

## PERANCANGAN GAME INTERAKTIF MENGGUNAKAN EDUCANDY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP ISLAM AL-ISHLAH BUKITTINGGI

Rokhayah, Zulfani Sesmiarni, Syawaluddin, Fadhilla Yusri

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi  
Jalan Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia  
rokhayah142@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penilaian atau assessment yang dilakukan guru masih konservatif seperti memberikan latihan yang ada dibuku cetak dan menulisnya di buku tulis siswa, hal ini juga membutuhkan waktu bagi guru untuk memerikanya. Penelitian yang penulis lakukan bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan assessment selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan game interaktif menggunakan educandy pada mata pelajaran informatika di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi dapat mempermudah guru dalam memberikan assessment dan juga meningkatkan pemahaman siswa. Dan menciptakan salah satu media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan versi 4D. Hasil dari penelitian perancangan game interaktif menggunakan *educandy* ini mendapatkan nilai uji validitas dengan nilai rata-rata 0,88 yaitu sangat valid, uji praktikalitas dari guru mata pelajaran informatika dengan nilai 0,89, dan uji praktikalitas dengan 5 orang siswa dengan nilai rata-rata 0,92 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dengan nilai rata-rata 0,87, game interaktif menggunakan *educandy* dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran informatika.

**Kata kunci:** game interaktif, educandy, mata pelajaran informatika

### 1. PENDAHULUAN

Informatika adalah bidang ilmu yang berhubungan dengan studi, desain, dan pembuatan sistem komputer serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar desain tersebut. Setelah lebih dari 20 tahun berkembang, ilmu komputer telah menjadi ilmu yang otonom saat ini. Ilmu komputer dapat dianggap sebagai cabang ilmu tersendiri karena mengarah pada cara berpikir yang unik dan berbeda dengan bidang keilmuan lainnya (berpikir komputasional), berkelanjutan (ide dan konsep yang berumur 20 tahun atau lebih dan masih digunakan sampai sekarang), dan setiap dasar dapat diajarkan tanpa menggunakan teknologi khusus [1].

Pada proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran, salah satu contoh pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan yaitu seperti game [2]. Perkembangan dunia game menjadi sangat pesat dan banyak di minati oleh berbagai kalangan, terutama bagi para siswa di tingkat SMP yang masih dalam pertumbuhan menuju remaja dan sangat akrab dengan namanya permainan atau game. Game berasal dari bahasa Inggris yang arti dasarnya adalah permainan. Permainan di sini berkaitan dengan konsep ketangkasan mental. Permainan juga dapat dipahami sebagai arena pengambilan keputusan dan tindakan pemain, mempunyai tujuan yang ingin dicapai oleh pemain. Ketangkasan intelektual sampai batas tertentu merupakan ukuran seberapa menyenangkan permainan tersebut untuk dimainkan. Game ini juga secara signifikan meningkatkan kemampuan analitis pengguna untuk memproses informasi dan membuat keputusan dengan cepat [3].

Game interaktif merupakan metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini, dengan gambar visual yang menarik, membantu siswa dengan mudah mengetahui dan memahami konten yang disajikan. Fungsi permainan interaktif ini adalah sebagai sarana komunikasi atau penyampaian informasi melalui media digital. yang dilakukan oleh seorang guru terhadap siswanya. Game interaktif dapat lebih menarik perhatian siswa saat belajar dan dapat mewujudkan suasana kelas yang aktif antara siswa dan guru. Model pembelajaran berbasis game tepat digunakan untuk mewujudkan siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama [4].

Aplikasi Educandy sangat bagus untuk digunakan di kelas. Hasil sebelumnya juga menunjukkan bahwa Educandy merupakan aplikasi permainan kata yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk pelajar, karena fitur Educandy mudah digunakan. Hasil lain menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Educandy adalah aplikasi web untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau memainkan kuis ini. dengan semboyan '*making learning sweeter*' yaitu menjadikan pembelajaran lebih manis.

Eksteriornya yang edukatif dihiasi dengan warna-warna lucu dan memberikan kesan cerah. Educandy memiliki tiga fitur permainan utama: Kosakata, Pasangan Mencocokkan, dan Kuis. Namun ketiga fitur tersebut dapat diintegrasikan ke dalam beberapa jenis permainan lagi, seperti: *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* [5].

