



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1248-1258

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2098

Penerapan Media Pembelajaran Educandy untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah

Azzahrah Ramaputri Tilotama¹, Sabaraudin², dan Hikmah Puspasari³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK. Media pembelajaran berbasis teknologi di era sekarang sudah semakin berkembang, sebagai seorang guru sudah sepatutnya mengembangkan segala kapasitas, pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki. Guru bertanggung jawab merancang pembelajaran dengan memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga mereka memiliki minat sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Minat sangat besar pengaruhnya dalam sebuah proses pembelajaran, karena jika siswa berminat terhadap suatu pembelajaran maka akan sungguh-sungguh dalam belajar karena ada daya tarik baginya. Tujuan penelitian ini untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris melalui penerapan media pembelajaran educandy. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Fikri Palembang pada Januari 2026 dengan melibatkan seorang guru kelas A sebagai informan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan seorang guru kelas A serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu data reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menerapkan media educandy dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah memberikan hasil yang baik, hal ini ditunjukkan melalui perubahan siswa yang semakin aktif, antusias yang tinggi, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, media educandy dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci : Educandy; Media Pembelajaran; Minat Belajar

ABSTRACT. Technology-based learning media in the current era has increasingly developed, as a teacher it is appropriate to develop all the capacity, knowledge and creativity that is owned. Teachers are responsible for designing learning by providing stimulation to students, so that they have interest as an effort to achieve educational goals. Interest has a very big influence in a learning process, because if students are interested in a learning, they will be serious in learning because there is an attraction for them. The purpose of this study is to foster students' interest in learning English subjects through the application of educandy learning media. This study uses descriptive qualitative research. This research was conducted at MI Al-Fikri Palembang in January 2026 by involving a class A teacher as an informant. Data collection techniques through observation, interviews with a class A teacher and documentation. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results of the study stated that by applying educandy media in fostering learning interest in class III Madrasah Ibtidaiyah students gave good results, this was shown through changes in students who were increasingly active, highly enthusiastic, and eager to follow the lesson. It can be concluded that the Educandy media can foster students' interest in learning English in class III of Madrasah Ibtidaiyah

Keyword : Interesting in Learning; Educandy; Learning Media

Copyright (c) 2026 Azzahrah Ramaputri Tilotama dkk.

✉ Corresponding author : Azzahrah Ramaputri Tilotama

Email Address : 24204081016@student.uin-suka.ac.id

Received 6 Maret 2026, Accepted 7 April 2026, Published 7 April 2026

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan, karena minat yang tinggi terhadap proses belajar dapat menjadi pendorong utama bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal [1]. Dalam pendidikan, minat belajar mengacu pada ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran, baik terhadap materi, metode, maupun lingkungan belajar [2]. Minat ini tidak hanya memengaruhi cara siswa memahami dan menyerap informasi, tetapi juga berkaitan erat dengan motivasi belajar tingkat partisipasi, dan keberhasilan akademik dalam pendidikan [3]. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh individu yang telah dewasa untuk membantu mereka yang belum dewasa agar mencapai tingkat kedewasaan. Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar merupakan tanggung jawab penting bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendukung, dan memotivasi siswa untuk terus berkembang [4].

Pendidikan merupakan proses belajar yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan keterampilan, potensi, dan karakter siswa secara sadar dan tersruktur. Ketiga aspek tersebut menjadi faktor utama dalam meningkatkan sustu kualitas dari sumber daya manusia (SDM) suatu negara [5]. Kualitas SDM sendiri menjadi indikator penting kemajuan sebuah bangsa. Dengan memiliki SDM yang terdidik dan berkualitas, kemajuan bangsa dapat tercapai. Semakin banyak individu yang berkualitas dan berpendidikan, semakin besar peluang suatu negara untuk mencapai kemajuan [6]. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia. Perkembangan ini menumbuhkan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri secara terisolasi, melainkan menjadi bagian dari masyarakat global yang saling terhubung. Dengan adanya IPTEK, sistem pendidikan dituntut terbuka terhadap perubahan. Hal ini mendorong guru, siswa, serta lembaga pendidikan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran agar mampu bersaing di era modern [7].

