

# **Educandy-Based Media Improves Activeness and Reading Comprehension in Grade V Students: Media Berbasis Educandy Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Membaca pada Siswa Kelas V**

*Nurbaya Nurbaya*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

*Andi Paidia*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

*Ratnawati Ratnawati*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**General Background:** The integration of digital tools in elementary education has increasingly shown promise in enhancing student engagement and academic achievement.

**Specific Background:** However, limited empirical evidence exists regarding the use of *Educandy*-based interactive media to improve learning outcomes in Indonesian primary schools.

**Knowledge Gap:** There remains a need to explore how such media specifically affect student activeness and reading comprehension at the elementary level. **Aims:** This study investigates the effect of *Educandy*-based interactive learning media on the activeness and reading comprehension of fifth-grade students in Cluster V elementary schools, Patampuanua District, Pinrang Regency, South Sulawesi Province.

**Results:** Using an experimental design involving 40 students (20 experimental, 20 control), findings reveal that the experimental group showed higher mean scores in activeness (69.50 vs. 54.75) and reading comprehension (78.00 vs. 67.75). **Novelty:** The study provides one of the first empirical demonstrations in the region of the dual impact of *Educandy* media on behavioral and cognitive learning indicators in primary education.

**Implications:** These results underscore the potential of *Educandy* as an effective digital pedagogical tool to enhance both engagement and comprehension, contributing to improved instructional quality in elementary schools.

## **Highlights:**

- Enhances student engagement and comprehension simultaneously.
- Demonstrates effectiveness through controlled experimental design.
- Supports digital innovation in primary education settings.

**Keywords:** Interactive Learning, *Educandy* Media, Student Activeness, Reading Comprehension, Elementary Education

## Pendahuluan

Perkembangan zaman dari waktu kewaktu akan selalu berpengaruh pada dunia pendidikan khususnya pada perkembangan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang telah memengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, dengan mendorong perubahan cara belajar dan mengajar yang lebih modern.. Penggunaan teknologi kini menjadi kebutuhan yang tak terelakkan, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kemampuan akademik siswa [1]. Teknologi yang berkembang dari kemajuan ilmu pengetahuan kini turut mewarnai dunia pendidikan. Menurut [2] di era globalisasi penggunaan teknologi bukanlah hal baru, termasuk dalam pembelajaran. Dunia pendidikan pun dituntut untuk memanfaatkan teknologi agar proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif. Seiring waktu, kemajuan teknologi mendorong pendidikan untuk terus berkembang dengan menciptakan media, metode, dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi siswa.

Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pendidikan, kehadiran media selalu dibutuhkan karena membantu kelancaran dan efektivitas pembelajaran di setiap tahapannya.. Menurut [3] media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat diwujudkan dengan adanya teknologi informasi dan multimedia. Hal ini sejalan dengan pendapat [4] bahwa penggunaan media pembelajaran tetap penting meskipun dampaknya tidak selalu besar, karena dapat menjadi faktor penunjang yang signifikan saat motivasi dan hasil belajar siswa mengalami penurunan.. Kemudian dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satu yang menjadi penunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Media dibutuhkan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami informasi yang disampaikan[5]. Jadi, penggunaan media yang sesuai akan berpengaruh terhadap siswa dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran. Ada berbagai macam media interaktif yang bisa dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung salah satunya yaitu media Educandy.

Educandy merupakan platform berbasis web dengan slogan “making learning sweeter” yang berarti menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan. Menurut [6] penggunaan media pembelajaran Educandy berbasis digital ini relevan dimanfaatkan untuk peserta didik sekolah dasar, karena di dalam media tersebut tidak hanya bermain sambil belajar saja tetapi mereka juga menampilkan seperti game atau permainan. Permainan tersebut menjadikan siswa tidak bosan dalam memahami materi dalam menyelesaikan persoalan. *Educandy* dapat dikategorikan dalam aplikasi pembuat kuis agar kegiatan evaluasi menjadi menyenangkan, tetapi tetap mengedukasi dan media ini dapat menarik perhatian dan meningkatkan jiwa kompetitif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif [7]. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari [8] yaitu *Educandy* bisa dimanfaatkan untuk merancang permainan interaktif secara online yang menarik. Kemudian menurut [9] platform ini memungkinkan pembuatan game edukatif yang tetap sesuai dengan konteks pembelajaran namun tidak membosankan bagi siswa. Berdasarkan pendapat diatas maka media *Educandy* adalah aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran berupa permainan kuis. Menurut [10] pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga berpengaruh terhadap konsentrasi, serta hasil belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa belajar itu bukan hal yang membosankan, melainkan belajar itu menyenangkan maka hal tersebut akan berdampak pada keaktifan siswa di dalam kelas. Untuk memperkuat kontribusi penelitian, penting mengaitkan hasil dengan kebijakan nasional seperti Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis siswa, fleksibel, dan berbasis teknologi. Media Educandy mendukung pendekatan ini karena mendorong keaktifan dan kemandirian belajar melalui permainan edukatif yang menarik. Selain itu, media ini mudah diterapkan di sekolah dasar lain karena aksesnya sederhana dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi. Dengan demikian, inovasi ini relevan secara praktis dan sejalan dengan arah transformasi pendidikan nasional.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD berfungsi sebagai media untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan Kurikulum yang diterapkan [11]. Kemampuan membaca pemahaman yang baik menjadi landasan penting bagi keberhasilan siswa dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat [12] Membaca tanpa memahami isi bacaan akan membuat pembaca tidak memperoleh informasi atau pengetahuan dari kegiatan membaca tersebut. Jadi, kemampuan membaca pemahaman yaitu kemampuan yang diperlukan untuk dapat memperoleh informasi dan pengetahuan melalui kegiatan membaca. Namun, realitas di

