

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *EDUCANDY* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD

Roydes Vemky Ananda Zebua¹, Elwin Piaraan Zebua², Arozatulo Bawamenewi³, Otilina Gulo⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias^{1,2,3,4}

e-mail: roydeszebua@gmail.com¹, elwinzeb@gmail.com²

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 16/10/2026

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kerap bersumber dari penggunaan metode instruksional yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan minat belajar peserta didik antara pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dan pendekatan konvensional. Melalui pendekatan kuantitatif berdesain *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*, sebanyak 30 siswa kelas V SD Negeri 071151 Kare Alasa dilibatkan secara penuh menggunakan teknik *total sampling*. Sebaran subjek terbagi imbang ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing 15 orang. Data minat belajar yang dihimpun melalui kuesioner skala *Likert* sebelum dan sesudah perlakuan diolah menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, *independent samples t-test*, serta analisis *Cohen's d*. Hasil penelitian mencatat rerata skor *posttest* kelompok eksperimen mencapai 43,60, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 39,60. Meskipun demikian, pengujian beda rerata menghasilkan nilai signifikansi 0,156 ($> 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut belum signifikan secara statistik. Kendati demikian, capaian *Cohen's d* sebesar 0,53 mengonfirmasi adanya dampak praktis kategori sedang. Integrasi *Educandy* terbukti berpotensi mendorong dorongan afektif siswa, walau efektivitas statistiknya masih memerlukan konfirmasi melalui durasi perlakuan yang lebih panjang.

Kata Kunci: *Educandy, Game-Based Learning, Minat Belajar*

ABSTRACT

Low elementary student engagement in Indonesian language learning often stems from unvaried instructional approaches. This study aims to analyze differences in students' learning interest between *Educandy* application-based instruction and conventional approaches. Utilizing a quantitative quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, 30 fifth-grade students at SD Negeri 071151 Kare Alasa were fully involved via total sampling. The subjects were equally divided into experimental and control groups of 15 students each. Learning interest data gathered through Likert-scale questionnaires before and after intervention were processed using descriptive statistics, prerequisite tests, independent samples *t-test*, and *Cohen's d* analysis. Findings revealed that the experimental posttest mean score reached 43.60, outperforming the control group's 39.60. However, the difference test yielded a significance value of 0.156 (> 0.05), indicating no statistical significance. Nevertheless, a *Cohen's d* value of 0.53 confirmed a medium practical effect size. Integrating *Educandy* demonstrates potential in boosting students' affective engagement, although its statistical effectiveness requires further confirmation through extended intervention periods.

Keywords: *Educandy, Game-Based Learning, Learning Interest*

PENDAHULUAN

Keterlibatan peserta didik dalam ruang kelas sekolah dasar sering kali berhenti pada taraf kehadiran fisik semata tanpa diimbangi kesiapan mental untuk menyerap materi. Di SD Negeri 071151 Kare Alasa, realitas tersebut terlihat nyata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, tempat perhatian siswa mudah terdistraksi, antusiasme meredup saat pengenalan teks, dan partisipasi pasif mendominasi interaksi harian. Masalah mendasar ini menegaskan bahwa kelemahan pembelajaran jarang bersumber dari ketiadaan bahan ajar, melainkan dari minimnya strategi pemikat yang sanggup merangsang dorongan internal siswa. Sinaga et al. (2025) menekankan perlunya perombakan orientasi pembelajaran di tingkat dasar agar tidak sekadar berfokus pada penyampaian isi, melainkan pada penciptaan ruang belajar yang memicu kepuasan emosional dan intelektual. Ketika ruang kelas bergeser mengikuti ritme teknologi digital, guru dituntut menghadirkan variasi pengalaman belajar tanpa mengorbankan esensi pedagogis. Pengukuran minat belajar—yang terwujud melalui indikator perhatian, rasa senang, partisipasi, dan kemauan—menjadi pijakan mendesak untuk mendiagnosis kualitas keterlibatan tersebut.

