



PENINGKATAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI GAME INTERAKTIF BERBASIS EDUCANDY PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Andara Citra Wardani^{1)*}, Kukuh Maulana Al-Fathan²⁾, Miftahul Jannah³⁾

¹⁾ PGMI, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Pringsewu, Lampung

^{2,3)} Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Pringsewu

*E-mail: wardaniandaracitra@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Minat membaca,
Kemampuan
membaca, Game
Interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis Educandy dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di era terobosan teknologi modern. Dengan berbagai fitur interaktifnya, termasuk permainan, musik, dan grafik, Game interaktif merupakan platform pendidikan digital yang meningkatkan kesenangan dan keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dan mengumpulkan data melalui tinjauan pustaka. Data yang digunakan mencakup 20 sumber pustaka utama, termasuk buku, jurnal, dan artikel yang diterbitkan antara tahun 2018 sampai 2025. Temuan analisis menunjukkan bahwa penggunaan Game interaktif berbasis Educandy dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi anak-anak sekaligus membuat prosesnya lebih menyenangkan dan menarik. Menurut penelitian ini, kurangnya keberagaman dalam penyampaian materi pembelajaran, yang biasanya menyebabkan siswa menjadi bosan dan kehilangan minat dalam membaca, dapat diatasi dengan menggunakan media Game Interaktif berbasis educandy ini. Oleh karena itu, diharapkan peneliti ini akan menyajikan perspektif baru tentang bagaimana teknologi pendidikan dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa.

Abstract:

Keyword:

Reading Interest,
Reading Skill,
Interaktive Games

: This study aims to describe how the use of interactive learning media based on Educandy games can enhance students' interest and reading skills in second grade at UPT Sekolah Dasar. Innovation in education is crucial to attract students' attention and increase their engagement in the learning process in the modern technological breakthrough era. With its various interactive features, including games, music, and graphics, interactive games are a digital educational platform that increases enjoyment and involvement in teaching and learning activities. This research employs a descriptive qualitative methodology and collects data through literature review. The data used include 20 main reference sources, such as books, journals, and articles published between 2018 and 2025. The analysis findings indicate that the use of Educandy-based interactive games can make learning more engaging and motivate children while also making the process more enjoyable and interesting. According to this research, the lack of diversity in the delivery of learning materials, which often causes students to become bored and lose interest in reading, can be addressed by using

this Educandy-based interactive media. Therefore, it is hoped that this study will present a new perspective on how educational technology can improve students' interest and reading skills.

Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Pendahuluan

Membaca merupakan kegiatan awal yang sangat penting terutama di dunia Pendidikan. Dengan membaca maka kita akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas. Kebiasaan membaca tidak dapat muncul dengan sendirinya tanpa adanya dorongan, motivasi maupun semangat yang kuat dari dalam diri. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan membaca harus ditingkatkan. Supaya bertambahnya minat baca pada peserta didik.

Minat secara etimologi merujuk pada upaya dan keinginan seseorang untuk mempelajari dan mengejar sesuatu. Secara terminologi, minat dapat didefinisikan sebagai dorongan ketertarikan, dan keinginan terhadap suatu hal tertentu. Menurut Anjani, Dantes, & Arawan (2019) minat baca ialah kecenderungan batin seseorang yang ditandai oleh rasa senang dan keinginan yang kuat untuk membaca tanpa ada unsur paksaan (Wijayanti & Susanti, 2024). Maharani mengungkapkan bahwa minat baca tidak secara otomatis dimiliki oleh seorang anak tetapi harus dibentuk. Namun, tidak semua anak mendapatkan buku yang berkualitas dan sesuai dengan usianya. Faktor kurangnya ekonomi serta kurangnya kesadaran orang tua pada ketersediaan buku dan keterampilan membaca yang harus dimiliki setiap anak.

Membaca perlu dimulai sejak usia dini, agar ketika mereka dewasa akan terbiasa dan gemar akan membaca. Kegiatan membaca diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Kegiatan membaca tentunya akan memberikan dampak yang positif dalam keterampilan membaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk dapat menumbuhkan semangat membaca peserta didik, pihak sekolah bisa menggunakan game interaktif berbasis educandy. Supaya siswa lebih tertarik untuk membaca dan bisa meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa.