Indonesia saat ini berada di tengah arus globalisasi yang semakin luas dan modern. Keterbukaan dunia membuat masyarakat dengan mudah membandingkan kondisi kehidupan di Indonesia dengan negara lain. Situasi ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang, karena perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mendorong masyarakat untuk lebih adaptif. Globalisasi menuntut kualitas pendidikan, ekonomi, serta budaya Indonesia untuk terus berkembang agar mampu bersaing dan sejajar dengan negara-negara lain. Pendidikan menjadi kunci utama dalam membentuk generasi yang kompetitif, sementara sektor ekonomi dituntut lebih inovatif dan produktif. Di sisi lain, budaya Indonesia harus tetap dijaga agar tidak tergerus oleh arus modernisasi. Dengan memanfaatkan peluang globalisasi secara bijak, Indonesia dapat memperkuat posisinya di dunia internasional dan menciptakan masyarakat yang maju, berdaya saing, serta tetap berakar pada nilai-nilai luhur bangsa [8].

Sumber daya manusia memainkan peran kunci dalam membentuk generasi yang berkualitas, sementara pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengoptimalkan potensi peserta didik [9]. Untuk mendukung perkembangan kemampuan peserta didik, Supriyanto menyebutkan bahwa guru harus

memiliki kemampuan untuk mengawasi, membimbing, dan mengembangkan kompetensi siswa, baik dalam aspek personal, sosial, maupun material. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum melaksanakan tugasnya secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menjalankan tugas, terutama dalam penggunaan, penyediaan, dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Menurut Asnawir, Salah satu faktor penyesuaian dalam pengajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media ini perlu benar-benar dikuasai oleh guru agar materi dapat disampaikan secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna. Dengan penguasaan media yang tepat, guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta mendukung pencapaian tujuan belajar siswa secara optimal [10].

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi mempermudah proses belajar mengajar. Melalui media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh siswa. Kehadiran media juga membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana penting dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan [11]. Sudjana dan Rivai mengartikan “media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Pengertian tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suryani dkk, “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana dan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan teori pembelajaran. Fungsinya tidak hanya sebagai perantara penyampaian pesan, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa. Dengan adanya media yang tepat, proses belajar dapat berlangsung lebih terarah, disengaja, dan memiliki tujuan yang jelas [12]. Selain itu, media pembelajaran yang variatif dan menarik berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya variasi, siswa lebih mudah memahami materi, merasa termotivasi untuk terlibat aktif, serta mampu meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar. Hal ini berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru, seperti laptop, LCD, komputer, dan handphone. Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis digital, seperti Kahoot dan Quizizz, mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [13]. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aplikasi kuis interaktif yang berbentuk pilihan ganda sederhana, sehingga belum banyak menyoroti aplikasi dengan variasi permainan yang lebih beragam.

Di sisi lain, hasil observasi awal di kelas bahasa Inggris menunjukkan adanya permasalahan nyata: siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak aktif berpartisipasi, kurang berminat, bahkan tidak ada yang bertanya ketika diberikan

kesempatan. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

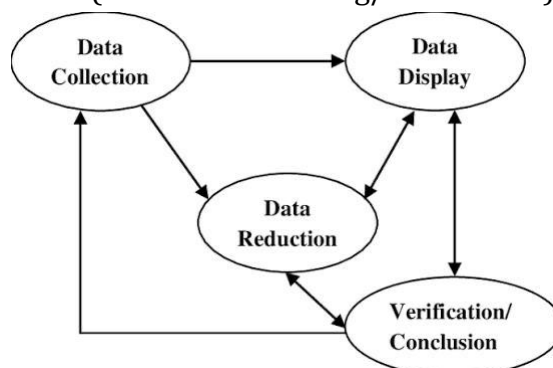
Educandy hadir sebagai aplikasi berbasis web dengan slogan “*making learning sweeter*” atau “membuat belajar lebih menyenangkan”. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan permainan pembelajaran daring yang menarik dan tidak membosankan. Fitur utama Educandy meliputi *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*, yang dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis permainan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, teka-teki silang, mencari kata, noughts and crosses, dan anagram [15]. Keunggulan variasi permainan ini membedakan Educandy dari aplikasi sejenis, sehingga berpotensi lebih efektif dalam mengatasi rendahnya antusiasme dan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Inggris. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh rahmanti [14] menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Educandy mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui rangsangan interaktif yang diberikan selama pembelajaran. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Meskipun pengaruh Educandy terhadap motivasi dan hasil belajar tercatat sebesar 0,04% dan selebihnya dipengaruhi variabel lain, temuan ini tetap menegaskan bahwa Educandy berpotensi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif. Sama halnya dengan penelitian [14] yang mendapat hasil dari penelitian ini yaitu Educandy dinyatakan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan kemampuan numerasi sebanyak 22,85%.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran educandy untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris di madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini sekaligus mengisi kekosongan kajian yang belum banyak menyoroiti pemanfaatan Educandy dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Fokusnya adalah bagaimana aplikasi ini dapat mengatasi rendahnya partisipasi siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data berupa catatan dan deskripsi dari hasil observasi di lapangan. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Fokus penelitian adalah pemanfaatan aplikasi Educandy dalam proses pembelajaran di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Lokasi penelitian berada di MI Al-Fikri Kota Palembang, Sumatera Selatan pada Januari 2026 dengan subjek penelitian terdiri dari seorang guru kelas A serta 13 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan belajar, wawancara dengan guru, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode non-probability sampling dengan pendekatan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan cara ini, penelitian diharapkan mampu memberikan hasil yang komprehensif, representatif, serta relevan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media Educandy dalam pembelajaran [15].