Ketertarikan pada pemanfaatan elemen permainan muncul sebagai tanggapan atas krisis keterlibatan di ruang kelas konvensional. Melalui *game-based learning*, materi ajar ditransformasikan ke dalam struktur yang menawarkan tantangan, aturan main, umpan balik seketika, dan dinamika interaksi yang lebih hidup. Eksplorasi media interaktif berbasis permainan edukatif dalam pelajaran IPA oleh Linayanti et al. (2022) serta tinjauan Rahma (2025) mengenai model permainan menunjukkan bagaimana mekanisme ini berpotensi membangkitkan dorongan belajar. Potensi serupa dikaji Azizah et al. (2025) melalui integrasi *Team Games Tournament*, yang menegaskan bahwa interaktivitas permainan sanggup membentuk ikatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran. Kendati demikian, efektivitas instrumen permainan tidak bersifat universal karena dampaknya sangat bergantung pada kecocokan antara karakteristik media, substansi materi, dan profil peserta didik.

Di tengah beragam perangkat lunak edukasi, platform *Educandy* menawarkan fleksibilitas bagi guru untuk mengemas latihan kebahasaan menjadi aktivitas interaktif yang memikat. Landasan spesifik penggunaan platform ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD diuraikan oleh Abidin et al. (2022), yang memosisikan *Educandy* sebagai sarana pendukung pembelajaran berpusat pada siswa. Keterkaitan langsung antara platform tersebut dengan dorongan intrinsik siswa diperkuat oleh Rikianto dan Kusnanto (2023), yang mencatat respons positif peserta didik terhadap sajian permainan kata. Namun, keberadaan temuan-temuan tersebut tidak menjamin bahwa dampak yang sama akan otomatis terulang pada setiap ekosistem sekolah. Variasi latar belakang sosial, ketersediaan sarana digital, durasi paparan media, hingga budaya belajar lokal di SD Negeri 071151 Kare Alasa berpotensi melahirkan dinamika penerimaan yang berbeda.

Lansekap media interaktif dan *gamification* yang lebih luas menyajikan cakrawala yang kaya mengenai cara teknologi mengubah respons belajar siswa. Tinjauan Rahmawati et al. (2026) mengungkapkan bagaimana interaktivitas media digital memicu fokus, motivasi, dan keaktifan murid sekolah dasar. Pada ranah aplikasi sejenis, Bintari et al. (2026) memanfaatkan *Wordwall* untuk memacu ketertarikan siswa, sementara Darmawan dan Khoiroh (2026) menggarisbawahi peran permainan edukatif dalam merangsang partisipasi belajar. Keberagaman platform tersebut membuktikan bahwa unsur permainan memang menjadi tren dominan dalam perancangan pengalaman belajar masa kini. Meski demikian, *Educandy* memiliki mekanik permainan, tampilan visual, dan pola tugas yang berbeda dari *Wordwall*.

maupun media lainnya, sehingga klaim keberhasilan aplikasi lain tidak dapat serta-merta dijadikan acuan tunggal.

Perspektif kritis terhadap pembelajaran berbasis permainan menuntut pemahaman yang lebih dalam mengenai bentuk keterlibatan siswa, melampaui asumsi dangkal bahwa semua aktivitas menyenangkan pasti efektif. Pemetaan *systematic literature review* oleh Dianur et al. (2026) terhadap studi rentang 2021–2025 mengonfirmasi kompleksitas hubungan antara *game-based learning* dan minat siswa pada muatan sains. Dalam ranah internasional, Pan et al. (2026) membuktikan bahwa tugas matematika bertema *gamification* memicu keterlibatan kognitif dan perilaku siswa melalui sistem penghargaan, tantangan adaptif, serta pembatasan waktu. Temuan internasional tersebut memperjelas bahwa struktur desain permainan secara langsung mendikte cara siswa bertahan menghadapi hambatan belajar. Akan tetapi, perbedaan domain matematika dan platform digital dalam studi Pan et al. (2026) membatasi penerapannya sebagai bukti langsung, melainkan sebatas kerangka konseptual untuk memahami respons siswa.

