

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Educandy terhadap minat belajar peserta didik di kelas X SMAN 3 Kuningan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMAN 3 Kuningan. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X-2 dan X-3 yang berjumlah 72 orang. Pengambilan data diambil dari adanya proses observasi dan kuesioner sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Pada penelitian ini menggunakan instrument penelitian dengan melalui tahap uji validitas dan reliabilitas agar instrument tersebut layak disebarkan kepada responden. Kemudian data tersebut akan diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 29. Hasil dari uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test* diketahui nilai signifikansi yaitu $< 0,001$ yang berarti $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh media Educandy secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik melalui interaktivitas dan gamifikasi materi pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi berbasis pendidikan seperti Educandy efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan maka, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Educandy berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMAN 3 Kuningan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Educandy, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Educandy media on students' learning interest in class X of SMAN 3 Kuningan. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach with a non-equivalent control group design. The population in this study were all students in class X of SMAN 3 Kuningan. The sample in this study was classes X-2 and X-3 totaling 72 people. Data collection was taken from the observation process and questionnaires before and after treatment. This study used a research instrument through the validity and reliability test stages so that the instrument was worthy of being distributed to respondents. Then the data will be processed using the IBM SPSS Statistics 29 application. The results of the hypothesis test with the independent sample t-test showed a significance value of <0.001 which means <0.05 . These results indicate that the influence of Educandy media significantly increases students' learning interest through interactivity and gamification of learning materials. These findings indicate that educational-based technology such as Educandy is effective in increasing student involvement in the teaching and learning process. Based on research that has been conducted in the field, it can be stated that the Educandy learning media has an influence on the learning interests of class X students at SMAN 3 Kuningan.

Keywords: *Educandy Learning Media, Learning Interest, History Learning*