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion drawing/verification).



Gambar 1. Analisis data Miles dan Huberman

Penelitian ini menekankan pentingnya konteks sosial dan lingkungan belajar dalam pemanfaatan aplikasi Educandy. Teknologi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Melalui keterlibatan langsung, guru dapat mengamati respons siswa secara lebih mendalam, sementara siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kompetisi yang sehat. Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Educandy mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat minat belajar siswa di kelas. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Hal tersebut menjadikan Educandy sebagai salah satu inovasi penting dalam mendukung terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Educandy Dalam Menerapkan Minat Belajar Siswa. Pertama, Menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang menjadi standar komunikasi antarnegara, sehingga keberadaannya dalam dunia pendidikan tidak dapat diabaikan. Saat ini, semakin banyak orang tua yang menyadari pentingnya kecakapan berbahasa Inggris bagi anak-anak mereka. Mereka mulai menyiapkan buah hati sejak usia dini agar terbiasa mendengar, memahami, dan berbicara dalam bahasa Inggris. Hal ini dilakukan karena kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya bermanfaat untuk masa kini, tetapi juga menjadi bekal berharga di masa depan, baik dalam pendidikan maupun karier. Selain itu, banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang telah memperkenalkan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode kreatif dan menyenangkan, seperti permainan, lagu, dan cerita. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar bahasa Inggris secara alami dan penuh semangat. Pendidikan bahasa Inggris sejak dini menjadi investasi penting untuk membentuk generasi yang siap bersaing di era global.

Dalam praktik pembelajaran bahasa Inggris, masih banyak tantangan yang muncul meskipun mata pelajaran ini telah diperkenalkan sejak usia dini. Banyak siswa tetap mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Inggris secara lancar, bahkan sebagian menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar bahasa Inggris adalah metode pengajaran yang cenderung monoton, kurang variatif, serta tidak mampu membangkitkan motivasi siswa. Kondisi ini diperburuk oleh minat belajar yang masih rendah, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terbatas. Akibatnya, pencapaian hasil belajar tidak optimal dan motivasi siswa semakin menurun dari waktu ke waktu. Situasi tersebut menuntut adanya inovasi dalam metode maupun media pembelajaran agar bahasa Inggris dapat dipelajari dengan lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Guru perlu menghadirkan strategi kreatif, seperti penggunaan teknologi, permainan edukatif, atau pendekatan berbasis proyek, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan terlibat aktif. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris tidak lagi dianggap sulit, melainkan menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Minat dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan dan kesenangan terhadap suatu aktivitas atau objek tanpa adanya paksaan dari luar. Pada dasarnya, minat merupakan bentuk penerimaan individu terhadap hubungan antara dirinya dengan sesuatu yang berada di luar dirinya. Semakin kuat keterhubungan yang dirasakan, semakin besar pula minat yang tumbuh dalam diri seseorang. Minat berperan penting dalam mendorong motivasi belajar maupun keterlibatan dalam aktivitas tertentu. Ketika seseorang merasa tertarik dan nyaman, ia akan lebih mudah fokus, bersemangat, serta konsisten dalam menjalani kegiatan yang diminatinya, sehingga hasil yang dicapai pun lebih optimal [16].

