



Game-Based Learning with Educandy to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students

Afdal Kurniawan¹, Afrilia feronika², Tasha Wulandari Liandri³, Tiara Indrajaya Puspita⁴, Tiara Novianti⁵, Tika Sagita⁶, Reinita⁷, Salmainsyofyan⁸

afdalk021119@gmail.com, feronikaafriala@gmail.com liandri.tasha@gmail.com sagitatika323@gmail.com
tiaraindrajavapuspita@gmail.com tiaviantiii2877@gmail.com reinita.rei04@gmail.com
salmainsyofyan@unp.ac.id

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has driven transformation in the educational landscape, particularly at the elementary school level. One emerging innovation is the use of game-based learning (GBL) media through platforms such as Educandy. This study aims to examine the effectiveness of using Educandy to improve Indonesian language learning outcomes among fifth-grade elementary school students. The methodology employed is a descriptive qualitative literature analysis (Systematic Literature Review). A number of relevant national and international papers served as data sources. According to the findings, the use of Educandy can significantly enhance learning outcomes, student motivation, and active engagement. Compared to traditional approaches, Educandy offers a more engaging and dynamic learning environment. However, there are challenges, including dependence on electronic devices and internet connectivity. In conclusion, Educandy is a useful and relevant learning tool that can be effectively used in elementary classrooms for teaching the Indonesian language.

Keywords: Game-Based Learning, Educandy, Learning Outcomes, Indonesian Language, Elementary School

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi telah berkembang sangat pesat. Akibatnya, dunia pendidikan tidak diragukan lagi mengalami perubahan, bahkan di tingkat sekolah dasar. Hal ini dilihat berdasarkan bagaimana gaya belajar yang berubah mulai dari peran seorang guru dari pusat pembelajaran menjadi fasilitator untuk kebutuhan pembelajaran siswa, sejalan dengan konsep Pendidikan 4.0 yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Muhammadiyah Muara Bungo dkk., 2024). Dalam konteks pengaruh ini merujuk pada media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi Educandy, aplikasi ini menawarkan cara kreatif untuk membuat belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Educandy sebagai media pembelajaran telah memberi dampak seperti memudahkan guru dalam menyampaikan materi, mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkaya penguasaan kosakata dan pemahaman konsep. Namun, pemanfaatan media ini tentu memiliki tantangan tersendiri, seperti ketergantungan pada ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai untuk mendukung aplikasi ini.