Tri (2018: 11) mendefinisikan kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan. Membaca dapat dilihat sebagai saluran komunikasi di dunia yang terus berkembang yang sangat dibutuhkan. Pemahaman termasuk dalam aspek membaca yang sangat penting pada kegiatan membaca, Jadi, tujuan dari membaca adalah pemahaman bukan kecepatan, dan kemampuan membaca merupakan kemampuan dalam memahami bahan bacaan yang tersedia di sekolah (Gunarwati et al., 2021).

Sekolah berperan penting sebagai wahana memperteguh nilai budaya dan karakter bangsa (Triyanto, Fauziyah, & Hadi, 2019). Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan meningkatkan minat dan kemampuan membaca. Kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengetahui berbagai bidang studi (Mayangsari, n.d.). oleh karena itu, siswa harus belajar membaca agar dapat membaca untuk belajar. Kemampuan membaca ini dilakukan agar peserta didik dapat melakukan kegiatan memahami suatu bacaan, karangan, cerita, menjawab soal dalam teks bacaan, mengkomunikasikan secara lisan dan memahami gambar menjadi bacaan atau kata menggunakan game interaktif berbasis educandy.

Educandy Adalah platform berbasis web dan aplikasi yang memungkinkan guru membuat permainan edukasi interaktif untuk siswa dan menjadikannya media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sedangkan, secara umum Media game interaktif berbasis educandy adalah alat bantu belajar digital yang mengubah kuis atau daftar kosakata menjadi berbagai permainan kecil yang bisa dimainkan siswa secara mandiri. Sehingga dengan adanya game interaktif ini, bisa meningkatkan kualitas membaca peserta didik. Jika nanti peserta didik sudah terbiasa membaca, maka mereka akan merasa terbiasa dan karena sudah menjadi kebiasaan mereka, kegiatan membaca ini membuat mereka senang, Karena dengan berbagai macam game interaktif berbasis educandy bisa menambah minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Sehingga dengan adanya game interaktif ini, bisa meningkatkan kualitas membaca peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, memanfaatkan pendekatan pengumpulan data seperti penelitian pustaka, yang menggabungkan artikel,

jurnal, dan buku sebagai sumber utama pustaka. Melalui analisis tindakan, respons, dan faktor terkait lainnya, teknik penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena atau kondisi secara akurat, metodis, dan objektif. Peserta yang berpartisipasi dalam penelitian ini Adalah peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Reduksi data, penyajian data, dan penulisan simpulan atau verifikasi merupakan langkah-langkah dalam proses analisis data Miles dan Huberman, yang digunakan dalam penelitian ini (Zulfirman, 2022). Untuk memperjelas penyajian verbal temuan penelitian, peneliti berkonsultasi dengan literatur akademis, dan hasil analisis mereka dapat disajikan dalam bentuk tabel. Adapun artikel yang diterbitkan dalam masa waktu 5 tahun terakhir (2018- 2025), sehingga memastikan informasi yang diperoleh merupakan informasi terbaru dan relevan. Penelitian ini berfokus pada pembahasan dalam studi literatur (*literatur review*). Artikel merupakan literatur utama yang diambil sebagai data pada laman scholar tahun 2018-2025. Pencarian artikel di laman scholar.google.com dilakukan pada bulan Desember 2025 dengan menggunakan kata kunci "Peningkatan Minat Dan Kemampuan Membaca Melalui *Game Interaktif* Berbasis *Educandy* Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Data dokumen dengan tipe artikel dikelompokkan dan dipilih 20 artikel berdasarkan terbitan terbaru yang didalamnya terdapat kata Minat Dan Kemampuan Membaca Melalui *Game Interaktif* Berbasis *Educandy*.