Disimpulkan bahwa aplikasi Educandy dapat bermanfaat dalam memotivasi siswa dalam belajar. Pajangan yang berwarna-warni juga dapat membangkitkan minat siswa dalam bermain dan belajar. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan serta siswa juga dapat mencapai hasil belajar yang tinggi [6].

Mata pelajaran informatika pada kelas VII di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi guru masih memberikan tugas berupa latihan pilihan ganda dan juga essay kepada siswa sebagai *assessment* yang ditulis pada buku latihan siswa. Cara penilaian atau *assessment* yang digunakan guru sebagai tolak ukur pemahaman siswa seperti memberikan latihan dan ditulis dibuku oleh siswa tidak lagi efektif karena membuat guru membutuhkan waktu lebih untuk menilai latihan pada buku tersebut.

Dengan adanya permasalahan tersebut dibutuhkan bentuk *assessment* yang lebih menggunakan teknologi dan juga dapat menjadi salah satu media dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang lebih dekat dengan siswa dan lebih modern, terutama dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membuat Perancangan Game Interaktif Menggunakan *Educandy* Pada Mata Pelajaran Informatika DI SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. Dengan menerapkan game pada mata pelajaran informatika dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa dan dapat menciptakan suasana kelas yang hangat dan aktif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses untuk mengurutkan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai cara ataupun teknik yang diinginkan serta meliputi penjelasan mengenai arsitektur, komponen dan juga waktu yang dibutuhkan dalam proses pengerjaannya [7].

### 2.2. Game Interaktif

Game interaktif merupakan media pendidikan yang banyak digunakan saat ini, dengan gambar visual yang menarik sehingga masyarakat mudah memahami informasi yang diajarkan. Fungsi permainan interaktif ini adalah untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi melalui media digital [8].

### 2.3. Educandy

*Educandy* didasarkan pada permainan di situs web [www.educandy.com](http://www.educandy.com). Permainan *Educandy* digunakan siswa untuk berlatih setelah menerima materi yang disampaikan. Pemilihan aplikasi game *Educandy* didasarkan pada kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya bagi siswa. Terdapat banyak pilihan permainan pada aplikasi *Educandy* yang dapat

meningkatkan hasil kognitif siswa, seperti pencarian kata pada game *Educandy*. Siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan tidak mudah bosan [9].

### 2.4. Mata Pelajaran Informatika

Informatika adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan studi, desain, dan pembuatan sistem komputer serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar desain tersebut. Ilmu komputer adalah cabang ilmu yang berhubungan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk memecahkan masalah ilmiah. Istilah informatika setara dengan istilah bahasa Inggris yaitu informatika, komputasi atau ilmu komputer. Penerapan mata pelajaran informatika khususnya di tingkat SMP terjadi setelah perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Hal ini tentu telah dipertimbangkan dimana informatika menjadi bidang ilmu yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah khususnya pada sekolah penggerak tentunya perlu berkaitan dengan implementasi kurikulum merdeka baik itu dalam visi maupun misi dari kurikulum merdeka itu sendiri, penerapan mata pelajaran informatika dianggap penting dan cocok untuk mengimbangi kebijakan yang ada didalam kurikulum merdeka saat ini [10].

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). R&D adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menyempurnakannya seperti dengan pedoman dan ketentuan produk yang dibuat. Ini menciptakan produk baru melalui berbagai langkah dan validasi atau pengujian. Penulis terlebih dahulu melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan. Kemudian, mereka membuat Pengembangan sistem dan pengujian serta evaluasi selanjutnya. Pada penelitian ini Penulis menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebarluasan (*Disseminate*).

### 3.1. Define

Pada tahap ini melakukan penentuan produk yang akan dikembangkan dan spesifikasi yang berkaitan dengan produk yang akan direncanakan.

### 3.2. Design

Pada tahap ini melakukan perancangan produk yang telah ditetapkan sebelumnya.

### 3.3. Development

Pada tahap ini produk yang telah dirancang diuji validasinya terhadap para ahli secara berkala sampai menciptakan produk yang sesuai dengan ketentuan sebelumnya.