Guru dapat membuat kegiatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan murid-murid sekolah dasar yang energik dan suka bermain dengan bantuan platform berbasis web Educandy, yang menawarkan berbagai permainan edukatif dan elemen kuis. Fitur-fitur utama Educandy, seperti games kata, pasangan, dan kuis, mudah diakses melalui perangkat digital dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai materi terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Muhammadiyah Muara Bungo dkk., 2024). Telah dibuktikan bahwa penggunaan Educandy meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar sambil menawarkan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif daripada teknik pengajaran tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan strategi pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, khususnya Educandy, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Artikel ini akan memberikan pembahasan lebih lanjut tentang efektivitas, kelebihan, dan tantangan penggunaan Educandy dalam mendukung proses belajar-mengajar, serta memberikan panduan praktis bagi guru dan siswa agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pendidikan reguler.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode telaah pustaka atau disebut juga metode studi pustaka. Proses telaah pustaka dilakukan dengan mencari referensi dari beberapa publikasi ilmiah, baik dalam maupun luar negeri (Agung et al., 2022). Strategi penelitian yang disebut metode Telaah Pustaka Sistematis (STLS) dimaksudkan untuk mengumpulkan dan menilai temuan-temuan penelitian yang relevan dengan subjek tertentu. Menemukan, meninjau, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang ada tentang fenomena menarik yang sejalan dengan tujuan penelitian yang ditetapkan merupakan bagian dari tujuan studi SLR. Motivasi utama di balik keputusan peneliti untuk menggunakan metodologi kualitatif adalah ketelitian dan keluasan investigasi ini. Dengan menggunakan alat Publish or Perish, pencarian literatur dilakukan menggunakan Google Scholar (Norlita et al., 2023). "AI" dan "keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar" termasuk di antara istilah pencarian yang digunakan. Sepuluh artikel yang relevan dengan topik tentang bagaimana AI memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar ditemukan melalui hasil pencarian. Studi ini juga melihat inovasi yang dapat meningkatkan motivasi, kegembiraan, dan kesenangan siswa dalam belajar serta perkembangan terkini dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Untuk memastikan kevalidan data yang di ambil maka data tersebut diperbandingkan serta diverifikasi dengan berbagai sumber data yang relevan. Dengan metode yang tersusun, terstruktur dan berbasis dengan bukti ini, hasil dari penelitian ini di harapkan menjadi pemberi dampak positif seperti berkontribusi secara teoritis yang substansial terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut sebuah penelitian berjudul "Educandy: Inovasi Media Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" (Dewi et al., 2023), pendidikan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas, yang berarti bahwa proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada peran guru. Hal ini sesuai dengan gagasan pembelajaran dua arah antara guru dan siswa, yang menyoroti bahwa partisipasi siswa dan peran guru sama-sama berperan dalam seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Karena siswa sangat termotivasi untuk mengeksplorasi konten baru dengan cara yang menarik dan menyenangkan, penggunaan teknologi pendidikan menunjukkan bagaimana inovasi dalam media pembelajaran dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran edukatif memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris pada materi “Identifying And Giving Direction” pada siswa kelas 6 SDN Boja, berdasarkan penelitian Khotimah dkk. (2023) yang berjudul “Pemanfaatan Media Educandy dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Boja”. Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran dengan metode tradisional, siswa pada kelompok eksperimen yang memanfaatkan media educandy memiliki prestasi belajar yang lebih baik. Kategori sedang meliputi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test dan perhitungan N-Gain. Peningkatan performa hasil belajar ini diduga muncul karena siswa merasa lebih antusias dan termotivasi saat menggunakan media baru yang interaktif serta mudah dioperasikan melalui perangkat ponsel. Tingginya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran juga tercermin dari antusiasme mereka dalam mengerjakan latihan dan berinteraksi dengan fitur-fitur educandy. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat asumsi bahwa integrasi educandy dapat menjadi strategi efektif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut artikel ini (Widiastuti et al., 2021), penggunaan Educandy sebagai alat pembelajaran berbasis permainan sangat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata kuliah bahasa Indonesia, terutama dalam hal konten analisis kosakata. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar kelas lima, Educandy dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran daring selain membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 36% pada pra siklus menjadi 86% pada siklus II, yang mengindikasikan bahwa metode games based learning melalui Educandy efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran selama pandemi. Fitur permainan Educandy yang menarik telah berhasil menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih positif dan efektif. Hal ini menekankan betapa pentingnya strategi pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan standar pendidikan di era digital.

Membahas tentang bagaimana hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi Educandy yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan (GBL) (Aisyah Nurhikmah, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Educandy memengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dipicu oleh dampak pandemi Covid-19 terhadap semangat belajar siswa. Metode kualitatif dengan analisis deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educandy efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang berujung pada peningkatan pemahaman materi. Meskipun memiliki kelebihan seperti meningkatkan interaksi siswa dan kemudahan akses, terdapat kekurangan dalam penerapan pada materi yang memerlukan perhitungan matematis. Kesimpulannya, penggunaan Educandy tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter positif siswa, sehingga disarankan untuk lebih mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Artikel (Oktavia, t.t.) “Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa” karya Ririn Oktavia merupakan sebuah tulisan konseptual yang menguraikan penerapan GBL dalam pendidikan, khususnya sebagai respons terhadap tantangan pembelajaran bagi Generasi Z. Dengan pendekatan kualitatif, artikel ini dibangun secara deskriptif dan reflektif, menitikberatkan pada argumentasi teoretis tanpa menyertakan data empiris. Kekuatan artikel terletak pada landasan teori yang luas dengan merujuk pada tokoh-tokoh seperti Maiga, Vigotsky, dan Charles dkk., serta relevansinya dengan karakteristik peserta didik yang lekat dengan dunia digital. Penulis juga menjelaskan berbagai platform

seperti Educandy, Quiziz, Kahoot, dan Wordwall, serta tahapan implementasinya secara sistematis. Namun, secara metodologis, artikel ini belum menyertakan data lapangan atau prosedur penelitian, sehingga lebih menyerupai esai ilmiah daripada laporan riset akademik.

Sementara itu, sebuah studi empiris yang menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest disajikan dalam artikel "Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar" (Sesilia Ferdianti & Agus Saeful Anwar, 2023a). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educandy meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis kualitatif dari artikel ini mengungkapkan adanya pengakuan akan perlunya pembelajaran yang menarik dan fleksibel bagi siswa sekolah dasar. Educandy dinilai efektif karena tampilan visual dan fitur interaktifnya yang mendukung berbagai gaya belajar. Meskipun demikian, dimensi pengalaman belajar siswa seperti persepsi, sikap, dan interaksi dalam kelas belum tergali secara mendalam. Aspek kontekstual seperti tantangan teknis, peran guru, dan budaya sekolah juga masih belum menjadi fokus utama. Oleh karena itu, penggabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam studi lanjutan akan memperkaya pemahaman terhadap efektivitas sekaligus esensi dari penerapan GBL di lingkungan sekolah dasar.