Di tengah maraknya riset media digital, celah substansial masih terbuka untuk menguji secara cermat sejauh mana *Educandy* benar-benar berdampak pada konteks lokal yang spesifik. Rujukan awal dari Abidin et al. (2022) serta Rikianto dan Kusnanto (2023) memang memberi gambaran awal, namun belum cukup kuat untuk memprediksi hasil di sekolah dengan karakteristik sarana dan siswa yang berbeda. Di sisi lain, sintesis dari Linayanti et al. (2022), Rahmawati et al. (2026), Darmawan dan Khoiroh (2026), serta Bintari et al. (2026) menegaskan bahwa respons siswa sangat sensitif terhadap bentuk desain aktivitas. Oleh sebab itu, ruang kosong yang hendak diisi oleh penelitian ini bukanlah sekadar menambah daftar lokasi riset, melainkan menyajikan pembuktian empiris yang objektif tanpa terjebak pada asumsi awal bahwa *Educandy* pasti berhasil. Pengujian dilakukan dengan memposisikan kelompok perlakuan sejajar dengan kelompok pembandingan guna mengamati perbedaan respons minat secara riil.

Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *Educandy* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 071151 Kare Alasa. Pendekatan kuantitatif berdesain *quasi-experimental* diterapkan untuk membandingkan kelompok yang mendapatkan intervensi *Educandy* dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran pada kelompok pembandingan. Penilaian difokuskan pada empat indikator minat yang terukur, mencakup perhatian, kesenangan, partisipasi, serta kemauan untuk belajar. Pemilihan jenjang kelas V melanjutkan fokus yang pernah dirintis Abidin et al. (2022), namun diarahkan untuk memperoleh bukti empiris pada konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Kehadiran penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bukti mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai hubungan penggunaan *Educandy* dengan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan riset ini dirancang melalui pendekatan kuantitatif guna membedah perbedaan respons psikologis subjek secara objektif di ruang kelas pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan format *quasi-experimental* dengan skema *Nonequivalent Control Group Design* ditempuh karena peneliti mengoptimalkan pembagian rombongan belajar yang sudah terbentuk secara alami di sekolah tanpa merusak tatanan administratif kelas. Sebanyak 30 peserta didik kelas V di SD Negeri 071151 Kare Alasa dilibatkan secara menyeluruh melalui teknik pengambilan sampel jenuh, mengingat keterbatasan ukuran populasi di lokasi sasaran. Sebaran tersebut terbagi rata ke dalam dua kelompok, di mana kelas V-A sejumlah 15 orang

bertindak sebagai penerima perlakuan media *Educandy*, sementara kelas V-B sejumlah 15 orang lainnya mendampingi sebagai kelompok pembanding konvensional. Penyelarasan jumlah subjek ini sengaja dijaga agar perbandingan capaian skor akhir memiliki bobot komparasi yang setara.

Pengumpulan data utama bertumpu pada instrumen angket minat belajar berskala *Likert* lima tingkat yang diedarkan pada awal sebelum perlakuan (*pretest*) dan penghujung kegiatan (*posttest*). Lembar kuesioner tersebut dirancang untuk menangkap empat dimensi psikologis siswa, mencakup aspek perhatian, rasa senang, partisipasi, dan kemauan belajar, yang kemudian diperkuat melalui catatan observasi lapangan serta dokumentasi pendukung. Sebelum terjun ke arena pengumpulan data empiris, kualitas butir pernyataan diuji terlebih dahulu melalui korelasi *Product Moment Pearson* untuk validitas dan formula *Cronbach's Alpha* untuk menguji tingkat keandalan instrumen. Seluruh tahapan pengukuran tersebut dijalankan secara cermat guna memastikan bahwa instrumen benar-benar memiliki konsistensi tinggi dalam merekam perubahan sikap belajar subjek.