lapangan seringkali menunjukkan bahwa tingkat keaktifan dan kemampuan membaca pemahaman siswa SD masih perlu ditingkatkan[13].

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan September 2024, siswa kelas V pada gugus V Kecamatan Patampanua merasa jemu dan bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman. Hal ini disebabkan karena gaya belajar yang dimana siswa secara bergiliran membacakan bacaan yang ada pada buku siswa[14]. Hal ini membuat pembelajaran kurang kondusif dikarenakan siswa banyak bermain dan mengganggu teman yang tidak membaca dan pada saat ditanya oleh guru mengenai bacaan yang dibacakan temannya, siswa kesulitan untuk menjawab. Hal ini hasil dari siswa kurang atau tidak fokus pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Masalah tersebut akan berdampak pada keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk menengahi masalah yang terjadi dikelas.

Gap penelitian dapat diperjelas dengan merujuk secara spesifik pada studi sebelumnya yang umumnya hanya menyoroti satu aspek, misalnya fokus pada peningkatan pemahaman membaca tanpa mempertimbangkan keaktifan belajar siswa, atau sebaliknya. Beberapa penelitian terdahulu juga dilakukan di wilayah perkotaan dengan akses dan fasilitas digital yang lebih memadai, sementara konteks sekolah dasar di daerah terpencil, seperti Kecamatan Patampanua, masih sangat jarang dijadikan lokasi kajian. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengukuran dua aspek secara simultan, yaitu keaktifan dan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui media interaktif *Educandy*, yang belum banyak dikaji secara bersamaan pada jenjang sekolah dasar, khususnya di daerah dengan keterbatasan teknologi. Hal ini memperkuat posisi penelitian sebagai upaya inovatif yang relevan dengan kebutuhan kontekstual dan kebijakan pemerataan mutu pendidikan nasional[15] [16].

Dari penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy* Terhadap Keaktifan dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD gugus V Kecamatan Patampanua”.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi eksperimental design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan (pembelajaran dengan media *Educandy*) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau diberikan perlakuan yang berbeda (pembelajaran konvensional). Penelitian ini dilakukan di kelas V Gugus V Kecamatan Patampanua. Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik purposive sampling, sehingga diperoleh sampel kelas eksperimen berjumlah 20 orang dan kelas kontrol sebanyak 20, maka total keseluruhan terdapat 40 sampel[17]. Selanjutnya data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan tes pemahaman membaca yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran guna memastikan kesesuaian isi dengan indikator yang diukur (validitas isi). Sementara itu, reliabilitas diuji melalui uji coba terbatas dan dianalisis dengan rumus Alpha Cronbach atau teknik sejenis untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Adapun desain penelitian sebagai berikut: [18]

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sup>1</sup>	X <sup>1</sup>	O <sup>2</sup>
Kontrol	O <sup>3</sup>	X <sup>2</sup>	O <sup>4</sup>

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = Pre-test pada kelas Eksperimen;

O2 = Post-test pada kelas Eksperimen;

X<sup>1</sup> = Perlakuan berupa penggunaan media *Educandy*

X<sup>2</sup> = Perlakuan berupa penggunaan media konvensional

O3 = Pretest pada kelas kontrol

O4= Posttest pada kelas kontrol

Pemilihan desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan dengan merujuk pada teori dari Sugiyono [19] yang menyatakan bahwa desain ini cocok digunakan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan pada kelompok yang tidak dapat dipilih secara acak. Penambahan dasar teoretis ini akan memberikan justifikasi metodologis yang lebih kuat dan memperkuat integritas ilmiah dari penelitian[20].