### 3.4. Disseminate

Pada tahap ini produk yang telah diuji dapat disebarluaskan kepada pengguna.

Menggunakan *Educandy*, kita dapat membuat game belajar interaktif yang menyenangkan, *educandy* mempunyai tampilan yang dapat dimengerti bagi pengguna dengan mudah. *Educandy* memiliki delapan model game untuk belajar yang dapat dibuat, yaitu: *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), *spell It* (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), *Match-up* (menjodohkan), *memory* (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan game interaktif menggunakan *educandy* pada penelitian ini penulis menggunakan metode R&D. Menggunakan model versi 4-D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminatte*.

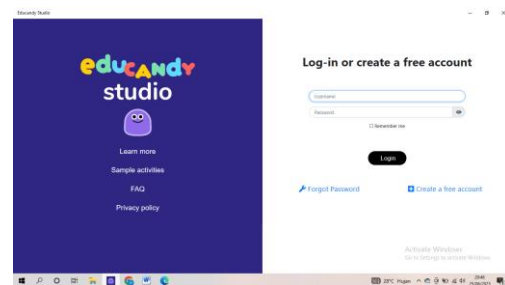
Tahap pertama yang penulis lakukan dalam perancangan game interaktif menggunakan *educandy* ini adalah *define* (pendefinisian). Pada tahap ini penulis mengumpulkan sumber referensi mengenai perancangan game interaktif menggunakan *educandy* melalui buku dan jurnal yang bersangkutan dengan penelitian ini. Pada tahap *define* penulis menjadikan sumber referensi yang didapat sebagai acuan dalam perancangan game interaktif menggunakan *educandy*. penulis juga mengumpulkan data melalui observasi awal yang telah dilakukan dan juga wawancara terhadap guru mata pelajaran informatika di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. Setelah pengumpulan data pada tahap ini maka selanjutnya penulis melakukan perancangan pada tahap selanjutnya yaitu pada tahap *design*.

Tahap yang kedua ialah *design* (perancangan) penulis melakukan perancangan game interaktif yang akan dibuat dengan menggunakan *educandy*. Pada tahap ini penulis sudah mempersiapkan ide, model media pembelajaran informatika, dan perangkat pembelajaran berupa CP, TP, dan ATP untuk diaplikasikan kedalam media pembelajaran informatika dengan menggunakan aplikasi *Educandy Studio*. Tahap ini penulis menyesuaikan materi ajar dengan game yang akan digunakan. Pada materi yang dapat dengan mudah dipahami penulis menjadikan materi tersebut menjadi game yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Begitu juga pada materi yang cukup sulit dipahami penulis memuatkan materi tersebut kedalam game yang mudah dipahami dan tidak rumit. Dengan demikian siswa dapat memainkan game interaktif ini selama proses pembelajaran.

Pada aplikasi *Educandy Studio* yang telah diinstal dapat digunakan setelah membuat akun dan menggunakan akun tersebut untuk login ke aplikasi *Educandy*

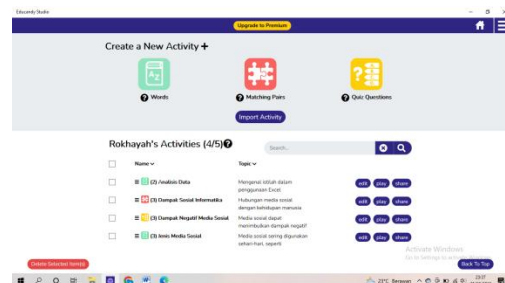


Gambar 1. Tampilan Awal Educandy Studio



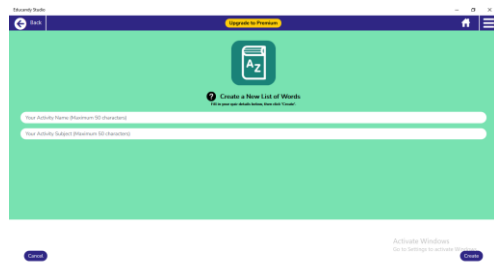
Gambar 2. Tampilan Login Educandy

Setelah login maka tahap selanjutnya membuat game pada halaman utama *Educandy* dengan cara klik *Create a New Activity* lalu pilih jenis game yang akan dibuat.