Seluruh himpunan angka yang terjaring di lapangan kemudian dialirkan ke dalam perangkat lunak pengolahan data IBM SPSS versi 26 untuk ditelaah secara statistik. Alur pengujian diawali dengan memotret karakteristik sebaran melalui statistik deskriptif, dilanjutkan pemeriksaan prasyarat normalitas memakai uji *Shapiro-Wilk* serta verifikasi homogenitas ragam via *Levene's Test*. Guna menjawab rumusan masalah utama, perbedaan rerata skor akhir antar kelompok diuji menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf nyata 0,05, dengan tetap menyediakan opsi uji alternatif apabila asumsi sebaran terganggu. Sebagai penyempurna analisis inferensial, perhitungan ukuran pengaruh *Cohen's d* turut dikalkulasikan secara terpisah untuk melihat seberapa besar jarak praktis yang tercipta akibat intervensi permainan digital tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Karakteristik Responden

Penyajian data demografi ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran faktual mengenai sebaran subjek penelitian di lokasi sasaran. Penelitian melibatkan keseluruhan peserta didik kelas V di SD Negeri 071151 Kare Alasa yang terdistribusi ke dalam kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Pembagian subjek dilakukan sesuai dengan ketersediaan rombongan belajar di sekolah tanpa mengubah tatanan kelas yang sudah ada. Rincian lebih mendalam mengenai sebaran karakteristik responden tersebut dapat dicermati pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Eksperimen	10	5	15
Kontrol	6	9	15
Total	16	14	30

Berdasarkan Tabel 1, komposisi subjek terbagi secara merata ke dalam dua rombongan belajar dengan total keseluruhan 30 peserta didik. Proporsi tersebut menunjukkan bahwa jumlah subjek di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki ukuran yang setara. Keseimbangan jumlah subjek ini menjadi pertimbangan krusial untuk menjaga objektivitas komparasi antar kelompok. Informasi numerik yang tersaji pada data demografi tersebut

selanjutnya difungsikan sebagai landasan administratif sebelum pelaksanaan pengukuran variabel terikat.

2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Pengujian kualitas instrumen pengumpulan data dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam menjaring data penelitian yang valid. Prosedur validitas butir angket minat belajar dihitung menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* pada setiap kelompok pengukuran. Evaluasi dilakukan secara cermat pada instrumen *pretest* maupun *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Rekapitulasi lengkap mengenai persentase keberhasilan butir instrumen tersebut disajikan melalui Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Jenis Angket	Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid	Persentase Valid
<i>Pretest</i> Eksperimen	10	10	0	100%
<i>Pretest</i> Kontrol	10	10	0	100%
<i>Posttest</i> Eksperimen	10	10	0	100%
<i>Posttest</i> Kontrol	10	10	0	100%

Berdasarkan Tabel 2, seluruh butir pernyataan instrumen pada keempat kategori pengukuran dinyatakan valid secara empiris. Capaian persentase validitas secara keseluruhan berada pada angka mutlak seratus persen tanpa ada butir soal yang gugur. Kondisi ini menegaskan bahwa setiap item angket telah mampu mengukur indikator minat belajar secara tepat. Seluruh indikator item yang tercatat dalam instrumen tersebut kemudian dipertahankan secara utuh untuk keperluan pengambilan data penelitian.

3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Tahapan pengujian tingkat konsistensi internal instrumen dilanjutkan guna menguji tingkat ketepatan alat ukur yang digunakan. Pengujian reliabilitas ini memanfaatkan koefisien *Cronbach's Alpha* terhadap instrumen angket pada masing-masing kelompok penelitian. Pemeriksaan dilakukan untuk menjamin bahwa respon peserta didik bersifat stabil dan dapat dipercaya secara ilmiah. Hasil perhitungan statistik keandalan instrumen secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jenis Angket	<i>N of Items</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	10	0,977	> 0,60	Reliabel
<i>Pretest</i> Kontrol	10	0,980	> 0,60	Reliabel
<i>Posttest</i> Eksperimen	10	0,963	> 0,60	Reliabel
<i>Posttest</i> Kontrol	10	0,981	> 0,60	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3, seluruh nilai koefisien keandalan yang diperoleh melampaui ambang batas kriteria minimum yang telah ditetapkan. Angka koefisien tersebut menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi pada instrumen penelitian di setiap tahapan pengukuran. Nilai yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kontrol berada jauh di atas batas 0,60. Melalui informasi dari hasil pengujian keandalan tersebut, instrumen dinyatakan memiliki tingkat kepercayaan yang memadai untuk melanjutkan ke tahap analisis data utama.