Peningkatan Hasil Belajar

Beberapa studi (Dewi et al., 2023; Khotimah et al., 2023; Widiastuti et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Educandy mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian-penelitian tersebut mengungkapkan adanya peningkatan skor tes siswa serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan fitur-fitur seperti kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan kata terbukti mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih menyenangkan dan kontekstual.

Motivasi dan Partisipasi Aktif

Educandy tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi aktif siswa. Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan ketika disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat (Nurhikmah, 2023). Suasana pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan interaktif, membentuk pola komunikasi dua arah yang mendorong kolaborasi antara guru dan siswa.

Kelebihan dan Keterbatasan Educandy

Educandy memiliki sejumlah kelebihan, seperti tampilan visual yang menarik, variasi jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan materi, serta kemudahan penggunaan baik bagi guru maupun siswa. Namun demikian, terdapat pula beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah kurangnya kecocokan Educandy untuk materi yang memerlukan perhitungan matematis atau logika kompleks. Selain itu, skor yang dihasilkan dari permainan tidak selalu mencerminkan pemahaman kognitif siswa secara menyeluruh, sehingga perlu dikombinasikan dengan bentuk asesmen lain.

Peran Guru dan Tantangan Implementasi

Dalam implementasi pembelajaran berbasis Educandy, peran guru sangat penting. Guru perlu memiliki kompetensi dalam teknologi pendidikan agar dapat mengoptimalkan penggunaan platform ini secara efektif. Tantangan utama yang sering dihadapi antara lain keterbatasan perangkat digital di sekolah serta koneksi internet yang tidak stabil (Utami et al., 2023). Agar pengintegrasian materi pembelajaran berbasis permainan dapat berfungsi semulus dan seragam mungkin, diperlukan kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru yang memadai.

KESIMPULAN

Siswa kelas lima sekolah dasar menunjukkan peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia saat menggunakan materi pembelajaran Educandy berbasis pembelajaran berbasis permainan. Educandy mampu mendorong motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi secara menyenangkan dan interaktif. Meskipun memiliki keterbatasan teknis dan tidak cocok untuk semua jenis materi, keunggulan Educandy dalam menyajikan pembelajaran yang kontekstual dan digital-friendly menjadikannya pilihan yang relevan di era Pendidikan 4.0. Diperlukan dukungan berupa pelatihan guru serta kesiapan infrastruktur digital agar penerapan Educandy dapat optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Educandy dalam mata pelajaran lain dan mengevaluasi pengaruhnya terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 320. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- Aisyah Nurhikmah, H. P. M. P. A. A. A. M. (2023). 3562.
- Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono, W. (2023). EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 250. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71090>
- Khotimah, N. F. H., Atharina, F. P., & Budiman, M. A. (2023). Penggunaan Media Educandy dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Boja. *International Journal of Elementary School (IJES)*, 3(2), 156–166.
- Muhammadiyah Muara Bungo, U., Ifliadi, I., Prasetyo, I., Ineswenty Mendrofa, L., & Kurniawan, A. (2024). *Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan E-ISSN: xxxx-xxxx Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy di Sekolah Dasar Use Of Educandy Learning Media At Primary School. 1, 2024.*
- Oktavia, R. (t.t.). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.*
- Pembelajaran, J., Jurnal, :, Pendidikan, P., Noviyanti, R. A., Muhamad, D., Muhyi, Z., & Ahmad, A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI EDUCANDY TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR (Metode Quasi Eksperiment Pada Pembelajaran Peserta Didik Kelas V SDN 067 Nilem). Dalam *Jurnal Pengembangan Pendidikan* (Vol. 8, Nomor 11).
- Pendidikan, J., Mi, G., Utami, F. D., Nur Wanita, F., & Lukmawati, N. (2023). *AKSELERASI: STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, Nomor 2).

- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023a). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023b). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.116>
- Yaningsih, Y. F., Nurrahmasari, A. T., Lathifah, L. N., & Wahyuni, N. I. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Gajahmungkur 03 Semarang Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Media Educandy dan Wordwall. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 283–292. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252479>