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Patampanua.**

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* merupakan salah satu upaya yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2025 dengan membagikan soal pre-test terlebih dahulu di kelas kontrol. Pertemuan kedua pada tanggal 11 Juni 2025 dalam proses pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa bersama, lalu mengecek kehadiran peserta didik, dan memberitahukan fokus pembelajaran pada hari ini mengenai topik “Sayangi Bumi”. Pada kegiatan inti, peneliti memberikan petunjuk kepada siswa untuk mempersilahkan siswa membaca bacaan pada buku, setelah itu siswa diperkenankan untuk bertanya jika ada yang kurang ia pahami. Setelah selesai membaca bacaan, peneliti memberikan soal kepada setiap siswa[21]. Setelah semua siswa mengerjakan soal yang diberikan, peneliti dan siswa bersama-sama menjawab soal yang diberikan. Sembari menjawab soal secara bersama-sama peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan siswa. Pada bagian penutup peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, lalu diperkuat oleh peneliti dan memberikan apresiasi atas kerjasama siswa selama proses pembelajaran dan peneliti meminta salah satu siswa memimpin doa dan memberikan salam penutup.

Pada kelas eksperimen, pertemuan pertama pada tanggal 2 Juni 2025 dengan membagikan soal pretest. Pertemuan kedua pada tanggal 11 Juni 2025 peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy* pada kelas eksperimen. Kegiatan pendahuluan peneliti membuka kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama dengan dipimpin ketua kelas. Peneliti mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa. Sebelum memasuki kegiatan inti peneliti memberikan pertanyaan pemandik kepada siswa mengenai topik pembelajaran yaitu “Sayangi Bumi”, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti, peneliti memberikan intruksi kepada siswa untuk membaca teks bacaan “Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah” yang ditampilkan menggunakan media *Educandy*. Setelah siswa membaca secara keseluruhan bacaan, peneliti membagikan soal kepada setiap siswa. Setelah siswa mengerjakan seluruh soal yang diberikan, peneliti menampilkan soal pada media *Educandy* dan memberikan arahan kepada siswa untuk menjawab soal yang ditampilkan secara bergantian sesuai dengan kecepatan siswa mengangkat tangan saat soal ditampilkan[22]. Sembari proses tersebut peneliti melakukan observasi keaktifan siswa pada saat itu. Setelah itu peneliti memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada seluruh siswa karena telah menyelesaikan tugas dengan baik. Kegiatan penutup, peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan setelah itu peneliti menyampaikan salam penutup [23].

#### **a. Analisis Statistik Deskriptif**

Untuk memperoleh hasil analisis tentang keaktifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran *educandy* diperoleh hasil observasi terhadap siswa berjumlah 20 siswa.

##### **1) Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol**

Pelaksanaan *Pre-test* pada kelas kontrol dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional atau kelas yang tidak menggunakan media *educandy*[24]. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum menggunakan media *educandy* pada proses pembelajaran di dalam kelas. Setelah data diperoleh, data kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 30*.

Kelas Kontrol	Pretest	Posttest
Nilai maksimum	90	95
Nilai minimum	40	25
Mean	58,50	54,75
Median	57,50	50
Standar deviasi	14,699	21,243
Variance	216,053	451,250

**Tabel 2.** Pre-test dan Post-test keaktifan siswa kelas kontrol

Hasil pre-test yang dilakukan sebelum menggunakan media konvensional yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor keaktifan tertinggi 90 dan terendah 40. Adapun nilai rata-rata 58,50, Median 57,50, standar deviasi 14,699, serta Variance 216,053. Adapun hasil posttest yang dilakukan menggunakan media konvensional yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor keaktifan tertinggi 95 dan terendah 25. Adapun nilai rata-rata 54,75, Median 50, standar deviasi 21,243, serta Variance 451,250.

## 2) Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Hasil pre-test yang dilakukan menggunakan media *educandy* yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor keaktifan tertinggi 90 dan terendah 40. Adapun nilai rata-rata 58,25, Median 69,50, standar deviasi 14,714, serta Variance 216,513. Adapun Hasil posttest yang dilakukan menggunakan media *educandy* yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor keaktifan tertinggi 100 dan terendah 45. Adapun nilai rata-rata 69,50, Median 67,50, standar deviasi 17,389, serta Variance 302,368.

Kelas Kontrol	Pre-test	Post-test
Nilai maksimum	90	100
Nilai minimum	40	45
Mean	58,25	69,50
Median	55	67,50
Standar deviasi	14,714	17,368
Variance	216,513	302,368

**Tabel 3.** Pre-test dan Post-test keaktifan siswa kelas eksperimen

## 2. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Patampanua

Untuk memperoleh hasil mengenai kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan media *educandy* dapat diperoleh hasil tes yang telah diberikan kepada siswa berjumlah 20 siswa.

### a. Data Pre-test dan Post-test kemampuan membaca pemahaman siswa kelas kontrol

Pelaksanaan Pre-test pada kelas kontrol dilakukan dengan jumlah subjek 20 siswa. kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media *educandy* atau dapat dikatakan menggunakan media konvensional. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media interaktif berbasis *educandy*. Setelah data Pre-test diperoleh, data kemudian diolah dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 30.