4. Deskripsi Skor Minat Belajar

Pengukuran empiris terhadap variabel minat belajar dilakukan melalui penyebaran angket berskala *Likert* sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Pengukuran ini mencakup empat indikator utama, yaitu perhatian, rasa senang, partisipasi, dan kemauan belajar. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran umum sebaran skor yang diperoleh kedua kelompok penelitian. Ringkasan ukuran pemusatan dan penyebaran data disajikan secara terstruktur dalam Tabel 4.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Minat Belajar

Tahap Pengukuran	Kelompok	N	Mean	SD
<i>Pretest</i>	Eksperimen	15	38,60	9,295
<i>Pretest</i>	Kontrol	15	37,60	10,112
<i>Posttest</i>	Eksperimen	15	43,60	5,791
<i>Posttest</i>	Kontrol	15	39,60	8,910

Berdasarkan Tabel 4, terlihat adanya pergerakan nilai rerata skor antara kelompok perlakuan dan kelompok pembandingan pada dua tahapan pengamatan. Kelompok eksperimen mencatatkan skor rerata *posttest* sebesar 43,60, sedangkan kelompok kontrol mencapai rerata 39,60. Peningkatan skor rerata yang tampak secara numerik tersebut mencerminkan capaian skor mentah di lapangan sebelum diuji melalui prosedur inferensial. Data deskriptif yang terangkum dalam ukuran pemusatan tersebut selanjutnya diposisikan sebagai fondasi dasar dalam pelaksanaan pengujian hipotesis statistik.

5. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Pengujian asumsi dasar statistik mutlak diperlukan sebelum pengujian hipotesis inferensial dijalankan guna memastikan distribusi data memenuhi persyaratan parametrik. Pemeriksaan normalitas sebaran data dihitung menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel tiap kelompok kurang dari 50 subjek. Selanjutnya, kesamaan varians antar kelompok diverifikasi melalui uji *Levene's Test* untuk data *pretest* dan *posttest*. Hasil ringkas dari rangkaian pengujian prasyarat tersebut dapat diamati pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

A. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,856	15	0,186	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,914	15	0,155	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,892	15	0,073	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,921	15	0,197	Normal

B. Uji Homogenitas *Levene's Test*

Data	F	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen vs Kontrol	0,036	1	28	0,851
<i>Posttest</i> Eksperimen vs Kontrol	0,046	1	28	0,831

Berdasarkan Tabel 5, seluruh nilai signifikansi yang dihasilkan dari uji normalitas maupun uji homogenitas berada di atas taraf nyata lima perseratus. Hasil uji *Shapiro-Wilk*

membuktikan bahwa sebaran skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok terdistribusi secara normal. Selain itu, nilai *p* pada uji *Levene's Test* menunjukkan bahwa varians skor antara kelompok eksperimen dan kontrol tergolong homogen. Berdasarkan temuan verifikasi pada prasyarat analisis tersebut, seluruh asumsi parametrik telah terpenuhi sepenuhnya.

6. Hasil Uji Hipotesis dan *Effect Size*

Pengujian hipotesis utama dilakukan guna menguji perbedaan rerata skor hasil akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara inferensial. Analisis perbedaan tersebut dieksekusi menggunakan uji *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Sebagai pelengkap analisis inferensial, penelitian ini juga melaporkan besaran pengaruh (*effect size*) intervensi media. Perhitungan ukuran pengaruh tersebut dihitung secara terpisah menggunakan formula *Cohen's d*, dan rincian keadaannya terangkum secara jelas pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis dan *Effect Size*

Analisis	Nilai
Mean Difference	4,000
<i>t</i> hitung	1,458
df	28
Sig. (2-tailed)	0,156
Cohen's <i>d</i>	0,53
Kategori <i>Effect Size</i>	Sedang

