

PENGUNAAN MEDIA EDUCANDY DALAM PROSES PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Ummu Rofiqoh¹, Evana Mirbawani Prayitna², Fadlan Najhan Ikhwany³, Fida Rahmantika Hadi⁴

Universitas PGRI Madiun

Corresponding Email: ummurofiqoh242@gmail.com, evanaprayitna@gmail.com,
fadlannajhan01@gmail.com, fida@unipma.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di sekolah dasar. Artikel ini membahas implementasi Educandy, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sebagai inovasi dalam pembaruan proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini menawarkan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Educandy efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, Educandy juga mempercepat adaptasi guru terhadap teknologi pendidikan modern, meskipun tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru masih perlu diatasi. Melalui strategi pelatihan, dukungan infrastruktur, dan integrasi dengan kurikulum, Educandy dapat menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pemanfaatan Educandy sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memperkuat transformasi digital dalam dunia pendidikan, terutama untuk mendukung pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, educandy

Abstract

The use of technology in learning has become one of the efforts to improve the quality of education, especially in primary schools. This article discusses the implementation of Educandy, a technology-based interactive learning media, as an innovation in renewing the learning process in primary schools. This media offers various features such as quizzes, puzzles, and educational games designed to increase students' interest in learning and make it easier for teachers to deliver materials. The study results show that the use of Educandy is effective in creating a fun and interactive learning atmosphere. The platform helps students understand the material more easily and increases their engagement in the learning process. In addition, Educandy also accelerates teachers' adaptation to

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35.5777632

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

modern education technology, although challenges such as limited infrastructure and teachers' digital literacy still need to be overcome. Through training strategies, infrastructure support, and integration with the curriculum, Educandy can be a relevant solution to overcome the challenges of conventional learning. Therefore, the utilization of Educandy as a learning media is expected to strengthen digital transformation in education, especially to support innovative, inclusive, and meaningful learning for primary school students.

Keyword : *Learning media, educandy*

Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya perubahan yang signifikan dalam cara pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat dasar. Era digital yang berkembang pesat tidak hanya memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, tetapi juga membuka peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan. Tujuan utama dari integrasi ini salah satunya adalah menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah dasar (Salsabila & Aslam, 2022).

Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih responsif terhadap visual, sementara yang lain lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan adalah Educandy. Platform digital ini memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif secara mudah dan cepat. Educandy menyediakan berbagai pilihan format permainan seperti teka-teki kata, kuis, dan latihan interaktif lainnya, Educandy memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Natalia et al., 2024).

Penggunaan Educandy di sekolah dasar menghadirkan berbagai manfaat yang signifikan. Pertama, platform ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang dilakukan melalui permainan cenderung lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Kedua, Educandy mendukung pembelajaran berbasis diferensiasi, di mana guru dapat merancang materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, di mana tingkat kemampuan siswa sering kali sangat beragam. Ketiga, platform ini juga mempermudah guru dalam merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran secara lebih efisien, sehingga mereka dapat fokus pada aspek pedagogis lainnya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform interaktif Educandy, memberikan manfaat besar bagi proses pendidikan, namun juga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu diatasi secara serius. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kenyataan bahwa tidak semua guru memiliki tingkat literasi digital yang memadai untuk memahami dan memanfaatkan fitur-fitur dalam platform ini secara optimal. Padahal, penggunaan platform seperti ini membutuhkan keterampilan tertentu, mulai dari pembuatan konten hingga pengelolaan kelas virtual. Selain keterbatasan literasi digital guru, permasalahan lain yang sering muncul adalah ketersediaan perangkat teknologi yang sesuai dan akses internet yang memadai. Di beberapa sekolah, khususnya yang berada di daerah terpencil, fasilitas teknologi seperti komputer atau tablet sering kali sangat terbatas, bahkan tidak tersedia sama sekali. Akses internet, yang merupakan komponen utama dalam mendukung pemanfaatan

platform digital seperti Educandy, juga sering kali tidak stabil atau bahkan tidak tersedia di wilayah-wilayah tersebut.

Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan digital yang cukup signifikan, sehingga perlu adanya upaya yang terorganisir untuk mengatasinya. Pemerintah, sekolah, dan berbagai pihak terkait lainnya perlu bekerja sama secara kolaboratif untuk mencari solusi terbaik. Upaya tersebut dapat mencakup peningkatan pelatihan literasi digital bagi para guru, pengadaan perangkat teknologi yang memadai, serta pembangunan infrastruktur internet di daerah-daerah yang masih minim akses. Dengan langkah-langkah strategis tersebut, diharapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Educandy dapat diterapkan secara efektif dan merata di semua sekolah, tanpa terkecuali. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media Educandy dalam proses pembaruan pembelajaran di sekolah dasar. Pembahasan akan mencakup potensi Educandy dalam mendukung pembelajaran interaktif, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, serta strategi untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pendidik, pengambil kebijakan, dan pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam dunia pendidikan.