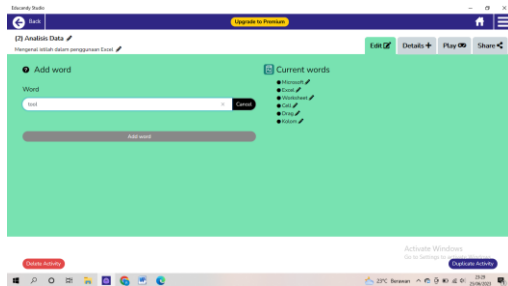


Gambar 3. Tampilan Beranda Educandy Studio

Selanjutnya pada tampilan berikut game kata yang dibuat berjudul Analisis Data dan setelah itu masukkan kata yang bersangkutan dengan materi analisis data lalu klik *Add word* dan tambahkan kata sebanyak yang diinginkan.



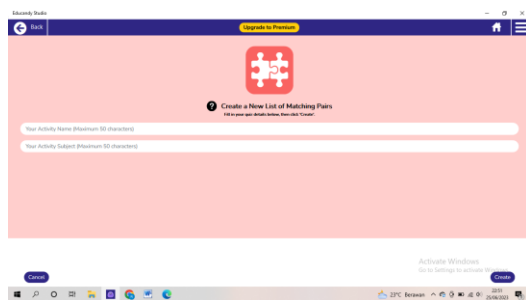
Gambar 4. Tampilan Create Judul Game Kata



Gambar 5. Tampilan halaman Membuat Game Kata

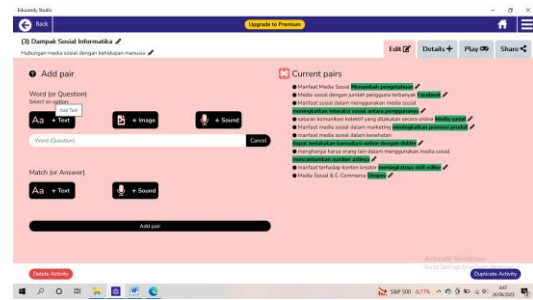
Selanjutnya game bisa dimainkan terlebih dahulu di aplikasi *Educandy Studio* ini untuk mereview nya dengan cara mengklik tombol *Play*.

Pada game mencocokkan pilih ikon yang berbentuk *puzzle* dengan tulisan *Matching Pairs* yang yang muncul setelah mengklik *Create a New Activity* pada bagian atas beranda *Educandy Studio*. Setelah mengklik *Matching Pairs* lalu muncul halaman pertama untuk membuat game nya dengan mengisi judul game dan keterangannya pada kolom *Your Activity Name* dan *Your Activity Subyek* lalu klik tombol *Create*.



Gambar 6. Tampilan Creat Judul Matching Pairs

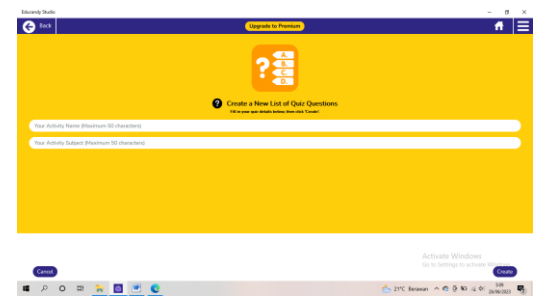
Setelah mengklik tombol *create* maka selanjutnya mengisi materi yang akan dibuat. Pada *Matching Game* ini dibuat dengan judul Dampak Sosial Informatika, lalu klik tombol *+Word*, *+Image*, dan *+Sound* untuk membuat pertanyaan pada kolom *Word (Question)*. Selanjutnya isi jawabannya pada kolom *Match (Answer)* lalu klik *Add Pair*.