Hasil

Penelitian ini melibatkan analisis 20 artikel, yang meliputi abstrak, pendahuluan, isi, dan kesimpulan. Peneliti telah meneliti artikel tentang untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran. Data dari artikel tersebut dirangkum, dianalisis, diolah, dan disajikan kembali dalam artikel dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Artikel- artikel yang telah direview termuat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Review 20 Jurnal

Judul Artikel	Penulis	Sumber Data	Hasil Penelitian
Media Berbasis Educandy Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Membaca pada Siswa Kelas V	Nurbaya, Andi Paida, Ratnawati	Indonesian Journal of Innovation Studies Vol. 26 No. 4 (2025): October	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.
Pengembangan Evaluasi	Syifa Nur Azizah, Nita	Jurnal Ilmiah PGSD STKIP	Sejalan dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh

Pembelajaran Menggunakan Educandy Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia	Karmila, Tatang Muhajang	Subang, ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 11 Nomor 04, Desember 2025	(Nurhabibah et al., 2021) hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan bahwa evaluasi berbasis web educandy ini dapat mengatasi penurunan hasil evaluasi belajar peserta didik. Penilaian dari validator ahli media yang diperoleh persentase kelayakan mencapai 86,67%. Pembahasan Dari hasil penilaian yang diperoleh, pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan educandy mendapat hasil 92,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dari rata-rata penialain validasi ahli. Dan hasil dari rata-rata respon peserta didik sebesar 90,25% dari uji coba yang telah dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan educandy dinilai sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran
Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Educandy pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu Cara pemenuhan kebutuhan	Muthia Ratna, Elly Sukmanasa, Dendy Saeful Zen	Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 11 Nomor 03, September 2025	Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Penulis mengemukakan saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan dengan menyediakan buku- buku yang menarik perhatian siswa dengan minat baca yang dimiliki siswa semakin meningkat.
Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar	Magdalena Elendiana	Jurnal Pendidikan Dan Konseling Research & Learning in Primary Education JPdK Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020 Halaman 63-68	

Unipa Surabaya

Pengembangan
Evaluasi
Pembelajaran
Menggunakan
Educandy Pada
Materi Kekayaan
Budaya
Indonesia

Syifa Nur
Azizah, Nita
Karmila,
Tatang
Muhajang

Didaktik :
Jurnal Ilmiah
PGSD STKIP
Subang, ISSN
Cetak : 2477-
5673 ISSN
Online : 2614-
722X Volume
11 Nomor 04,
Desember 2025

Dari hasil penilaian yang diperoleh, pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan educandy mendapat hasil 83,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dari rata-rata penialain validasi ahli. Dan hasil dari rata-rata respon peserta didik sebesar 87,4% dari uji coba yang telah dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan educandy dinilai sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian

Azka Aulia

Upaya
Meningkatkan
Kemampuan
Membaca dan
Menulis melalui
Media
Pembelajaran
Interaktif Digital
melalui Aplikasi
Gemar (Game
Membaca
Lancar) pada
Peserta Didik
Kelas 2 SDN
Cinunuk 01

Azzahrah, Tin
Rustini

Journal on
Education
Volume 06, No.
01, September-
Desember 2023,
pp. 1806-1811
E-ISSN: 2654-
5497, P-ISSN:
2655-1365

Berdasarkan penelitian mengenai kemampuan membaca dan menulis pada kedua siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor rendahnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Selain itu terdapat beberapa strategi pula yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi peserta didik. Dengan menggunakan Aplikasi digital Gemar, peserta didik dapat dengan mudah untuk membaca dan menuliskan Kembali apa yang sudah dibacakan oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya Aplikasi digital Gemar ini pembelajaran bagi peserta didik yang belum lancar dalam membaca dan menulis, jika konsisten dalam mempelajarinya maka seiring berjalannya waktu akan semakin lancar dalam membaca dan menulis.

Meningkatkan
Literasi Digital
Menggunakan
Media Game
Edukasi Kreatif

Imas
Mastoah,
Zulela Ms,
Mohamad
Syarif
Sumantri

Ibtida'i: Jurnal
Kependidikan
Dasar p-ISSN:
2407-3571, e-
ISSN:2654-4245
Vol. 9 No. 1
Juni 2022 Hal.
69-80