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi uji beda menunjukkan angka sebesar 0,156 yang berada di atas taraf nyata 0,05. Temuan statistik ini mengindikasikan bahwa perbedaan skor *posttest* antar kelompok belum mencapai signifikansi statistik secara nyata. Meskipun demikian, besaran nilai *Cohen's d* sebesar 0,53 mengindikasikan adanya kategori efek ukuran sedang dalam tinjauan praktis. Seluruh keluaran angka empiris dari hasil uji hipotesis tersebut selanjutnya akan diuraikan secara komprehensif dalam bab pembahasan naskah.

Pembahasan

Peningkatan skor rata-rata minat belajar pada kelompok perlakuan mengindikasikan bahwa intervensi media digital mampu menghidupkan suasana kelas Bahasa Indonesia yang sebelumnya cenderung pasif. Meskipun pengujian beda rerata belum menunjukkan angka signifikansi statistik yang kaku, perbedaan kenaikan skor mentah mengisyaratkan adanya pergeseran minat belajar ke arah positif. Temuan empiris ini menyadarkan kita bahwa masuknya teknologi ke ruang kelas sekolah dasar tidak sekadar mengubah cara guru menyampaikan materi, melainkan menyentuh dorongan psikologis siswa secara perlahan. Kehadiran aktivitas berbasis permainan memberi warna baru yang merangsang keterlibatan siswa, walau proses pembentukan minat yang stabil tetap membutuhkan waktu adaptasi yang berkelanjutan.

Dinamika hasil ini menjadi sangat menarik tatkala disandingkan dengan kajian Rikianto dan Kusnanto (2023) yang menemukan pengaruh signifikan pada penggunaan *Educandy* dengan skala sampel yang lebih luas. Perbandingan kedua temuan tersebut mempertegas bahwa keberhasilan intervensi media interaktif sangat dipengaruhi oleh karakteristik lingkungan belajar dan jumlah subjek di lapangan. Faktor sosiologis lokal di SD Negeri 071151 Kare Alasa serta durasi intervensi yang terbatas menjadi variabel penentu mengapa respons siswa tidak selalu memuncak secara instan. Pandangan ini sejalan dengan temuan Aulia et al. (2026) serta

Farolan et al. (2026) yang menggarisbawahi pentingnya stimulasi visual dan interaktivitas dalam membangun gairah belajar. Rangkaian bukti tersebut menguatkan pemahaman bahwa teknologi berfungsi sebagai katalisator suasana belajar, sedangkan efektivitasnya tetap bersandar pada pengundangan respons siswa oleh guru.

Apabila ditinjau dari dimensi keterlibatan, dorongan minat belajar siswa tidak hanya bersumber dari pemahaman materi semata, melainkan dari rasa senang yang terbangun selama proses pembelajaran. Konsep interaktivitas yang dikaji oleh Handina dan Parisu (2025) serta Sidabutar et al. (2025) membuktikan bahwa media digital efektif memecah kekenyangan dan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa. Ketika anak-anak berinteraksi dengan fitur permainan, fokus perhatian dan partisipasi mereka terdorong secara alami tanpa merasa sedang diuji. Pola ini mengindikasikan bahwa minat belajar merupakan konstruksi afektif yang sangat peka terhadap perubahan suasana kelas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan menjadi kebutuhan mendasar bagi siswa sekolah dasar untuk mengekspresikan partisipasi mereka secara sukarela.

Perubahan suasana tersebut memperlihatkan kontras yang nyata jika dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional yang cenderung searah. Ningtyas dan Pradikto (2025) menyoroti bagaimana dominasi metode ceramah kerap memicu kejenuhan psikologis dan menurunkan fokus belajar siswa secara signifikan. Sebaliknya, hadirnya mekanisme umpan balik seketika (*instant feedback*) pada media interaktif mampu menjaga ritme perhatian siswa, sebagaimana dibuktikan oleh Pratiwi et al. (2025). Eksplorasi platform sejenis seperti *Wordwall* oleh Bintari et al. (2026) serta permainan edukatif dalam penelitian Darmawan dan Khoiroh (2026) makin memperkaya bukti bahwa variasi media digital memiliki daya pikat tersendiri. Keragaman penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas sekolah dasar memerlukan ruang eksplorasi yang dinamis agar motivasi internal siswa tetap terjaga.