Gambar 7. Tampilan Membuat Game Matching Pairs

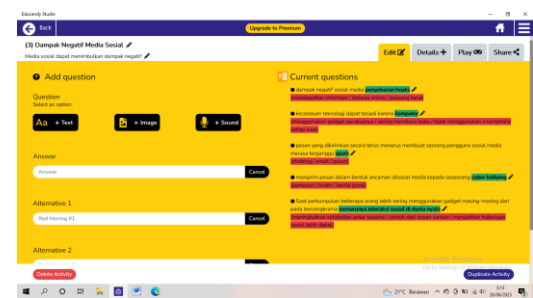
Selanjutnya game bisa direview atau dimainkan terlebih dahulu pada tombol *Play*. Pada game *Matching Pairs* ini terdapat 5 macam permainan yaitu *Multiple Choice*, *Noughts & Crosses*, *Crosswords*, *Match-up*, dan *Memory*.

Pada game kuis ini pilih *Quis Question* pada *Create a New Activity*. Selanjutnya isi judul dan keterangan game pada kolom *Your Activity Name* dan *Your Activity Subyek* lalu klik tombol *Create*.



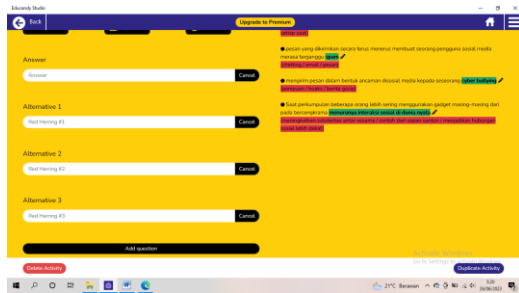
Gambar 8. Tampilan Awal Quis Quuestion

Selanjutnya isi pertanyaan dengan cara mengklik ikon *+Text*, *+Image*, dan *+Sound* yang diinginkan untuk sebuah pertanyaan. Dalam bentuk teks dapat diketik pada kolom text saja, begitu pun dalam bentuk gambar dan suara yang dapat ditambahkan ke dalam game ini.



Gambar 9. Tampilan Membuat Quis Question

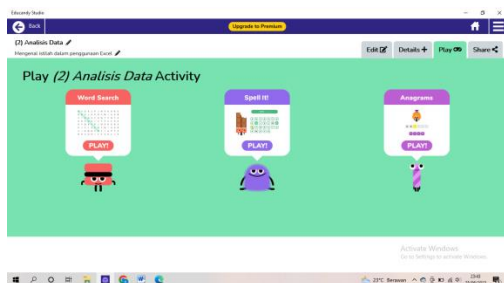
Selanjutnya isi jawaban yang benar pada kolom *Answer* dan jawaban yang salah pada kolom *Alternative 1, 2, dan 3* lalu klik *Add Question*.



Gambar 10 Tampilan Membuat Quis Question

Selanjutnya untuk mereview game ini bisa dimainkan pada tombol *Play*. Dan pada game *Quis Questions* ini hanya satu jenis permainan yang ada yaitu *Multiple Choice*.

Pada tahap ketiga adalah *develop* (pengembangan), penulis melakukan perbaikan dari perancangan yang telah dilakukan. Pada tahap ini game yang dibuat harus sudah siap digunakan oleh guru dan siswa. Tahap ini lebih menyempurnakan game yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Game yang dirancang menggunakan *educandy* berupa membuat game kata (*words*), membuat game mencocokkan (*Matching Pairs*), dan membuat game kuis (*quis questions*). Ketiga game ini penulis rancang sesuai materi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran informatika. Setelah perancangan game selesai, terlebih dahulu game interaktif menggunakan *educandy* ini di uji coba secara langsung oleh penulis sebelum diuji cobakan kepada para ahli dan disebarkan.



Gambar 11.. Tampilan Play Game Kata



Gambar 12. Tampilan Game Matching Pairs



Gambar 13. Tampilan Jenis Game Quis Question

Pada tahap terakhir yaitu tahap *disseminate* (penyebarluasan), ialah tahap penulis melakukan penyebarluasan game interaktif ini kepada para ahli. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan adanya saran dan perbaikan terhadap game interaktif menggunakan *educandy* yang penulis rancang. Pada tahap ini penyebaran game interaktif dilakukan kepada 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran informatika untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap perancangan game interaktif menggunakan *educandy* ini.