Kelas Kontrol	Pre-test	Post-test
Nilai maksimum	100	95
Nilai minimum	35	35

Mean	65,50	67,75
Median	60	70
Standar deviasi	25,269	20,031
Variance	452,348	401,250

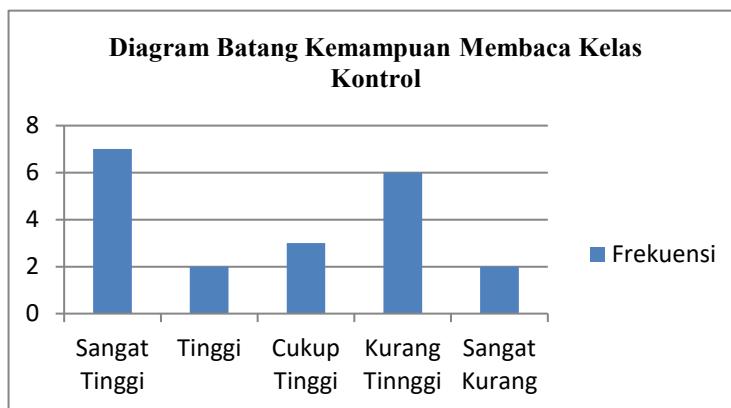
**Tabel 4.** Pre-test dan Post-test

#### b. Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Kontrol

Hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media konvensional yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor kemampuan membaca pemahaman dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 35. Adapun nilai mean atau rata-rata 65,50, Median 60, standar deviasi 25,269, serta Variance 452,348. Adapun hasil *post-test* yang dilakukan menggunakan media konvensional yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor kemampuan membaca pemahaman dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 35. Adapun nilai mean atau rata-rata 67,75, Median 70, standar deviasi 20,031, serta Variance 401,250.

N	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	84-100	Sangat Tinggi	7	35%
2	68-83	Tinggi	2	10%
3	52-67	Cukup Tinggi	3	15%
4	36-51	Kurang Tinggi	6	30%
5	20-35	Sangat Kurang	2	10%
<b>Jumlah</b>			20	100%

**Tabel 5.** Distribusi dan Presentase Skor Nilai Pre-test Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol



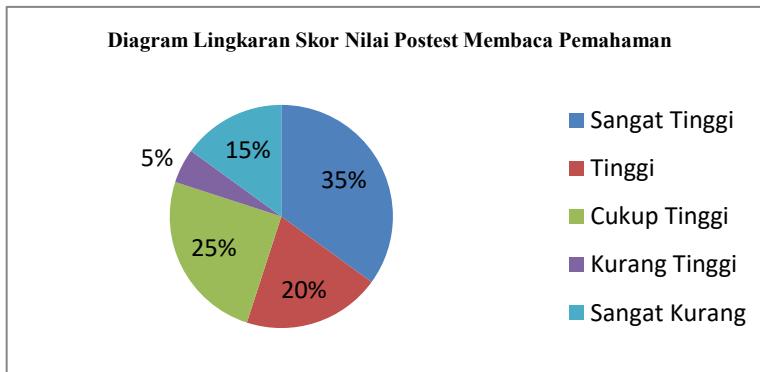
**Gambar 1.** Diagram Batang Kemampuan Membaca Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 7 siswa, tinggi 2, cukup tinggi 3, kurang tinggi 6, sangat kurang 2. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman masih tergolong rendah.

N	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	84-100	Sangat Tinggi	7	35%
2	68-83	Tinggi	4	20%
3	52-67	Cukup Tinggi	5	25%
4	36-51	Kurang Tinggi	1	5%

5	20-35	Sangat Kurang	3	15%
<b>Jumlah</b>			20	100%

**Tabel 6.** Distribusi dan Presentase Skor Nilai Post-test Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol



**Gambar 2.** Diagram Lingkaran Skor Nilai Posttest Membaca Pemahaman

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 7 siswa, tinggi 4, cukup tinggi 5, kurang tinggi 1, sangat kurang 3. Berdasarkan hal tersebut yang telah dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman masih tergolong rendah.

#### c. Data Pre-test dan Post-test Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen

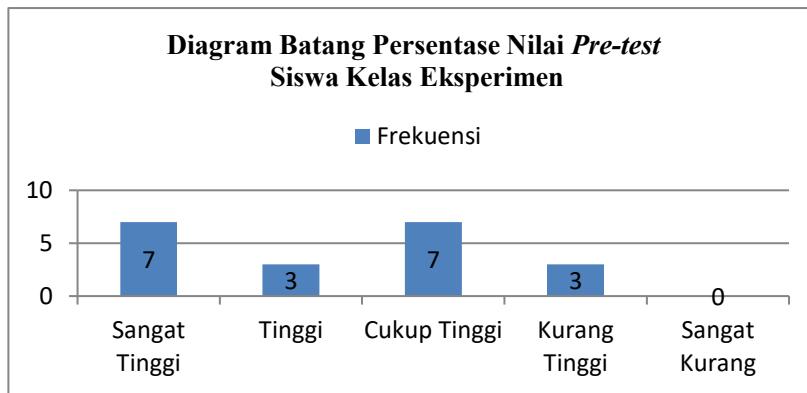
Kelas Eksperimen	Pre-test	Post-test
Nilai maksimum	100	100
Nilai minimum	45	60
Mean	71	78
Median	67,50	77,50
Standar deviasi	17,214	13,318
Variance	296,316	177,368