Pemahaman teoretis mengenai pentingnya desain media juga tercermin dalam tinjauan literatur sistematis oleh Dianur et al. (2026) yang memetakan dinamika variabel minat belajar dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Lebih jauh, kajian berskala global oleh Pan et al. (2026) memperlihatkan bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan berbatas waktu dan sistem tingkatan mampu mengikat perhatian kognitif anak secara konsisten. Meskipun fokus materi dalam penelitian Pan et al. (2026) berada pada ranah matematika, prinsip dasar desain permainan terbukti berlaku universal dalam menjaga ketahanan belajar anak. Hal ini membuktikan bahwa keberhasilan sebuah aplikasi pembelajaran sangat bergantung pada kejelasan struktur tantangan yang disajikan, bukan hanya pada tampilan visual yang menarik.

Poin penting lain yang patut dicermati adalah perolehan nilai *Cohen's d* sebesar 0,53 yang masuk dalam kategori sedang. Penilaian terhadap angka ini mempertegas argumen Purba (2025) mengenai pentingnya melihat besaran pengaruh (*effect size*) sebagai pelengkap dari pengujian signifikansi statistik. Walaupun uji *Independent Samples t-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,156 yang berada di atas ambang batas 0,05, nilai *Cohen's d* membuktikan adanya jarak perbedaan yang nyata secara praktis di lapangan. Pemaknaan ganda ini memberikan gambaran yang lebih jujur dan objektif, bahwa intervensi media *Educandy* tetap memberikan dampak positif yang berarti bagi siswa meskipun belum mencapai tingkat signifikansi statistik formal.

Refleksi metodologis ini selaras dengan penekanan Iqbal et al. (2026) mengenai perlunya kehati-hatian dalam menarik kesimpulan umum dari penelitian bersampel kecil. Keterlibatan 30 peserta didik di SD Negeri 071151 Kare Alasa menunjukkan bahwa hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan menggambarkan realitas spesifik di lokasi studi. Selain itu, tantangan makro yang diurai oleh Ikpat (2025) terkait keterbatasan sarana teknologi dan

kesiapan infrastruktur sekolah di daerah berkembang turut memperjelas kompleksitas penerapan media digital di lapangan. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan disarankan untuk meluas pada cakupan sampel yang lebih besar serta durasi perlakuan yang lebih panjang guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti memberikan dorongan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar, terutama pada aspek keterlibatan dan respon emosional di ruang kelas. Meskipun perbedaan capaian akhir antar kelompok belum menyentuh taraf signifikansi statistik secara kaku akibat keterbatasan ukuran sampel lokal, besaran dampak praktis yang dihasilkan mengonfirmasi adanya perubahan sikap belajar yang nyata. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi permainan digital berperan penting sebagai alat bantu yang menghidupkan suasana belajar, walau efektivitasnya tidak bersifat instan dan tetap membutuhkan proses adaptasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, keberadaan media interaktif ini patut diposisikan sebagai pemicu awal motivasi belajar siswa daripada sekadar pembeda statistik semata.

Secara praktis, hasil riset ini menyumbang implikasi penting bagi para pendidik dalam merancang variasi instruksional yang lebih dinamis untuk mengikis kejenuhan metode konvensional di tingkat sekolah dasar. Penggunaan aplikasi berorientasi permainan dapat dioptimalkan sebagai media pendamping dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna merangsang partisipasi aktif siswa secara sukarela. Guna memperkuat pembuktian ilmiah di masa depan, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan subjek pada lintasan sekolah yang lebih beragam serta memperpanjang durasi perlakuan intervensi digital. Di samping itu, penerapan pengujian *paired sample* untuk melacak dinamika perubahan dari waktu ke waktu di dalam kelompok perlakuan sangat dianjurkan agar potret efektivitas media dapat terukur secara lebih utuh dan komprehensif.