#### 4.1. Hasil Uji Validitas Produk

Hasil validitas dari game interaktif menggunakan *educandy* pada mata pelajaran informatika ini dilakukan oleh 2 dosen ahli, 1 orang guru informatika, dan 1 orang guru bahasa Indonesia. Hasil lembar validitas 2 orang dosen ahli yaitu Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom dan Ibu Yulifda Elin Yuspita, M.Kom dengan skor 0,86 dan 0,87. Guru informatika Bapak Alqadri, S.Pd dengan skor 0,87. Dan guru bahasa Indonesia yaitu Ibu Masyitah, S.Pd dengan skor 0,94.

Tabel 1. Hasil Akhir Validitas Produk

| No        | Validator                      | Aspek  | Nilai Validitas |
|-----------|--------------------------------|--------|-----------------|
| 1         | Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom | Media  | 0,87            |
| 2         | Yulifda Elin Yuspita, M.Kom    | Media  | 0,86            |
| 3         | Alqadri, S.Pd                  | Materi | 0,87            |
| 4         | Masyitah, S.Pd                 | Bahasa | 0,94            |
| Jumlah    |                                |        | 3,54            |
| Rata-rata |                                |        | 0,885           |

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan:

S : r-1<sub>0</sub>

1<sub>0</sub> : Angka penilaian validitas terendah

C : Angka penilaian validitas tertinggi

R : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

N : Jumlah nilai

Dengan mengaplikasikan rumus statistik *Aiken's V* untuk mendapatkan skor akhir dari keempat validator di atas ialah 0,88, maka nilai dari game interaktif menggunakan *educandy* pada mata pelajaran informatika ini dinyatakan sangat valid.

#### 4.2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Uji kepraktikalitasan produk penelitian ini di tujukan terhadap 1 orang guru informatika dan 5 orang siswa. Proses perhitugan lembar praktikalitas dari guru mata pelajaran yaitu Bapak Alqadri S.Pd mendapat hasil skor 0,89, dan siswa yaitu Aysha Naurah Ayyasy dengan skor 0.93, Nadhifa Syakira Efendi dengan skor 0,97, Keyla Rajwa Afifah dengan skor 0,93, Arrisha Syakila dengan skor 0,89, dan M. Izzul Islam dengan skor 0,89. Sesudah diaplikasikan dengan moment kappa nilai kepraktikalitasan berada pada interval 0,92–100 dengan keterangan sangat tinggi.

#### 4.3. Hasil Uji Efektivitas Produk

Untuk uji efektivitas produk di tujukan pada 25 orang siswa kelas VII SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi yaitu:

Table 2. Hasil Akhir Efektivitas Produk

| No        | Inisial | Nilai Efektivitas |         | Nilai G |
|-----------|---------|-------------------|---------|---------|
|           |         | Sebelum           | Sesudah |         |
| 1         | ANA     | 36                | 92      | 0,87    |
| 2         | DAI     | 44                | 88      | 0,79    |
| 3         | AYH     | 40                | 92      | 0,87    |
| 4         | AM      | 52                | 100     | 1       |
| 5         | QRI     | 56                | 100     | 1       |
| 6         | NA      | 48                | 88      | 0,77    |
| 7         | MF      | 32                | 96      | 0,94    |
| 8         | AZP     | 44                | 76      | 0,57    |
| 9         | HAG     | 44                | 92      | 0,86    |
| 10        | RAIJ    | 40                | 100     | 1       |
| 11        | ZFA     | 40                | 84      | 0,73    |
| 12        | TH      | 36                | 100     | 1       |
| 13        | AAF     | 44                | 84      | 0,71    |
| 14        | AH      | 44                | 92      | 0,86    |
| 15        | NSE     | 52                | 100     | 1       |
| 16        | EAL     | 28                | 92      | 0,89    |
| 17        | AS      | 40                | 88      | 0,8     |
| 18        | MII     | 48                | 92      | 0,85    |
| 19        | KRA     | 56                | 100     | 1       |
| 20        | M       | 52                | 80      | 0,6     |
| 21        | MA      | 48                | 84      | 0,7     |
| 22        | SPR     | 36                | 100     | 1       |
| 23        | CUA     | 28                | 100     | 1       |
| 24        | S       | 28                | 96      | 0,94    |
| 25        | ZM      | 32                | 96      | 0,94    |
| Jumlah    |         | 1048              | 2312    | 21,69   |
| Rata-rata |         | 41,92             | 92,48   | 0,87    |

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai rata-rata akhir dengan menerapkan rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$G = \frac{91,69 - 42,77}{100 - 42,77} = \frac{48,92}{57,23} = 0,85$$

Setelah dihitung lembar efektivitas dari 13 orang siswa, maka didapatkan nilai rata-rata akhir

sebesar 0,85 dengan kriteria efektivitas tinggi atau “High-g”.