Di era digital seperti sekarang, pembaruan pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan suatu keharusan. Sekolah dasar, sebagai fondasi awal dari proses pendidikan formal, memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran seperti pemanfaatan media Educandy tidak hanya relevan tetapi juga menjadi langkah penting dalam membangun generasi yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Educandy dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji penggunaan media Educandy dalam proses pembaruan pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan media Educandy sebagai alat pembelajaran. Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai proses implementasi, manfaat, serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media ini (Endarto, 2022).

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa dari beberapa sekolah dasar yang telah menggunakan Educandy dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, di mana subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti pengalaman dalam menggunakan media Educandy dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan mereka terhadap Educandy, cara mereka mengintegrasikannya dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Observasi langsung dilakukan di kelas untuk melihat secara langsung bagaimana Educandy digunakan dalam pembelajaran, serta untuk mencatat respons siswa terhadap media tersebut. Analisis dokumen mencakup tinjauan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi yang dibuat dengan Educandy, dan hasil kerja siswa.

Hasil yang diharapkan pada artikel ini adalah dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami potensi dan tantangan penggunaan media Educandy di sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, pengambil kebijakan, dan pengembang teknologi pendidikan dalam merancang strategi yang lebih efektif untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya

berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, tetapi juga pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar secara umum.

Pembahasan

Penggunaan media Educandy dalam proses pembaruan pembelajaran di sekolah dasar telah membawa perubahan signifikan dalam cara guru menyampaikan materi dan cara siswa mempelajari pelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, terlihat bahwa Educandy memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan interaktif yang disediakan oleh Educandy memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Salah satu keunggulan utama Educandy adalah kemampuannya untuk memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang materi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mengunggah konten yang relevan dengan topik yang sedang diajarkan dan mengubahnya menjadi format permainan yang menarik. Hal ini tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Misalnya, siswa yang lebih responsif terhadap visual dapat menggunakan permainan teka-teki gambar, sementara siswa yang suka tantangan dapat mencoba kuis interaktif. Educandy juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Selama sesi pembelajaran dengan Educandy, siswa sering kali diajak untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan atau kuis, yang pada gilirannya mendorong interaksi sosial dan kerja sama di antara mereka. Pengalaman ini menjadi modal penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaan Educandy adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah. Tidak semua sekolah memiliki perangkat komputer atau tablet yang memadai untuk mendukung penggunaan Educandy secara optimal. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi kendala, terutama di daerah terpencil. Hal ini mengharuskan guru untuk mencari solusi kreatif, seperti menggunakan perangkat pribadi atau mengadakan sesi pembelajaran secara bergantian. Tantangan lainnya adalah tingkat literasi digital guru yang beragam. Beberapa guru yang kurang familiar dengan teknologi merasa kesulitan dalam mengoperasikan platform Educandy, apalagi dalam merancang konten yang sesuai. Pelatihan dan pendampingan menjadi langkah yang sangat penting untuk memastikan bahwa semua guru dapat memanfaatkan Educandy secara maksimal. Dalam artikel ini, ditemukan bahwa guru yang telah mengikuti pelatihan teknologi pendidikan cenderung lebih percaya diri dan inovatif dalam mengintegrasikan Educandy ke dalam pembelajaran. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah penting untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti perangkat keras, akses internet, dan pelatihan rutin, sangat diperlukan untuk mendukung implementasi media pembelajaran seperti Educandy. Dukungan ini tidak hanya membantu mengatasi kendala teknis, tetapi juga memberikan motivasi kepada guru untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi.

Educandy dalam konteks kurikulum dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Misalnya, untuk pelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat menggunakan Educandy untuk membuat permainan kosakata atau teka-teki cerita. Untuk pelajaran Matematika, guru dapat merancang kuis interaktif yang melibatkan penghitungan atau pemecahan masalah. Kemampuan ini menjadikan Educandy sebagai alat yang serbaguna dan relevan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, Educandy memiliki potensi besar untuk mendukung pembaruan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pendekatan

yang tepat, tantangan yang ada dapat diatasi, dan media ini dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini memberikan wawasan penting bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk terus mendorong inovasi dalam pembelajaran di era digital.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educandy membawa pengaruh yang signifikan terhadap proses pembaharuan pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan data yang diperoleh ditemukan bahwa Educandy tidak hanya mempermudah guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan Educandy. Permainan interaktif seperti kuis dan teka-teki yang disediakan platform ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan yang biasanya terjadi pada metode pembelajaran konvensional. Perubahan yang terlihat adalah siswa lebih aktif dan kompetitif selama pembelajaran menggunakan Educandy, terutama ketika mereka dihadapkan pada tantangan kuis atau permainan kelompok. Tingkat kehadiran dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan sejak penggunaan Educandy dalam kelas mereka.

Penggunaan Educandy dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Dalam pembelajaran, siswa diajak untuk menyelesaikan permainan secara individu maupun kelompok, yang mendorong mereka untuk berpikir secara logis dan strategis. Aktivitas ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide dan bekerja sama dengan teman sekelas, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan mereka dalam kolaborasi dan komunikasi. Dari sisi lain, guru menunjukkan bahwa Educandy memberikan kemudahan dalam merancang dan mengelola materi pembelajaran. Guru yang telah mengikuti pelatihan penggunaan teknologi pendidikan merasa bahwa platform ini sangat fleksibel dan mudah digunakan. Mereka dapat dengan cepat mengunggah materi ajar dan mengubahnya menjadi permainan edukatif yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Educandy memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada pengembangan strategi pedagogis, karena platform ini menghemat waktu dalam persiapan materi (Abidin et al., 2022).

