

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BERBASIS TEKNOLOGI
EDUCANDY GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SDN PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

NADYA EKA PUTRI

21650011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2025

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BERBASIS TEKNOLOGI
EDUCANDY GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SDN PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

NADYA EKA PUTRI

21650011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Nadya Eka Putri, NPM. 21650011 dengan judul **"Implementasi Game Edukasi Berbasis Teknologi *Educandy* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pakis V Surabaya"** telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 5 Juli 2025

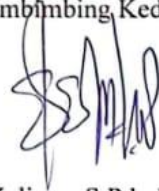
Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama



Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd.
NIK: 16754-ET

Pembimbing Kedua



Leni Yuliana, S.Pd., M. Pd.
NIK: 15738-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Nadya Eka Putri

NPM : 21650011

Judul : Implementasi Game Edukasi Berbasis Teknologi *Educandy*
Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pakis V
Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 16 Juli 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

PENGUJI I

Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd
NIK: 16754-ET



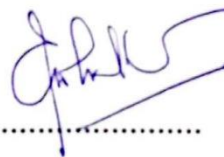
PENGUJI II

Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd
NIK: 15738-ET



PENGUJI III

Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP
NIK: 91129-ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Drs. Kaswadi, M. Hum.
NIK: 91122-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadya Eka Putri
NPM : 21650011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Banjarsugihan Stasiun No. 4

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya).
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 5 Juli 2025



Nadya Eka Putri

21650011

ABSTRAK

Putri, Nadya Eka, 2025, *Implementasi Game Edukasi Berbasis Teknologi Educandy Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pakis V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Pembimbing (I) Noviana Desiningrum, S.Pd., M. Pd dan Pembimbing (II) Leni Yuliana, S. Pd., M. Pd

Kata Kunci: Game edukasi, *Educandy*. hasil belajar, teknologi pendidikan, pembelajaran interaktif, IPAS, sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi game edukasi berbasis teknologi *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Pakis V Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta evaluasi pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Data observasi menunjukkan peningkatan antusiasme belajar siswa, sedangkan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 78 menjadi 93 setelah implementasi media pembelajaran. Selain itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan *Educandy* sangat positif, di mana mayoritas merasa lebih semangat, percaya diri, dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, *Educandy* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di sekolah dasar.

ABSTRACT

Putri, Nadya Eka, 2025, *Implementation of Educational Games Based on Educandy Technology to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Students of SDN Pakis V Surabaya*, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Wijaya Kusuma University Surabaya, Supervisor (I) Noviana Desiningrum, S.Pd., M. Pd and Supervisor (II) Leni Yuliana, S. Pd., M. Pd

Keywords : Educational games, Educandy, learning outcomes, educational technology, interactive learning, science, elementary school.

This study aims to examine the implementation of the technology-based educational game Educandy in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Pakis V Surabaya, especially in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). The background of this study is based on the low learning outcomes of students caused by conventional learning methods that are less interesting. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, and pre-test and post-test evaluations. The results of the study indicate that the use of Educandy can increase student motivation, involvement, and understanding of the subject matter. Observation data shows an increase in student enthusiasm for learning, while the evaluation results show an increase in the average score from 78 to 93 after the implementation of the learning media. In addition, student responses to the use of Educandy are very positive, where the majority feel more enthusiastic, confident, and understand the material better. Thus, Educandy is proven to be effective as an interactive learning media that can improve learning outcomes and create a pleasant learning atmosphere in elementary schools.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, dan kesempatan yang telah diberikan, serta dengan hati yang penuh cinta dan penghargaan, karya sederhana ini aku persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang selalu memberikan cahaya petunjuk, kekuatan dalam kelelahan, harapan dalam keputusan, dan kemudahan dalam kesulitan. Tanpa ridho-Mu, tak mungkin langkah ini bisa sampai pada titik ini.
2. Karya ini kupersembahkan kepada almamater tercinta, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya tempat aku tumbuh, belajar, dan ditempa menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang akan selalu menjadi bekal dalam langkahku ke depan.
3. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Ibu dan Ayah. Skripsi ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan hormat untuk kalian yang selalu menjadi alasan terkuatku untuk terus melangkah. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tiada batas, dan segala pengorbanan yang tak bisa terbalas. Ibu, Ayah peluh dan lelah kalian adalah pondasi dari setiap keberhasilanku. Semoga karya ini menjadi salah satu wujud kecil dari bakti dan cinta yang tak akan pernah cukup aku ucapkan dalam kata.
4. Untuk adikku tersayang, terima kasih telah menjadi penghibur di saat penat, teman bercanda di tengah lelah, dan sumber semangat yang sederhana namun berarti. Tawamu, celotehmu, dan kehadiranmu selalu menjadi penyejuk di tengah perjuanganku. Semoga kelak kamu pun bisa mengejar

mimpi-mimpimu, seperti aku hari ini yang sedang meraihnya, sedikit demi sedikit.