Hasil dari penelitian ini adalah produk dalam bentuk game interaktif menggunakan *educandy* pada mata pelajaran informatika di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. Game interaktif ini dibuat sebagai pendukung untuk media pembelajaran pada mata pelajaran informatika di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. Seperti observasi awal yang telah dilakukan penulis sebelum melakukan penelitian pada pembelajaran mata pelajaran informatika di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi, guru melakukan penilaian masih dengan cara manual ataupun konservatif yaitu dengan memberikan soal latihan yang ada di buku cetak kepada siswa

Dalam penelitian ini penulis bertujuan dapat menghasilkan media dalam pembelajaran berupa assessment yang menyenangkan, efektif, dan efisien dapat digunakan oleh guru dan siswa saat belajar. Metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa berupa belajar sambil bermain, karena siswa akan merasa jenuh apabila belajar terus menerus. Guru dapat menggunakan metode ini dengan memberikan assessment berupa game interaktif yang efektif untuk bermain sambil belajar. Karena dengan menggunakan game interaktif dapat meningkatkan peran aktif siswa selama pembelajaran. Game interaktif juga meningkatkan semangat siswa, hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka penulis dapat menyimpulkan, yaitu game interaktif menggunakan *educandy* pada mata pelajaran informatika ini telah dirancang menggunakan aplikasi *Educandy Studio* yang menghasilkan game interaktif dan dapat digunakan pada web *educandy.com* melalui PC maupun *smartphone*. Game interaktif menggunakan *educandy* dapat membantu siswa kelas VII SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi dalam memahami materi dan mengulang pembelajaran informatika, dan juga siswa dapat belajar di mana saja dengan memainkan game interaktif ini melalui PC maupun *smartphone* miliknya. Dengan adanya game interaktif ini diharapkan bisa membantu guru dalam memberikan assessment yang menarik dan menyenangkan selama pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran agar hasil proses pembelajaran akan lebih valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini penulis mengharapkan agar Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Serta bagi pengguna agar memberikan saran dan kritik yang membangun terhadap penulis agar game interaktif ini dapat lebih berguna bagi banyak orang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. C. Wijanto *et al.*, *Informatika*, vol. 1. 2021.
- [2] W. F. Saputra, Z. Sesmiarni, Iswantir, dan M.

- Charles, “Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Android Pada Mata Pealajaran Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemograman Untuk Siswa Kelas X Tkj SMK N 1 Baso,” *Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 3, hal. 807–815, 2022.
- [3] M. L. Hakim, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab,” *Arab. J. Arab. Stud.*, vol. 2, no. 2, hal. 156, 2018, doi: 10.24865/ajas.v2i2.56.
- [4] Ayu Nilna Amelia Ahmadillah, “Pengaruh Pembelajaran Model Hybrid Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Mata,” 2021.
- [5] R. Muffidah, N. Anggraini, dan I. A. Purawinangun, “Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 10 No. 1 Januari 2021 <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>,” *Ling. Rima J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 10, no. 1, hal. 99–103, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm> ANALISIS.
- [6] K. Kholfadina dan Mayarni, “Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, hal. 259–265, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i2.49503.
- [7] N. Azis, G. Pribadi, dan M. S. Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” vol. 4, no. 3, hal. 2019–2020, 2020.
- [8] D. Nugraheny dan A. Destiranti, “Interaktif untuk pengenalan pakaian adat nasional indonesia,” *J. Angkasa*, vol. VII, no. 1, hal. 137–146, 2016.
- [9] H. K. Bentriska, “Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa Sman 3 Sidoarjo,” *AVATARA, e-Journal Pendidik. Sej.*, vol. 12, no. 4, 2022.
- [10] Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, dan Ramadhanu Istahara Mubaraq, “Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP,” *PIJAR J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, hal. 110–119, 2023, doi: 10.58540/pijar.v1i1.97.