**Tabel 7.** Pre-test dan Post-test Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen

Hasil pre-test yang dilakukan sebelum menggunakan media *educandy* yaitu pada kelompok diperoleh skor kemampuan membaca pemahaman dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 45. Adapun nilai mean atau rata-rata 71, Median 67,50, standar deviasi 17,214, serta Variance 296,316. Adapun hasil post-test yang dilakukan menggunakan media konvensional yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor kemampuan membaca pemahaman dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Adapun nilai mean atau rata-rata 78, Median 77,50, standar deviasi 13,318, serta Variance 177,368.

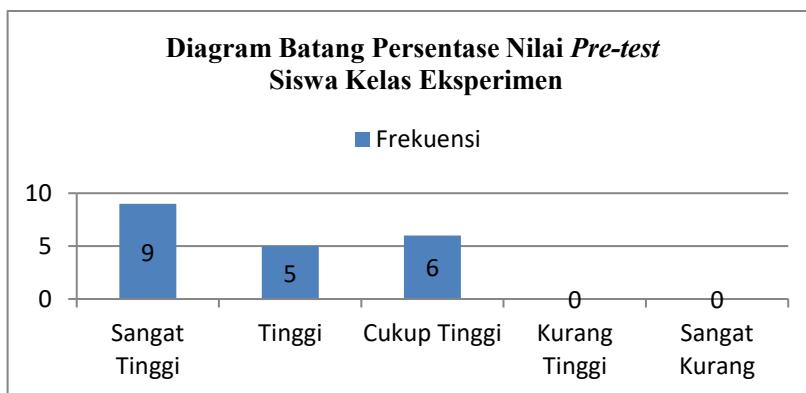
N	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	84-100	Sangat Tinggi	7	35%
2	68-83	Tinggi	3	15%
3	52-67	Cukup Tinggi	7	35%
4	36-51	Kurang Tinggi	3	15%
5	20-35	Sangat Kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>			20	100%

**Tabel 8.** Distribusi dan Persentase Nilai Pre-test Siswa Kelas Eksperimen

**Gambar 3.** Diagram Batang Persentase Nilai Pre-test Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 7 siswa, tinggi 3, cukup tinggi 7, kurang tinggi 3, sangat kurang 0. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman tergolong masih rendah.

N	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	84-100	Sangat Tinggi	9	45%
2	68-83	Tinggi	5	25%
3	52-67	Cukup Tinggi	6	30%
4	36-51	Kurang Tinggi	0	0%
5	20-35	Sangat Kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>			20	100%

**Tabel 9.** Distribusi dan Persentase Nilai Post-test Siswa Kelas Eksperimen**Gambar 4.** Diagram Batang Persentase Nilai Pre-test Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi yaitu 9 siswa, tinggi 5, cukup tinggi 6, kurang tinggi 0, sangat kurang 0. Maka berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang tinggi.

**3. Pengaruh Keaktifan dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Patampanua Sebelum dan Sesudah Diterapkan Media Interaktif Educandy**

**a. Analisi Data Inferensial**

**1) Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Keaktifan	pretest kontrol	,159	20	,197	,933	20	,176
	posttest kontrol	,138	20	,200*	,942	20	,264
	pretest eksperimen	,153	20	,200*	,929	20	,147
	posttest eksperimen	,158	20	,200*	,935	20	,189

**Tabel 10.** Uji Normalitas Keaktifan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 10 Data *Pre-test* dan *Post-test* keaktifan berdistribusi normal, dengan nilai *Sig Pre-test* Kelas kontrol 0,176 dan nilai *Sig Post-test* kelas kontrol 0,264. Data *Pre-test* dan *Post-test* keaktifan berdistribusi normal, dengan nilai *Sig Pre-test* kelas eksperimen 0,147 dan nilai *Sig Pos-test* kelas eksperimen 0,189. Disimpulkan data keaktifan berdistribusi normal.

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	,170	20	,130	,912	20	,071
	Posttest A (Kontol)	,155	20	,200*	,916	20	,083
	Pretest B (Eksperimen)	,142	20	,200*	,942	20	,257
	Posttest B (Eksperimen)	,150	20	,200*	,928	20	,143

**Tabel 11.** Uji Normalitas Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Tests of Normality

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 11 data *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca pemahaman berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi *pre-test* kontrol 0,71 dan nilai signifikansi *post-test* kontrol 0,83 kemudian nilai signifikansi *pre-test* eksperimen 0,257 dan nilai signifikansi *post-test* eksperimen 0,143.