5. Dengan penuh hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, saya persembahkan skripsi kepada Ibu Noviana Desiningrum, S. Pd., M. Pd dan Ibu Leni Yuliana, S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing saya yang dengan sabar membimbing saya selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas ilmu, arahan, dan waktu yang telah Ibu berikan. Setiap bimbingan dan koreksi sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
6. Persembahan ini saya tujukan dengan rasa hormat yang setinggi-tingginya kepada Ibu Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP, atas dedikasi dan peran penting sebagai dosen penguji yang telah memberikan arahan, kritik membangun, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini
7. Untuk teman-teman seperjuangan, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Di tengah lelah dan ragu, kalian hadir sebagai semangat, pelipur, dan pengingat bahwa aku tidak sendiri. Kita pernah berjuang Bersama dalam diam, dalam tawa, dan dalam doa. Semoga langkah kita selalu dimudahkan, ke mana pun arah hidup membawa.
8. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah bertahan hingga sejauh ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah, meski terkadang semuanya terasa melelahkan, membingungkan, dan membuat ingin berhenti. Kamu telah melewati hari-hari yang penuh tekanan, berhadapan dengan rasa takut, kecemasan, dan keraguan. Tapi nyatanya, kamu tetap melangkah, meski langkahmu kadang tertatih. Kamu pernah menangis sendirian di malam hari,

diam-diam menyimpan kebingungan, merasa kurang, dan takut mengecewakan orang-orang terdekat. Namun, semua itu tidak membuatmu berhenti. Kamu belajar untuk bangkit kembali, mencoba percaya pada diri sendiri, dan memutuskan untuk terus melangkah, walaupun pelan-pelan. Skripsi ini bukan sekadar tugas akhir, ia adalah lambang dari perjalanan panjangmu: tentang kegigihan, kesabaran, dan keberanian menghadapi segala tantangan. Kamu mungkin tidak sempurna, tapi kamu kuat. Dan hari ini, kamu pantas merasa bangga. Jangan lupa perjuangan ini, karena suatu saat nanti, ketika kamu kembali merasa ragu, kamu bisa mengingatnya dan berkata: “Aku pernah menghadapi masa sulit dan aku berhasil melewatinya.”

MOTTO

“Setiap lembar dalam karya ini adalah saksi dari kesabaran, keyakinan, dan pertumbuhan diri”

“Ilmu tanpa amal adalah sia-sia, amal tanpa ilmu adalah kesesatan”

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Implementasi Game Edukasi Berbasis Teknologi *Educandy* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pakis V Surabaya" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiajaya Kusuma Surabaya.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr.Sp.THT-KL (K). FICS, selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dr. Drs Kaswadi, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Desi Eka Pratiwi, S. Pd., M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Noviana Desiningrum, S. Pd., M. Pd dan Leni Yuliana, S. Pd., M. Pd, yang telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta, keluarga, serta teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
MOTTO.....	xi
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	17
KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	36

BAB III.....	38
METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Sumber Data.....	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Keabsahan Data.....	49
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan dan Temuan.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V.....	68
SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi.....	70
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Peningkatan Antusiasme Belajar	56
Tabel 4. 2 Respon Siswa dan Guru	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Situs <i>Educandy</i>	29
Gambar 2. 2 <i>Educandy</i> Studio	29
Gambar 2. 3 Macam-Macam Permainan <i>Educandy</i>	30
Gambar 2. 4 Pembuatn Soal <i>Educandy</i>	30
Gambar 2. 5 Pengaturan Permainan	31
Gambar 2. 6 Uji Coba <i>Educandy</i>	31
Gambar 2. 7 Link atau Kod Permainan	32
Gambar 2. 8 Hasil Skor	33
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir	36
Gambar 4. 1 Proses Implementasi <i>Educandy</i>	55