Minat belajar dapat dikenali melalui sejumlah indikator yang tampak dalam perilaku siswa. Pertama, adanya perasaan senang dan ketertarikan terhadap pelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Kedua, tingkat perhatian yang tinggi selama proses pembelajaran menjadi tanda bahwa siswa fokus dan terlibat aktif. Ketiga, rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap bahasa Inggris dibandingkan mata pelajaran lain mencerminkan dorongan eksplorasi yang kuat. Keempat, kegigihan dalam belajar memperlihatkan usaha berkelanjutan meskipun menghadapi kesulitan. Terakhir, keinginan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran menandakan keterlibatan emosional dan kognitif yang mendukung pencapaian hasil belajar optimal.

Di dalam pendidikan guru bertanggung jawab dalam menemukan dan mengembangkan bakat tiap-tiap siswa [17]. Guru memiliki tanggung jawab untuk merancang pembelajaran dengan memberikan rangsangan yang tepat agar siswa terdorong memiliki minat belajar sebagai bagian dari pencapaian tujuan pendidikan. Ketika minat siswa tumbuh dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah terlibat aktif dan memahami materi yang disampaikan. Minat yang kuat membantu siswa menyerap pengetahuan dengan lebih cepat, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterhubungan mereka terhadap aktivitas belajar sehingga hasil yang dicapai menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil identifikasi bahwa siswa kurang semangat dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Temuan Variabel Masalah

No	Kondisi Mengajar	Sumber Data
1.	Siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris	Observasi
2.	Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran	
3.	Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran	
4.	Tidak ada siswa yang ingin bertanya saat diberikan kesempatan untuk bertanya	

Guru sebagai fasilitator pembelajaran sering kali belum maksimal dalam menjalankan perannya. Hal ini terlihat dari metode yang digunakan yang cenderung monoton, seperti ceramah, *contextual teaching and learning* (CTL), serta tanya jawab. Ketiga metode tersebut memang memiliki manfaat, namun jika diterapkan berulang tanpa variasi, pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak menantang bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga terbatas, hanya berupa *power point* (PPT) sebagai penunjang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memilih metode dan media masih rendah, sehingga pembelajaran kurang interaktif, inovatif, dan tidak mampu memaksimalkan potensi siswa. Untuk mengaktifkan penyajian materi, guru dapat mengkolaborasikan PPT dengan media interaktif lainnya agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa. Salah satu contoh media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Educandy*, yang menghadirkan pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator dapat berjalan lebih optimal.



Gambar 2. Media Interaktif Educandy

Kedua, Penerapan media pembelajaran *educandy*. *Educandy* merupakan media berbasis website yang hanya dapat diakses secara *online* sehingga penggunaannya sangat bergantung pada kestabilan jaringan internet. Meskipun demikian, *Educandy* menyediakan berbagai fitur menarik yang mendukung pembelajaran, seperti kuis interaktif, teka-teki, dan permainan mencari kata. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menantang. Melalui aktivitas kompetitif dalam menjawab pertanyaan, siswa tidak hanya terlibat secara aktif tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan cepat dalam mengambil keputusan. Dengan

demikian, *Educandy* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjamil, materi pembelajaran sebaiknya dikemas dengan menyesuaikan waktu yang tersedia serta media *Educandy* yang digunakan hendaknya mampu menjaga perhatian siswa agar tidak merasa jenuh selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, guru perlu merancang strategi penyampaian materi yang efisien, menarik, dan variatif, sehingga pembelajaran tetap efektif sekaligus menyenangkan bagi peserta didik [18].



Gambar 3. Proses Penerapan Media Interaktif Educandy

Pada penerapan *educandy* di awal pembelajaran, siswa mulai merasa antusias dan mulai menunjukkan minat belajar pada siswa tersebut. Seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data Temuan Variabel Pemecah Masalah

No	Kondisi Mengajar	Sumber Data
1.	Seluruh siswa aktif selama pembelajaran dengan inisiatif bertanya dan menjawab pertanyaan	
2.	Melalui penerapan <i>educandy</i> siswa sangat antusias saat pembelajaran berlangsung	Wawancara dan Dokumentasi
3.	Penerapan <i>educandy</i> mampu menumbuhkan minat belajar siswa	
4.	Beberapa siswa yang kurang kondusif karena antusias yang tinggi untuk maju kedepan	