**2) Uji Paired Sample T-test**

**a) Keaktifan**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan keaktifan siswa sekolah dasar sebelum (Pretest) dan setelah (Posttest) suatu intervensi, yang diukur melalui data keaktifan siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Samples Test*).

Paired Samples Test Keaktifan							
	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

					Lower	Upper			
Pai r 1	Pretest – Posttest	-11,250	20,0 57	4,485	- 20,637	-1,863	- 2,50 8	19	,021

**Tabel 12.** Uji Paired Sample Test Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 12 hasil uji-t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan antara keaktifan siswa pada pretest dan posttest dilihat dari hasil perhitungan *Paired Differences* menunjukkan rata-rata selisih (Pretest - Posttest) sebesar -11,250. Nilai negatif ini secara konsisten mengonfirmasi bahwa terdapat peningkatan rata-rata keaktifan siswa setelah perlakuan. Standar deviasi dari selisih keaktifan adalah 20,057. Nilai *Standard Error Mean* untuk selisih adalah 4,485. Nilai signifikansi (p-value) adalah 0,021. Karena nilai  $p = 0,021$  lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada tingkat keaktifan siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki dampak yang signifikan terhadap keaktifan siswa sekolah dasar [25].

### b) Kemampuan Membaca Pemahaman

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar sebelum (Pretest) dan setelah (Posttest) dilakukan perlakuan, yang diukur melalui data kemampuan membaca pemahaman siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Samples Test*)

Paired Samples Test Membaca Pemahaman									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pai r 1	Pretest – Posttest	- 7,00 0	7,847	1,755	-10,673	- 3,32 7	- 3,98 9	19	,001

**Tabel 13.** Uji Paired Sample Test Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 13 hasil uji t-berpasangan nilai rata-rata selisih skor (Pretest - Posttest) adalah -7,000. Angka negatif ini berarti bahwa, secara rata-rata, terdapat peningkatan sebesar 7. Standar deviasi dari selisih skor adalah 7,847. *Standard Error Mean* untuk selisih adalah 1,755. Nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh adalah < 0,001. Karena nilai  $p = 0,001$  lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada kemampuan membaca pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan [26].

## B. Pembahasan

Hasil analisis data deskriptif siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 69,50 dan kontrol 54,75 dan hasil persentase keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan pada kelas kontrol sebesar 45% dan kelas eksperimen 52,4%, keaktifan siswa dalam mengerjakan soal pada kelas kontrol sebesar 66,2% dan kelas eksperimen 82,5%, keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat pada kelas kontrol sebesar 46,2% dan kelas eksperimen 58,7%, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada kelas kontrol 70% dan kelas eksperimen 90%, keaktifan siswa dalam menyimpulkan materi pada kelas kontrol yaitu 47,5% dan kelas eksperimen 70%. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa siswa adalah pembelajar aktif dan pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya bukan hanya sekedar menerima informasi. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan

oleh [27] tentang tingginya antusiasme siswa dalam ikut serta dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media interaktif berbasis *educandy*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *educandy* berpengaruh pada keaktifan siswa kelas V SD gugus V Kecamatan Patampanua.

Hasil analisis data deskriptif siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat kemampuan membaca pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kontrol. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai rata-rata eksperimen 78,00 dan kontrol 67,75 dan persentase kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan bacaan pada kelas kontrol sebesar 92,5% dan pada kelas eksperimen 91,3%, menentukan ide pokok dan kalimat utama suatu paragraf pada kelas kontrol 64% dan pada kelas eksperimen sebesar 74%, menemukan contoh penerapan isi bacaan dalam kehidupan sehari-hari pada kelas kontrol 60% dan pada kelas eksperimen sebesar 73,7%, kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan pada kelas kontrol 60,7% dan pada kelas eksperimen sebesar 75,7%. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa siswa adalah pembelajar aktif dan pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya bukan hanya sekedar menerima informasi. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh [28] tentang hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *educandy*. Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *educandy* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD gugus V Kecamatan Patampanua.