Peningkatan aktifitas belajar siswa pada penerapan media game edukasi kreatif (terbukti berhasil meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. peningkatan penerapan media game edukasi kreatif diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat yaitu mencapai keberhasilan sebanyak 78%. Maka penerapan media game edukasi kreatif yang optimal dengan mengaktifkan siswa semaksimal mungkin dapat

meningkatkan literasi digital siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar	Rahmatul Maghfiroh	JPGSD. Volume 12 Nomor 7 Tahun 2024, 1190-1199	Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan menggunakan metode ASSURE, dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif berbasis aplikasi canva adalah valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi tersebut valid untuk diimplementasikan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, dengan skor validasi sebesar 92%. Sedangkan hasil validasi media menunjukkan bahwa media tersebut valid untuk diimplementasikan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar, dengan skor validasi sebesar 86%.
Upaya Meningkatkan Literasi Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Bercerita	Siti Chadijah	Jurnal Al-Amar (JAA) Vol. 5, No. 1, Januari 2024, Hal. 104-117	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran dengan metode bercerita di RA telah tersusun dengan baik. Hal ini terbukti dengan adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat guru setiap harinya sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dan adanya rencana kegiatan mingguan, bulanan, dan semester yang diturunkan tahunan.
Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah	Muhammad Rais, Sukmawati, Ulfatul Hijriyah	JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia Vol. 3. No. 4 November 2024 https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupe nji e-ISSN: 2830-1080 p-ISSN: 2830-1072	Berdasarkan hasil analisis literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Media digital, seperti video edukasi, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platform e-learning, telah terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan

dengan kebutuhan siswa.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Putri Zulkarnaini	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 02, Juni 2025	Media pembelajaran digital di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan motivasi belajar siswa, baik dari sisi motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital tersebut menciptakan suasana yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam proses belajar pembelajaran berlangsung yang menggunakan video interaktif, e-modul dan aplikasi edukatif.
Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar	Kukuh Andri Aka	ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 1 Nomor 2a Desember 2018	Fungsi TIK bagi guru antara lain, pertama, TIK dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administratif (Word processor & Spreadsheet). Kedua, TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (Multimedia). Ketiga, TIK dapat digunakan untuk membantu proses manajemen pembelajaran. Keempat, TIK dapat digunakan untuk dukungan teknis dan meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan self running creation (antivirus, tools, jaringan internet, dll).
Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Adri, H. T., Febrian, R., Agustina, A. D., Maryani, N., & Mukhaladun, W.	Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Nusantara, 1(4), 219-225. 2023	Pemanfaatan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya metode pengajaran dan menumbuhkan semangat belajar siswa
Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif	Mohamad Miftah	Jurnal Litbang Vol. XIV, No. 2 Desember 2018: 147-156	Hasil belajar yang optimal akan diperoleh melalui pemanfaatan media pembelajaran dengan benar. Pernyataan tersebut sesuai dengan Phillips (2009), Hamalik (2008), maupun Soenarto (2012). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memiliki aspek kelebihan, antara lain: (1) memungkinkan terjadinya interaksi siswa dan materi pelajaran; (2) proses belajar secara individual sesuai kemampuan siswa; (3) menampilkan unsur audiovisual

Pengembangan Media Read And Play Berbasis Game Edukasi Untuk Peningkatkan Kemampuan Membaca Teks Narasi Imajinatif Peserta Didik Kelas II Sdn Sampangan 02	Salasil Haqqillah, Sukarir Nuryanto	Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora ISSN: 2621-119x (Print) ISSN: 2598-4934 (Online) Vol. 5, No. 1 (2025)	dan langsung memberikan umpan balik; dan (4) menciptakan proses belajar yang berkesinambungan. Oleh karena itu, guru harus selalu membekali diri dengan skill pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran dengan benar agar hasil pembe lajaran lebih optimal Hasil kevalidan media Read and Play berbasis game edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imjinitaf di kelas II B SDN Sampangan 02 memenuhi kriteria sangat valid yaitu mendapatkan mendapatkan presentase dari ahli validasi materi 90% dan presentase ahli validasi media 93%. Dan hasil keefektifan media Read and Play berbasis game edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi imjinitaf di kelas II B SDN Sampangan 02 memenuhi kriteria efektif dengan kategori tinggi sesuai perhitungan rata-rata N Gain sebesar 0,82.
Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD	Rostanti Nurul Afifah, Odin Rosidin, Rina Yuliana	Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan http://journal.ummg.ac.id/nju/index.php/edukasi Vol. 14, No. 02, Desember Tahun 2022, Hal: 157-174	Media Read & Play berbasis Game Edukasi dikembangkan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik, kelayakan media media Read & Play berbasis Game Edukasi dapat membantu dan memotivasi dalam minat baca, dan respons minat baca peserta didik dengan menggunakan media Read & Play berbasis Game Edukasi mendapatkan respons yang baik.
Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar	Silvia Nur Priasti, Suyatno	Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/index Vol. 7, No. 2 : Juni 2021 E-ISSN: 2442-7667 pp. 395-407	Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan kepada kepala sekolah tentang pentingnya program gerakan literasi sekolah dalam meningkatkan karakter gemar membaca siswa. Agar berhasil, gerakan literasi perlu diterapkan melalui tiga fase yaitu fase pembiasaan, fase pengembangan, dan fase pembelajaran. Dukungan kepemimpinan sekolah sangat menentukan keberhasilan progam tersebut. Selain itu, kepala sekolah dituntut untuk meningkatkan kompetensi para guru, menyiapkan sarana prasarana, dan menciptakan lingkungan sekolah yang literat

Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy di Sekolah Dasar	Ilham Ifliadi, Imam Prasetyo, Suhaidi, Lola Ineswenty Mendrofa, Anggi Kurniawan	Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo Volume (1) Juli 2024	Penggunaan Educandy telah terbukti memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pemahaman materi, dan membuat siswa lebih aktif dalam kelas. Studi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Educandy memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran menawarkan alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara minat dengan membaca pada siswa kelas 2 SDN 17 Tanjung Batu. Bila bacaan atau cara membaca dikemas dengan cara semenarik mungkin maka anak akan termotivasi dan minat membaca akan tertanamkan pada anak.
Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas 2 Sdn 17 Tanjung Batu	Desy Arisandy , Mya Aurelia Febriany. P	Jurnal Pendidkan Vol. 4, No. 1, Februari 2025, pp. 12-16 DOI: 10.29303/jpimi.v4i1.6099 Available online at: journal.unram.ac.id	

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di sekolah dasar menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Untuk itu, peneliti mengembangkan media Game Interaktif Educandy untuk menumbuhkan minat baca. Dengan menggunakan media tersebut peserta didik mampu bermain sambil belajar sehingga akan merangsang motivasi peserta didik untuk membaca.

Media ini dibuat melalui aplikasi Canva dengan menggunakan fitur AI nya, lalu masukan fromt sesuai dengan game atau model pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian setelah selesai dbuat, media ini bisa langsung untuk digunakan. Media ini sangat mengedukasi dan menarik ketika digunakan di dalam kelas. Edukasi atau Educandy merupakan sebuah platform belajar berbasis teknologi ditujukan untuk pembelajaran baik secara daring maupun tatap muka. Dengan moto "making learning

sweeter" (membuat pembelajaran lebih manis), serta tampilan warna-warni yang ceria, platform ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berbagai fitur permainan tersedia dalam Educandy, seperti Words, Matching Pairs, dan Quiz Question. Penggunaannya mudah bagi guru dalam merancang permainan dan juga mudah diakses oleh siswa yang akan menggunakan permainan tersebut. (Ilham Ifliadi & Imam Prasetyo, 2024)

Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis game Educandy berada dalam kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes tulis dan tes lisan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu kemampuan mengeja memperoleh skor 82 (kategori sangat baik), kemampuan melafalkan memperoleh skor tertinggi 85 (kategori sangat baik), kemampuan menulis memperoleh skor 82 (kategori sangat baik), dan kemampuan menerjemahkan memperoleh skor 83 (kategori sangat baik). Dengan demikian, secara keseluruhan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis game Educandy berada dalam kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 83 (Sausan & Mislinawati, 2025)

Berdasarkan hasil lembar validasi media Read and Play berbasis game edukasi, diperoleh skor validasi yang sangat tinggi dari kedua validator. Penilaian dari ahli materi menghasilkan presentase sebesar 90%, sedangkan penilaian dari ahli media menunjukkan presentase sebesar 93%. Berdasarkan kategori penilaian, kedua nilai tersebut termasuk dalam kriteria "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Read and Play berbasis game edukasi telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi materi maupun tampilan media (Salasil Haqqillah & Sukarir Nuryanto, 2025)

