

## ABSTRAK

**Rahmi Annisa Bachtiar, 2025.** Efektivitas Penggunaan Media *Educandy* Berbasis *Game* Edukatif Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Muhammad Nawir, dan Pembimbing 2 Nurindah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif media *Educandy* terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 1 Galesong Kab.Takalar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (kuasi eksperimen) dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dengan desain kelompok kontrol (yang tidak menerima perlakuan) dan kelompok eksperimen (yang menerima perlakuan). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Galesong Selatan yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah 102 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 50 orang siswa kelas VIII dengan 2 kelas, yaitu 25 orang siswa kelas kontrol dan 25 orang siswa pada kelas eksperimen dengan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educandy* berbasis *game* edukatif efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Hasil perhitungan yang diperoleh pada uji *N-gain* menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen (media *Educandy*) sebesar 86.00 atau 68% yang termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai *N-gain* skor minimum 25.00 (25%) dan skor maksimum 100.00 (100%). Sementara untuk rata-rata *N-gain* untuk kelas kontrol (metode konvensional) sebesar 47.87 atau 48% yang termasuk dalam kategori kurang efektif, dengan nilai *N-gain* skor minimum 00.00 (0%) dan maksimum 75.00 (75%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educandy* berbasis *game* edukatif efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: *Educandy* Berbasis *Game* Edukatif, Evaluasi Pembelajaran, Bahasa Indonesia