memberikan bimbingan, arahan dan mendidik. Maka dari itu proses pembelajaran harus diciptakan oleh guru dengan mengembangkan kompetensinya dalam memberikan pengajaran yang baik melalui berbagai metode pembelajaran yang menarik. Sebagaimana menurut (Wiyanah,S., Aviory,K., & Nuryani,2022) guru professional yaitu guru yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi sesuai dengan rancangan kurikulum. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media-media pembelajaran yang kreatif agar memberikan pengaruh yang baik terhadap reaksi yang di tampilkan siswa.

Media pembelajaran di era modern saat ini sangat beragam yang tentunya sudah sangat mudah untuk di akses oleh semua orang, media pembelajaran saat ini tentu sangat di perlukan oleh seorang guru guna menunjang terciptanya pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang bisa kita temukan yaitu *Educandy*. *Educandy* adalah aplikasi berbasis *web* yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis), *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat

masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. (Lestari, 2020). Dengan *Educandy*, kita dapat membuat *game* belajar interaktif dalam hitungan menit, *Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam. Ada delapan model *game* belajar yang bisa dibuat, diantaranya : *Crosswords* (teka teki silang), *multiple Choise* (Pilihan Ganda), *Word Search* (mencari kata diantara susunan huruf acak), *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang), *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), *Match-up* (menjodohkan), - (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).

Aplikasi *Educandy* dapat membantu pengajar merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis atau pun Latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal. (Ita Fitriati, 2018). Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk menciptakan kondisi-kondisi kelas yang menyenangkan dan dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh. Disamping itu, guru juga harus mempunyai keterampilan dalam meningkatkan minat siswa, karena dengan adanya minat, konsentrasi dan antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkat. (Akhmalia et al., 2028; Harefa et al., 2022;

indrawati & Nurpatri, 2022; Zuleni & Marfilinda, 2022). Melalui media *educandy* ini diharapkan minat belajar peserta didik dapat meningkat.

Minat adalah rasa lebih suka, rasa ketertarikan sesuatu (Harefa, Lase & Zega, 2022). Minat merupakan suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman memperoleh objek khusus, aktivitas pemahaman, dan keterampilan untuk perhatian atau pencapaian (Asiyah, Topano & Walid, 2020). Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu. Ketika seseorang belajar dengan minat yang rendah, kemungkinan besar mereka akan mudah bosan, dan tidak ada inisiatif untuk apa yang harus mereka pelajari (Zebua & Harefa, 2022). keterlibatan siswa memiliki tingkat partisipasi dan ketertarikan pada aktivitas-aktivitas di sekolah dimana meliputi perilaku dan sikap untuk mengikuti dan mencari kegiatan yang diselenggarakan di dalam kelas maupun diluar kelas yang dapat mendukung pembelajaran Poskitt dan Gibbs (Mukaromah et al., 2018). Indikator perhatian siswa adalah adanya konsentrasi dan aktivitas jiwa pada pemahaman dan pengamatan, seperti minat pada objek tertentu, secara otomatis menarik perhatian ke objek tersebut (Nasmi, 2027).

Media pembelajaran yang beragam tentunya sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya saat ini masih terdapat banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran. Kebanyakan guru kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran, begitu pula yang terjadi di SMAN 10 Pontianak, hasil pra riset melalui observasi pada tanggal 11 Mei 2024 yang dimana guru masih kurang dalam menerapkan

media-media pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Salah satu guru di SMAN 10 Pontianak yang sudah menggunakan media pembelajaran inovasi berbasis teknologi dan komunikasi adalah guru mata pelajaran sosiologi. Namun dalam proses pembelajaran media *Educandy* belum maksimal digunakan. Pendidik dapat menggunakan media ini sebagai bagian dari tujuan pembelajaran dan mendapat hasil yang lebih baik dalam pembelajaran, sehingga mendapati pembelajaran sosiologi yang nyata, dan pendidik dapat menerapkan media tersebut, kemudian pembelajaran yang membosankan tidak lagi didapati dan dirasakan oleh peserta didik karena peserta didik selalu aktif dalam pembelajaran.

**Tabel 1.1 : Data Umum Siswa Kelas XI Tahun 2024 SMAN 10 Pontianak**

No	Kelas XI	Jumlah Siswa
1.	XI A	36 siswa
2.	XI B	35 siswa
3.	XI C	35 siswa
4.	XI D	36 siswa
5.	XI E	36 siswa
6.	XI F	35 siswa
7.	XI G	35 siswa

**Sumber :** *Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMAN 10 Pontianak*

Berdasarkan tabel 1.1 merupakan data siswa kelas XI SMAN 10 Pontianak, terdapat 7 kelas yang masing-masing kelas kurang lebih terdiri dari 35-36 siswa. Berdasarkan hasil pra riset berupa observasi pada tanggal 11 Mei 2024, pukul 10.30 WIB yang telah peneliti lakukan, peneliti

mengamati proses pembelajaran, dari keseluruhan kelas peneliti mengamati bahwa kelas XI G terlihat kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung dari pada kelas-kelas lainnya. Berdasarkan wawancara dengan Ibu DP selaku guru sosiologi di kelas XI G SMAN 10 Pontianak, diperoleh informasi bahwa siswa di kelas XI G cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sosiologi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu DP di pilihlah kelas XI G, dikarenakan kelas tersebut terlihat kurang aktif dan mudah jenuh dalam proses pembelajaran. Media *educandy* digunakan agar peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam belajar. Penggunaan media *educandy* di SMAN 10 Pontianak dalam pembelajaran sosiologi seperti kuis pilihan ganda dengan soal-soal yang menarik berdasarkan materi yang telah guru sampaikan dengan harapan peserta didik dapat belajar sambil bermain dan mengulang kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru, namun Pembelajaran sosiologi belum sepenuhnya menggunakan media *educandy* dikarenakan guru harus menyesuaikan materi pembelajaran yang cocok dengan media *educandy*.