Terdapat keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian yang berkembang. Penelitian terdahulu memberikan kontribusi untuk peneliti dalam melakukan penelitian seperti memberikan gambaran serta inspirasi bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran. Penelitian terdahulu juga dapat berguna untuk mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan. Dari

hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media game edukasi sangat berpengaruh positif dan signifikan dalam peningkatan keterampilan membaca peserta didik. (Rostanti Nurul Afifah & Odin Rosidin, 2022).

Pada artikel berikutnya ada hubungan positif antara minat dengan membaca pada siswa kelas 2 SDN 17 Tanjung Batu. Bila bacaan atau cara membaca dikemas dengan cara semenarik mungkin maka anak akan termotivasi dan minat membaca akan tertanamkan pada anak. Indikator yang paling berpengaruh dalam minat membaca yaitu bacaan yang dibaca dan cara membaca. Bacaan yang akan dibaca oleh anak yang baru belajar membaca atau anak kelas rendah haruslah menarik, entah dari isi cerita, cara guru atau orang tua menyampaikan, atau visual yang terdapat dalam bacaan, sehingga anak akan tertarik dan bisa meningkatkan minatnya dalam membaca (Desy Arisandy & Mya Aurelia Febriany, 2025)

Media interaktif berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dan efektif untuk meningkatkan belajar materi membaca permulaan. Sejalan dengan hasil analisis Partial Least Square (PLS) dengan aplikasi SmartPLS 3.0 penelitian ini menggunakan 3 item yaitu kepraktisan dan keefektifan untuk mengetahui kelayakan media interaktif. Nilai setiap variabel dalam pengujian reabilitas baik penggunaan cronbach's Alpha maupun Composite Reliability memperoleh nilai > 0.70 , dan pengujian validitas dengan penggunaan AVE (Average Variance Extracted) memperoleh nilai > 0.50 . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa keefektifan dan kepraktisan memberikan pengaruh pada kelayakan media interaktif. Dari ketiga variabel yang telah diuji dinyatakan valid dan reliabel sehingga pembelajaran. Saran bisa diimplementasikan saat pembelajaran (Rahmatul Maghfiroh, 2025)

Gemar atau Game Membaca Lancar merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Dalam aplikasi gemar ini peserta didik dapat belajar dengan interaktif. Aplikasi ini berisi mengenai pengenalan huruf abjad, suku kata, huruf vocal serta huruf konsonan. Selain itu, dalam aplikasi gemar ini peserta didik dapat bermain tebak huruf, mencari benda, mengelompokkan benda, melengkapi suku kata, dan Menyusun huruf. Dengan adanya aplikasi gemar, peserta didik dapat dengan mudah dalam membaca dan menulis. Setelah kedua peserta didik diobservasi dan belajar menggunakan aplikasi gemar, 40% kemampuan kedua peserta didik tersebut dalam

membaca dan menulis mulai meningkat. Peserta didik di sekolah menjadi lebih semangat dan mulai mengingat huruf, kata bahkan mengingat beberapa kalimat. Hal ini menjadi hasil bahwa aplikasi gemar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis (Aulia Azzahrah & Tin Rustini, 2023)

Peningkatan aktifitas belajar siswa pada penerapan media game edukasi kreatif (terbukti berhasil meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. peningkatan penerapan media game edukasi kreatif diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat yaitu mencapai keberhasilan sebanyak 78%. Maka penerapan media game edukasi kreatif yang optimal dengan mengaktifkan siswa semaksimal mungkin dapat meningkatkan literasi digital siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia. Harapan pemanfaatan media game edukasi kreatif) mampu meningkatkan literasi digital siswa dan dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover semua (Imas mastoah & Zulela ms, 2022).

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. 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 (Nurbaya & Andi Paidi, 2025).

