

**PEMANFAATAN *PLATFORM EDUCANDY* SEBAGAI MEDIA
GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA STUDI
INDEPENDEN MANDIRI BERSERTIFIKAT ICE-I**



OLEH:

SHOLIHIN SAPUTRA

2110130210012

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN
PEMANFAATAN *PLATFORM* EDUCANDY SEBAGAI MEDIA *GAMIFICATION*
UNTUKMENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Disusun oleh :

Sholihin Saputra

2110130210012

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

Dosen Pembimbing II



Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 19890326 202321 1 022

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sholihin Saputra

NIM : 2110130210012

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan *Platform Educandy* Sebagai Media *Gamification* Untuk
Meningkatkan Minat Belajar

Menyatakan bahwa Jurnal Artikel Ilmiah dan Laporan Akhir untuk Rekognisi Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 09 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Sholihin Saputra

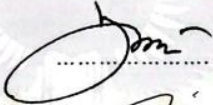
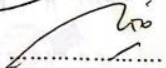
NIM. 2110130210012

HALAMAN PENGESAHAN
PEMANFAATAN PLATFORM EDUCANDY SEBAGAI MEDIA GAMIFICATION
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Disusun oleh :
Sholihin Saputra
2110130210012

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 15 Juni 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		<u>25 JUN 2026</u>
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.		<u>23 JUN 2026</u>
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Qomario S.Pd., M.Pd.		<u>23 JUN 2026</u>

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *"Pemanfaatan Platform Educandy Sebagai Media Gamification Untuk Menarik Minat Belajar Siswa"*.

Adapun penelitian ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Meskipun demikian, peneliti berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan skripsi ini berhasil. Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa pertolongan sehingga mempermudah segala urusan dan diberikan kekuatan dalam menjalaninya.
2. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.
3. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat serta Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. selaku Koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan motivasi dalam mengikuti kegiatan MSIB ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam mengikuti kegiatan MBKM ini.
6. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

7. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A selaku koordinator program studi Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan serta masukan dalam penulisan skripsi ini
8. Bapak Qomario S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
9. Orang tua, keluarga, dan sahabat yang membantu atas jasa yang besar dalam pemberian semangat dan motivasi untuk menyelesaikan laporan rekognisi studi independen ini.
10. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen ICE-I.
11. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Banjarmasin, Januari 2026



Sholihin Saputra

MOTTO

“kegagalan adalah batu loncatan menuju kesuksesan”

Pemanfaatan *Platform Educandy* Sebagai Media *Gamification* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Sholihin Saputra¹, Susanti Sufyadi², Qomario³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: sholihinsaputra116@gmail.com, Susanti.sufyadi@ulm.ac.id, Qomario@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi mendorong inovasi dalam pendidikan, salah satunya melalui penerapan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis literatur mengenai pemanfaatan platform Educandy sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti kerangka PRISMA. Dari 110 studi awal yang diidentifikasi melalui Google Scholar dan Scopus, dilakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi hingga diperoleh 9 artikel relevan yang dianalisis menggunakan Self-Determination Theory (SDT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educandy secara konsisten meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Peningkatan tersebut didorong oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar SDT: otonomi (fleksibilitas akses dan kebebasan memilih tantangan), kompetensi (sistem poin, batasan waktu, umpan balik instan, serta tantangan bertahap), dan keterkaitan (kompetisi antarkelompok, duel, serta penghargaan sosial). Platform ini mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan delapan model permainan interaktif. Simpulan penelitian menyatakan bahwa Educandy efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi. Implikasinya, pendidik disarankan mengintegrasikan Educandy sebagai suplemen pembelajaran, dengan memperhatikan variasi aktivitas dan kesesuaian materi.

Kata kunci:

Pemanfaatan, Educandy, Gamification, Minat Belajar.

Pemanfaatan *Platform Educandy* Sebagai Media *Gamification* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Sholihin Saputra¹, Susanti Sufyadi², Qomario³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: sholihinsaputra116@gmail.com, Susanti.sufyadi@ulm.ac.id, Qomario@ulm.ac.id

ABSTRACT

Technological developments are driving innovation in education, one of which is through the application of gamification. This study aims to analyze the literature on the use of the Educandy platform as a gamification medium to increase students' learning interest. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) following the PRISMA framework. From 110 initial studies identified through Google Scholar and Scopus, selection was carried out based on inclusion criteria until 9 relevant articles were obtained and analyzed using Self-Determination Theory (SDT). The results indicate that Educandy consistently enhances students' learning interest across various educational levels. This improvement is driven by the fulfillment of three basic psychological needs of SDT: autonomy (flexible access and freedom to choose challenges), competence (point systems, time limits, instant feedback, and gradual challenges), and relatedness (intergroup competition, duels, and social rewards). The platform integrates gamification elements such as points, badges, leaderboards, and eight interactive game models. The research concludes that Educandy is effective as a gamification-based learning medium for creating engaging, interactive, and motivating learning experiences. The implication is that educators are advised to integrate Educandy as a learning supplement, taking into account the variety of activities and the appropriateness of the material.

Kata kunci:

Utilization, Educandy, Gamification, Learning Interest.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
A. Profil Perusahaan	6
B. Deskripsi Kegiatan.....	8
C. Definisi Teknologi Pendidikan.....	14
D. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	17
E. Media Pembelajaran.....	24
F. Minat Belajar	30
G. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III.....	34
METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
BAB IV.....	40
HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute.....	40
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan	52
BAB V	57
KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo ICE-I.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi ICE-I.....	7
Gambar 2. 3 Ujian Akhir.....	11
Gambar 2. 4 Sertifikat <i>Gamification</i>	12
Gambar 2. 5 Elemen-Elemen Kunci dari Definisi TP Tahun 2008	16
Gambar 2. 6 Lima Kawasan Teknologi Pendidikan.....	17
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Publish or <i>Perish</i>	37
Gambar 3. 2 Screening menggunakan Covidence	38
Gambar 3. 3 Diagram Prisma.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Langkah - langkah Studi Literatur	35
Tabel 3. 2 Kriteria Inklusi	36
Tabel 4. 1 Topik Pembahasan dan Penugasan.....	40
Tabel 4. 2 Laporan Kegiatan Kelas <i>Gamification</i>	44
Tabel 4. 3 Hasil penelitian yang berkaitan dengan <i>Educandy</i> sebagai Media <i>Gamification</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	46