**Tabel 1.2 : Data Siswa Kelas XI G Tahun 2024 SMAN 10 Pontianak**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AS	66	Tidak Tuntas
2.	AA	82	Tuntas
3.	ANP	48	Tidak Tuntas
4.	AP	80	Tuntas
5.	AV	48	Tidak Tuntas
6.	AN	70	Tidak Tuntas
7.	AHW	72	Tidak Tuntas
8.	BAF	80	Tuntas
9.	D	80	Tidak Tuntas



10.	DRP	88	Tuntas
11.	GS	56	Tidak Tuntas
12.	GA	74	Tidak Tuntas
13.	GA	76	Tuntas
14.	GAN	76	Tuntas
15.	HS	56	Tidak Tuntas
16.	IAT	84	Tuntas
17.	JB	50	Tidak Tuntas
18.	LTU	76	Tuntas
19.	MUH	54	Tidak Tuntas
20.	MAF	36	Tidak Tuntas
21.	MAP	50	Tidak Tuntas
22.	MFAK	80	Tuntas
23.	MIS	75	Tuntas
24.	MR	84	Tuntas
25.	MR	76	Tuntas
26.	NA	70	Tidak Tuntas
27.	NAA	80	Tuntas
28.	NAS	80	Tuntas
29.	RP	66	Tidak Tuntas
30.	RVS	80	Tuntas
31.	RA	78	Tuntas
32.	RA	78	Tuntas
33.	S	90	Tuntas
34.	SNP	56	Tidak Tuntas
35.	VP	36	Tidak Tuntas
36.	ZZHS	56	Tidak Tuntas

**Sumber :** *Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMAN 10 Pontianak*

Berdasarkan tabel 1.2 merupakan data nilai siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak, diketahui bahwa dari total 36 siswa, terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, artinya sebagian dari total siswa di kelas XI G belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sosiologi, yang menggambarkan adanya kecenderungan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi di kelas XI G SMAN 10 Pontianak melalui implementasi media pembelajaran interaktif seperti *educandy*. Media ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sosiologi terutama bagi siswa yang cenderung merasa jenuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Analisis Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Kelas XI G SMAN 10 Pontianak”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak?”. Untuk lebih fokus pada hal-hal yang diteliti, maka peneliti memfokuskan pada sub-sub masalah berikut :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek keterlibatan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek ketertarikan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak?

3. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek perhatian dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek keterlibatan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek ketertarikan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek perhatian dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat ini dapat dilihat dari aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat dipandang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khusus bidang Pendidikan Sosiologi yaitu dalam mata kuliah Inovasi Media dan Teknologi Pembelajaran dan memperluas wawasan terkait media *Educandy*.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Pada penelitian ini menambah dan memberikan informasi serta dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru mata pelajaran sosiologi mengenai implementasi media pembelajaran *educandy* dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G di SMAN 10 Pontianak.

### **b. Bagi Peserta Didik.**

Pada penelitian ini media pembelajaran *educandy* dapat sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

### **c. Bagi Sekolah**

Pada penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah terkait implementasi media pembelajaran *educandy* dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.

### **d. Bagi Universitas**

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan bahan kajian pustaka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Khususnya Program Studi Pendidikan Sosiologi sehingga digunakan sebagai bahan acuan ataupun literatur bagi penelitian selanjutnya yang memiliki objek yang sama.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan sebagai gambaran yang jelas mengenai bahasan dari penelitian. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak menjadi kesalahpahaman dan mengartikan penelitian ini, dibawah ini dijelaskan mengenai fokus penelitian dan definisi operasional konsep.

### 1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berdasarkan latar belakang dan bentuk dari penelitian kualitatif. Fokus penelitian mengarah pada tujuan utama penelitian. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dari informasi yang relevan dan mana yang tidak relevan. Fokus penelitian ini adalah:

- a. Implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek keterlibatan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.
- b. Implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek ketertarikan dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.
- c. Implementasi media pembelajaran *educandy* pada aspek perhatian dalam upaya meningkatkan minat belajar sosiologi pada siswa kelas XI G SMAN 10 Pontianak.

## 2. Operasional Konsep

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah yang ada di dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

### a. Implementasi *Educandy* Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Dalam penelitian ini yang di maksud adalah Implementasi media *Educandy* dalam upaya meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan interaktif yang berbasis materi ke dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur *Educandy* untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki silang yang sesuai dengan topik yang sedang dipelajari. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, implementasi media *Educandy* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### b. Minat belajar

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu diartikan sebagai kecenderungan individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perhatian, partisipasi, motivasi, dan respon positif terhadap materi dan

metode pembelajaran. Minat belajar terlihat dari kesungguhan dalam mengikuti pelajaran, ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta dorongan internal untuk mencapai pemahaman yang baik.

**c. Pembelajaran Sosiologi**

Pembelajaran sosiologi dalam penelitian ini mengacu pada proses meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan tentang konsep-konsep sosial, nilai-nilai, dan kehidupan masyarakat. Tujuan pembelajaran sosiologi adalah membantu siswa melihat fenomena sosial secara lebih luas, berpikir kritis tentang masalah sosial, dan memahami hubungan antarindividu serta struktur masyarakat.