Artikel ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi Educandy. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah. Tidak semua sekolah memiliki perangkat teknologi yang cukup, seperti komputer, tablet, atau akses internet yang stabil. Dalam beberapa kasus, guru harus menggunakan perangkat pribadi mereka atau mengadakan sesi pembelajaran bergantian untuk memastikan semua siswa dapat menggunakan Educandy. Kendala ini sering ditemukan di sekolah-sekolah yang berada di daerah pedesaan atau terpencil.

Tingkat literasi digital guru yang bervariasi juga menjadi hambatan. Beberapa guru yang kurang terbiasa dengan teknologi merasa kesulitan dalam memahami dan memanfaatkan semua fitur yang ditawarkan Educandy. Meskipun pelatihan telah diberikan, beberapa guru membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasai keterampilan yang diperlukan. Dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah, seperti penyediaan pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan, menjadi faktor penting dalam mengatasi kendala ini. Analisis dokumen seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan hasil kerja siswa menunjukkan bahwa materi yang disajikan melalui Educandy memiliki tingkat keberagaman dan kreativitas yang tinggi. Guru dapat merancang berbagai permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mulai dari kosakata untuk pelajaran Bahasa Indonesia hingga soal matematika berbasis masalah. Hasil kerja siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya.

Dari segi infrastruktur, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya dukungan dari pihak terkait untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media pembelajaran seperti

Educandy. Penyediaan perangkat teknologi, peningkatan akses internet, dan pelatihan rutin adalah langkah-langkah yang perlu diambil untuk mengoptimalkan manfaat Educandy dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Educandy adalah media yang efektif dan inovatif dalam mendukung pembaharuan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang terintegrasi, platform ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Meskipun tantangan masih ada, langkah-langkah strategis yang melibatkan berbagai pihak dapat memastikan bahwa media ini dapat diimplementasikan secara luas dan merata.

Kesimpulan

Penggunaan media teknologi, khususnya Educandy, berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Educandy membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Dari pemaparan di atas menunjukkan bahwa media ini mendukung pembaruan dalam metode pengajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Saran

Untuk mendukung implementasi Educandy, pihak sekolah dan pemerintah perlu meningkatkan infrastruktur teknologi, terutama di daerah terpencil. Langkah-langkah seperti pengadaan perangkat teknologi (laptop, tablet), akses internet yang stabil, dan pengelolaan sumber daya teknologi sangat penting untuk mengurangi kesenjangan digital. Selain itu pihak sekolah disarankan untuk meningkatkan frekuensi pelatihan bagi guru dalam menggunakan platform seperti Educandy. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis, tetapi juga pada penerapan pedagogis untuk memaksimalkan dampak platform terhadap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230-1242.
- Albiana, U., & Samsul, S. I. (2022). Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII. *LATERNE*, 11(02), 282-293.
- Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257-265.
- Aribowo, E. K., Pebryawan, K., & Luwiyanto, L. (2024). Memaksimalkan Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Game Edukatif: Pelatihan Guru SMP di Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Profesi Guru*, 1(1), 1-16.
- Butar-Butar, A. J. F., & Gultom, S. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SETELAH DIBELAJARKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING.
- Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono, W. EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 250-257).
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 37-51.

- Fauzi, S. N. S. (2024). EKSPLORASI PENGALAMAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Ibda, H. (2022). Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital. CV. Pilar Nusantara.
- ISROVA, W. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS X MA ABU DARRIN* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Madura, I. A. I. N. (2021). Bersinergi Dalam Menggelar Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemi Covid-19. *Resiliensi, Inovasi dan motivasi Pertemuan Tatap Muka Terbatas*, 63.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Martiningsih, D. (2023). E-PUB SEBAGAI TEKNOLOGI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAGI PENYANDANG DISABILITAS NETRA. *OPTIMALISASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 31.
- Natalia, N., Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 38-48.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27787.
- Priatmojo, B., Wulandari, N. A., Herawati, T., & Marini, A. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL DALAM PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 901-918.
- Rahayu, D. (2023). *Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbantu Educandy terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Saputri, S. A., Lestari, R., & Angelika, M. (2023). Studi Literatur: Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(5).
- Septianingsih, R., & Safitri, D. (2023). MEDIA AUDIO VISUAL DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS: IMPLIKASINYA UNTUK PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(5), 21-30
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.
- Utami, F. D., Wanita, F. N., & Lukmawati, N. (2023). STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 100-114.
- Wardani, A. E., & Sitompul, P. (2023). PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN WEB EDUCANDY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII SMP NEGERI 35 MEDAN.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.
- Yusrikal, N. I. M. (2023). *EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTU EDUCANDY TERHADAP LITERASI NUMERASI MATERI POLA GAMBAR PADA LEVEL 1 SD* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).