Hasil penelitian dari uji normalitas pada keaktifan dan kemampuan membaca pemahaman siswa berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil Uji Paired Samples Test keaktifan siswa pada hasil perhitungan *Paired Differences* menunjukkan rata-rata selisih (Pretest - Posttest) sebesar -11,250. Nilai negatif ini secara konsisten mengonfirmasi bahwa terdapat peningkatan rata-rata keaktifan siswa setelah perlakuan dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang diperoleh adalah 0,021. Karena nilai p-value (0,021) lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada tingkat keaktifan siswa antara sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) diberikan perlakuan. Hasil Uji Paired Samples Test pada kemampuan membaca pemahaman siswa menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara Pretest dan Posttest adalah -7,000, yang berarti terjadi peningkatan rata-rata sebesar 7 poin pada kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan dan nilai signifikansi (p-value) yaitu  $< 0,001$ . Karena nilai p-value ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget yang bergagasan bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif membangun atau mengkonstruksi pemahaman dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman, interaksi dengan lingkungan, dan refleksi atas informasi baru. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari [29] tentang hasil belajar yang berpengaruh signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *Educandy*. Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *educandy* berpengaruh terhadap keaktifan dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Patampanua setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini selaras dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. *Educandy*, sebagai media pembelajaran interaktif, memberikan pengalaman belajar yang memicu keterlibatan siswa melalui permainan digital yang menarik dan menantang [30]. Hal ini mendukung teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dan alat bantu (tools) dalam proses belajar, di mana *Educandy* berperan sebagai media yang memperluas zona perkembangan proksimal siswa. Studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Sari & Nurhadi [31], juga menunjukkan bahwa media interaktif digital dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman membaca[32]. Namun, penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menyajikan bukti empiris berbasis uji statistik (*paired sample t-test*) bahwa keaktifan dan pemahaman membaca meningkat secara signifikan setelah penggunaan *Educandy*. Berbeda dengan studi sebelumnya yang sering mengukur hanya satu aspek (misalnya motivasi atau hasil belajar saja), penelitian ini mengukur dua aspek sekaligus secara simultan, yakni keaktifan dan pemahaman membaca, yang menjadikannya lebih komprehensif. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya mendukung teori dan hasil studi sebelumnya, tetapi juga memperluas penerapan pendekatan konstruktivistik dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses terhadap media pembelajaran konvensional[33].

Selain mendukung teori konstruktivisme dan memperkuat temuan studi sebelumnya, penelitian ini memiliki kontribusi unik, terutama dari sisi konteks dan penerapan. Penggunaan media *Educandy* dalam penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah dasar di Kecamatan Patampanua, sebuah wilayah yang belum banyak dijadikan lokasi penelitian berbasis teknologi pendidikan. Hal ini memberikan nilai tambah karena memperluas cakupan empiris penggunaan media interaktif di daerah dengan keterbatasan akses dan infrastruktur digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas *Educandy* dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman membaca, tetapi juga menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan secara praktis dan adaptif di luar konteks urban atau sekolah dengan fasilitas lengkap. Temuan ini memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran dasar dan mendorong pemerataan inovasi pembelajaran digital di berbagai daerah[34].

## **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Patampanua. Berdasarkan uji *paired sample t-test*, keaktifan siswa meningkat dengan selisih rata-rata sebesar -11,250 dan nilai signifikansi  $0,021 < 0,05$ . Sementara itu, kemampuan membaca pemahaman juga menunjukkan peningkatan dengan selisih rata-rata -7,000 dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Educandy* secara sistematis mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan literasi secara efektif. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi langsung bagi guru untuk mengintegrasikan *Educandy* ke dalam berbagai mata pelajaran lain seperti Bahasa Inggris, IPA, atau Matematika, dengan menyesuaikan materi ajar ke dalam bentuk permainan edukatif. Platform ini juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik tatap muka, hybrid, maupun daring, sehingga cocok diterapkan di berbagai kondisi sekolah, termasuk di daerah yang memiliki keterbatasan sumber belajar. Disarankan kepada para guru untuk memanfaatkan *Educandy* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, pengembang media pembelajaran juga didorong untuk merancang konten digital yang serupa dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas, aksesibilitas, dan relevansi dengan kebutuhan kurikulum sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, kualitas pembelajaran di tingkat dasar dapat ditingkatkan secara lebih merata dan menyenangkan.

## **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pimpinan sekolah serta guru kelas V Gugus V Kecamatan Patampanua, atas izin dan kolaborasi yang diberikan selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua siswa kelas IV yang telah berkontribusi dalam kegiatan penelitian ini.

## **References**

- [1] Abidin, Yunus, S. Nailul Muna Aljamaliah, Fully Rakhmayanti, and Dinie Anggraeni, "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 1230–1242, 2022. doi: 10.35568/naturalistic.v6i2.1789.
- [2] Akhir, Muhammad, "Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 1, no. 2, pp. 30, 2017. doi: 10.17509/ijpe.v1i2.9313.
- [3] Andi Paida, Darmawati, Jumriati, Mutmainnah, and Nurhasanah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 5 Barandasi Kecamatan Lau," *Penambahan Natrium Benzoat dan Kalium Sorbat (Antiinversi) dan Kecepatan Pengadukan sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi pada Nira Tebu*, vol. 9, no. 1, pp. 528–535, 2024.
- [4] Arif, Tarman A., "Penerapan Relaksasi Atensi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD," *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 35–41, 2018. doi: 10.26618/jk.v4i2.1338.
- [5] Chick, R. C. et al., "Using the Flipped Classroom Model in Surgical Education: Efficacy and Trainee Perception," *Journal of Surgical Education*, vol. 78, no. 6, pp. 1803–1807, 2021. doi: 10.1016/j.jsurg.2021.05.008.