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 Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Aulia, R., Sayidiman, S., & Irfan, M. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game pada aplikasi Scratch terhadap minat belajar IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 3(5), 142–150. <https://sihojournal.com/index.php/identik/article/view/1894>
- Azizah, A. A., Azizah, N., Baharudin, B., Asiah, N., & Fakhri, J. (2025). Learning interest: How does the effective of the game-based learning and team games tournament models? *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 103–117. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/view/939>
- Bintari, E. S., Ridwan, M., Wibowo, S., & Muhammad, H. N. (2026). Gamifikasi pembelajaran menggunakan Wordwall: Meningkatkan minat belajar murid. *JURNAL PENJAKORA*, 13(1), 58–67. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/106021>
- Darmawan, D., & Khoiroh, Z. (2026). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap minat belajar siswa SD. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 47–60. https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_inventa/article/view/11241



- Dianur, M., Thahir, A., & Ningrum, A. R. (2026). The effect of game-based learning on students' learning interest in elementary school science: A systematic literature review (2021–2025). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 2195–2218. <http://journal.amorfati.id/index.php/JIPSI/article/view/1255>
- Farolan, M., Sulisty, T., & Sari, H. R. (2026). Peningkatan minat belajar siswa kelas VII melalui penerapan media pembelajaran Wayground berbasis gamifikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 301–310. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/61132>
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30. <https://www.jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/1138>
- Ikpat, N. A. (2025). Teacher perceptions of gamification's influence on student engagement and learning in Nigerian primary schools. *European Journal of Education*, 60(3), e70179. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ejed.70179>
- Iqbal, M., Jayadi, A., & Najamuddin, M. N. (2026). Populasi dan sampel dalam penelitian kuantitatif: Konsep dasar dan teknik penentuan sampel untuk skripsi S1. *Jurnal Diferensiasi: Jurnal Hasil Penelitian, Pengembangan dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 2(1), 13–24. <https://balejurnal.com/index.php/JDPK/article/view/86>
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2022). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 10(5), 1–9. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/8712>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran konvensional dan game terhadap pembelajaran KWU dalam meningkatkan minat belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jkpu/article/view/1507>
- Pan, Z., Wang, K., Zhu, J., & Smith, M. (2026). Levels, stickers, and strategies: How gamified math tasks foster elementary student engagement. *Education and Information Technologies*, 31(6), 1687–1709. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-025-13866-1>
- Pratiwi, A., Nazira, K., Pramugita, M. E., Aryani, M., Sobar, M. A., & Azizah, N. (2025). Learning interest: How does the experimentation of the game-based learning models? *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 1026–1042. <https://journal.nahnuinisiatif.com/ARJI/article/view/429>
- Purba, I. R. (2025). Peran strategi pembelajaran PJBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa: Studi kuantitatif dengan analisis Cohen's d. *Jurnal Metabio*, 7(2), 33–41. <https://jurnal.usi.ac.id/index.php/jpbm/id/article/view/1617>
- Rahma, T. A. (2025, December). Pengaruh model pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Prodi Magister Dan Doktoral Pendidikan Olahraga FIK UNNES*, 1(1), 429–437. <https://proceedings.unnes.ac.id/snpor/article/view/4845>
- Rahmawati, I. S., Al-farizy, A. M., Timelinda, A. P., Mulyawati, A. E., Muttaqin, F., & Sukarno, R. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 10(1), 123–129.



<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/diglosia/article/view/17352>

Rikianto, J., & Kusnanto. (2023). Pengaruh game-based learning berbantuan Educandy terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29894>

Sidabutar, G. S., Andari, N. W. P., Pegiyanti, N. L., Agustini, N. K. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa SD melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 226–234.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25694>

Sinaga, Y. D., Simangunsong, Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Gunlicen Simbolon, U., Margaretha Sitindaon, L., Maharani, N., & Naskah, H. (2025). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560.

<https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/5430>