ABSTRAK

Fatma Wati 2522151, Skripsi, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Educandy terhadap Keaktifan Belajar Informatika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Informatika di kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi. Rendahnya keaktifan tersebut terlihat dari masih terbatasnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan aplikasi yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Educandy, yaitu aplikasi berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar melalui berbagai aktivitas permainan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Bukittinggi dengan populasi seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 216 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, sehingga diperoleh kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 62 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket keaktifan belajar siswa yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Paired Sample t-test* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar Informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata skor keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 73,35 pada saat *pretest* menjadi 90,00 pada saat *posttest* dengan peningkatan sebesar 16,645 poin. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Educandy terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar Informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Bukittinggi.

Kata Kunci: Educandy, Keaktifan Belajar, Informatika.

ABSTRACT

Fatma Wati 2522151, Thesis, "The Effect of Using the Educandy Application on the Learning Activeness of Eighth Grade Students in Informatics at SMP Negeri 5 Bukittinggi." Department of Informatics and Computer Engineering Education (PTIK), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2026.

This research is motivated by the low level of student activeness in Informatics learning among eighth-grade students at SMP Negeri 5 Bukittinggi. This low level of activeness is evident from the limited involvement of students in learning activities, such as asking questions, answering questions, participating in discussions, and expressing opinions. This condition indicates that the learning process has not fully encouraged students to participate actively. Therefore, the use of an innovative, interactive, and engaging application is needed to increase student involvement in the learning process. One such application is Educandy, an educational game-based application that allows students to learn through various game activities, thereby increasing student activeness.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group Design. The study was conducted at SMP Negeri 5 Bukittinggi, with a population of 216 eighth-grade students. The sampling technique used simple random sampling, resulting in class VIII.2 as the experimental class and class VIII.1 as the control class, with a total sample of 62 students. Data were collected using a student learning activeness questionnaire that had met the validity and reliability requirements. The collected data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and a paired-samples t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics 25.

The results showed that the use of the Educandy application had a significant effect on the learning activeness of eighth-grade students in Informatics at SMP Negeri 5 Bukittinggi. This was evidenced by the results of the paired-samples t-test in the experimental class, which obtained a significance value (Sig. (2-tailed)) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Furthermore, the average learning activeness score of students in the experimental class increased from 73.35 in the pretest to 90.00 in the posttest, with an increase of 16.645 points. Thus, the use of the Educandy application had a significant effect on the learning activeness of eighth-grade students in Informatics at SMP Negeri 5 Bukittinggi.

Keywords: Educandy, Learning Activeness, Informatics.