- 
- [6] Cicilia, Yayuk, and Nursalim, "Gaya dan Strategi Belajar Bahasa," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2023. doi: 10.69688/jpip.v1i1.5.
  - [7] Dewi, Agustin K., Chika Setyorini, Fatimah Zahro, and Wahyono, "Educandy: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, vol. 6, no. 1, p. 250, 2023. doi: 10.20961/shes.v6i1.71090.
  - [8] Busa, Eman Nataliano, "Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas," *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 114–122, 2023. doi: 10.55606/inovasi.v2i2.764.
  - [9] Evaningtyas, Fauzatul Ma'rufah R., and Eka Nofri Ari Yanto, "Efektivitas Media Educandy Berbasis Digital terhadap Kemampuan Numerasi pada Pembelajaran Matematika Siswa SD," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, vol. 4, pp. 348–356, 2023.
  - [10] Fadilah, Aisyah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.
  - [11] Fakhruunnisa, Nur, and Mardiawati, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V pada SD 103 Bontompare," *Jurnal MediaTIK*, vol. 6, no. 1, pp. 1–5, 2024. doi: 10.59562/mediatik.v6i1.1354.
  - [12] Payon, Feni Farida et al., "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, vol. 2, no. 2, pp. 53–60, 2021. doi: 10.46772/kontekstual.v2i02.397.
  - [13] Frans, Sarah A., Yubali Ani, and Yesaya A. Wijaya, "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, vol. 5, no. 1, p. 54, 2023. doi: 10.19166/dil.v5i1.6567.
  - [14] Hasri, Kharis S., "Aplikasi Educandy sebagai Media Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, vol. 3, no. 2, pp. 153–158, 2023.
  - [15] Sari, Irma et al., "Strategi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 7, no. 1, pp. 74–82, 2021. doi: 10.31949/educatio.v7i1.847.
  - [16] Iskandar, Muhammad Dahlan, and Ratnawati, "Peran Teknologi dalam Pengembangan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VIII SMPN 2 Bone," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 30–38, 2024. doi: 10.62383/hardik.v1i1.338.
  - [17] Khotimah, Nur F. H., Filia P. Atharina, and Muhammad A. Budiman, "Penggunaan Media Educandy dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Boja," *International Journal of Elementary School (IJES)*, vol. 3, no. 2, pp. 156–166, 2023.
  - [18] Manongga, Anisa, "Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Universitas Negeri Gorontalo, 2021.
  - [19] Masgumelar, Ndaru K., and Pinton S. Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan," *GHAITSA: Islamic Education Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 49–57, 2021. doi: 10.62159/ghaitsa.v2i1.188.
  - [20] Naziah, S., L. H. Maula, and A. Sutisnawati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel," *Jurnal JOSD*, vol. 7, no. 2, pp. 109–120, 2020. doi: 10.31571/bahasa.v12i1.5057.
  - [21] Rahayu, Dewi, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi*, vol. 1, no. 2, pp. 234–246, 2023. doi: 10.60132/edu.v1i2.149.
  - [22] Rahmanti, Nita, Leli Halimah, and Ai Sutini, "Pengaruh Media Educandy terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi*, vol. 8, no. 3, pp. 595–598, 2024.
  - [23] Rajagukguk, Frans H., and Nurhikmah Weisdiyanti, "Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo," *Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan*, vol. 1, pp.

108–113, Jul. 2023.

- [24] Ramdani, Dinda, Eka Rizal, and Zulkifli, "Pemanfaatan Game Educandy sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 11, no. 1, pp. 152–168, 2023. doi: 10.21274/tadris.2023.11.1.152-168.
- [25] Ratnawati, Haslindah, and M. Akhir, "Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, vol. 1, no. 4, pp. 183–202, 2022. [Online]. Available: <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/article/view/441>
- [26] Rohmah, Nafilatur, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, vol. 4, no. 2, pp. 177–181, 2021.
- [27] Sarika, Riska, Dani Gunawan, and Herdi Mulyana, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih," *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 62–69, 2024. doi: 10.31980/caxra.v1i2.801.
- [28] Situmorang, D. Y., "Analisis Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 80–88, 2023. doi: 10.56854/tp.v2i1.222.
- [29] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- [30] Sukma, Zasri Dwi, Heri Hadi Saputra, and Muhammad Erfan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 3, pp. 6436–6444, 2023.
- [31] Sulistiani, Irma, Santoso, and Himmatul Ulya, "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 4, pp. 2057–2066, 2021.
- [32] Ulya, Maziyatul, "Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 10, no. 1, p. 55, 2021. doi: 10.31000/lgrm.v10i1.4089.
- [33] Wulandari, Amelia P. et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [34] Yaningsih, Yunita Fitri et al., "Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Media Educandy dan Wordwall," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 11, pp. 283–292, 2023.