Kesimpulan

Media game interaktif berbasis educandy merupakan salah satu alat edukasi yang dapat memudahkan proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca. Analisis menunjukkan bahwa media Media game interaktif berbasis educandy meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam membaca. Pemanfaatan Media game interaktif berbasis educandy sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Pemanfaatan media game interaktif berbasis educandy menimbulkan respons yang baik dan sikap yang lebih bersemangat dari siswa selama partisipasi pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media game interaktif berbasis educandy memberikan dampak yang substansial dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca. Pemanfaatan media berbasis game interaktif berbasis educandy meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar, karena menggabungkan berbagai karakteristik seperti permainan yang mempertahankan minat dan mengurangi kebosanan. Dengan memanfaatkan media game interaktif berbasis educandy pendidik dapat melaksanakan kegiatan belajar khususnya membaca dengan sangat antusias dan semangat dalam membaca, sehingga media game interaktif berbasis educandy.

Daftar Pustaka

- Adri, H. T.& Febrian, R (2023). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Nusantara*, 1(4), 219-225. 2023
- Azka Aulia Azzahrah & Tin Rustini (2023) . Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Cinunuk 01. *Journal on Education* Volume 06, No. 01, ,E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365
- Desy Arisandy & Mya Aurelia Febriany(2022). Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas 2 SDN 17 Tanjung Batu. *Jurnal Pendidikan* Vol. 4, No. 1, Februari 2025, pp. 12-16 DOI: 10.29303/jpimi.v4i1.6099 Available online at: journal.unram.ac.id
- Herlina Rusdi & Rifadhilla Ervianti (2025). Pengaruh Pembelajaran Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak: 2447-2143 ISSN Online : 2548-6950 Vol.10 Nomor 02

- Iham Ifliadi & Imam Prasetyo (2024) Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy di Sekolah Dasar Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan V Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo Volume (1)
- Imas Mastoah & Zulela MS (2022) . Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Jurnal Kependidikan Dasar* ,9(1),69-80
- Kukuh Andri Aka (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Volume 1 Nomor 2a Desember 2018
- Magdalena Elendiana (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Research & Learning in Primary Education JPdK* Volume 1 Nomor 2 Halaman 63-68
- Mohamad Miftah (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang* Vol. XIV, No. 2 Desember 2018: 147-156
- Muhammad Rais & Sukmawati, Ulfatul Hijriyah (2024) . Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* — Vol. 3. No. 4 November 2024 <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji> e-ISSN: 2830 1080 p-ISSN: 2830-1072
- Muthia Ratna & Elly Sukmanasa (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, ISSN Cetak: 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 11 Nomor 03
- Nurbaya & Andi Paidi (2025). Media Berbasis Educandy Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Membaca Pada Kelas V. *Indonesian Journal of Innovation Studies* Vol . 26 No.4
- Nurhaliza Saiful & Yusniah (2024). Efektivitas Storytelling dalam Meningkatkan Minat Baca Anak : Study Kasus Program Kejar Baca di Perpustakaan Cinta Baca Medan. *Jurnal Pustaka Ilmiah* , Vol.10 , No 2, 143-154.
- Rahmatul Maghfiroh (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD* Volume 12 Nomor 7, 1190-1199.
- Rostanti Nurul Afifah & Odin Rosidin (2022). Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* Vol. 14, No. 02, Desember Tahun 2022, Hal: 157-174. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Salasil Haqqillah & Sukarir Nuryanto (2025). Pengembangan Media Read And Play Berbasis Game Edukasi Untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Narasi Imajinatif Peserta Didik Kelas II SDN Sampangan 02. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* ISSN : 2621-119x (Print) ISSN : 2598-4934 (Online) Vol. 5, No. 1 (2025).
- Silvia Nur Priasti & Suyatno (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca

Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan Pengajaran dan Pembelajaran Vol. 7 No.2 : E-ISSN: 2442-7667 pp.395-407

Siti Chadijah (2024). Upaya Meningkatkan Literasi Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Bercerita. Jurnal Al-Amar (JAA) Vol. 5, No. 1, Hal. 104-117

Syifa Nur Azizah & Nita Karmila (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia . Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 11 Nomor 04

Viny Sarah Alpian & Ika Yatri (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 4, Hal 5573-5581



Unipa Surabaya

Widyadarmas Unipa Surabaya