Adapun hasil wawancara oleh wali kelas III mengenai penerapan media pembelajaran interaktif *educandy* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III MI: "Proses pembelajaran menggunakan media *educandy* membuat suasana belajar semakin hidup dan siswa menjadi semakin aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. siswa mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan media *educandy* membuat mereka semakin tertarik dalam menjawab soal-soal yang telah dibuat karena menarik perhatian mereka dalam menjawab soal. Siswa begitu antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran saat belajar dengan bantuan media *educandy*. Minat siswa semakin bertambah karena adanya bantuan media *educandy* pada proses pembelajaran dan juga terlihat siswa antusias ketika guru memberikan kesempatan satu persatu untuk maju dan menjawab soal-soal yang telah dibuat, mereka menunjukkan perasaan senang dan bersemangat pada saat penggunaan media *educandy* dalam proses pembelajaran."

Kompetensi mengajar berbasis teknologi menjadi krusial bagi guru di era digital. Guru dituntut inovatif dan kreatif dalam merancang metode pembelajaran,

memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar, serta mencari solusi atas tantangan yang muncul. Dengan keterampilan ini, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi tantangan dunia modern. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang didorong oleh teknologi digital. Keterampilan utama yang wajib dimiliki guru di abad 21 meliputi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta komunikasi yang efektif [19]. Sejalan dengan tuntutan pendidikan modern, penggunaan media interaktif seperti Educandy menjadi sangat relevan. Kehadiran teknologi ini mendukung guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan fitur interaktif yang dimiliki, Educandy mampu menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus mendukung keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan inovatif, serta mendorong motivasi siswa untuk terlibat aktif. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian terdahulu juga mendukung hasil ini: Rahmanti [20] menemukan bahwa Educandy berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedangkan Dwicahyo [14] menunjukkan efektivitas Educandy dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada materi aljabar. Purnami juga menjelaskan penerapan aplikasi educandy memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran dan siswa lebih antusias saat belajar. Keberadaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [21]. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan konteks berbeda, yakni pembelajaran bahasa Inggris, sekaligus mengisi kekosongan kajian yang belum banyak menyoroti pemanfaatan Educandy untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) melalui aplikasi Educandy dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Selama ini, proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah, buku teks, dan latihan tertulis yang cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Beberapa penelitian sebelumnya memang telah memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Kahoot! atau Quizizz, namun penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji secara langsung bagaimana penerapan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah serta bagaimana media tersebut dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian,

pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga membangun karakter siswa yang kreatif, percaya diri, dan kolaboratif.

PENGHARGAAN

Dengan penuh rasa hormat dan apresiasi, kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Dukungan, ide, serta kerja sama yang diberikan menjadi bagian penting dalam terciptanya karya yang bermanfaat. Semoga segala usaha dan dedikasi yang telah dicurahkan mendapatkan balasan yang setimpal, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] W. N. Khalijah, M. Jannah, H. Z. Rehan, Y. Yohana, dan Y. Yohani, "Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis," *Al-Wasathiyah J. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 2, hal. 267–278, Mar 2023, doi: 10.56672/alwasathiyah.v2i2.97.
- [2] B. P. Abd Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, dan Y. Yumriani, "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, hal. 1–8, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- [3] Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 2, no. 3, hal. 61–68, Mei 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- [4] A. Setiawan, W. Nugroho, dan D. Widyaningtyas, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping," *TANGGAP J. Ris. dan Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, hal. 92–109, Mei 2022, doi: 10.55933/tjripd.v2i2.373.
- [5] S. Ujud, T. D. Nur, Y. Yusuf, N. Saibi, dan M. R. Ramli, "Penerapan model pembelajaran Discovery Learning di SMAN 10 Kota Ternate pada materi pencemaran lingkungan," *J. Bioedukasi*, vol. 6, no. 2, hal. 337–347, 2023, doi: 10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- [6] W. Wahid, F. Nawir, dan A. Farhan, "Kualitas sumber daya manusia sebagai aspek fundamental dalam menunjang perekonomian," *J. Econ. Res. Policy Stud.*, vol. 4, no. 2, hal. 330–341, Agu 2024, doi: 10.53088/jerps.v4i2.1169.
- [7] I. A. Ramadhani *et al.*, "Implementasi Teknologi Dalam Pendidikan Pada Pembelajaran Hybrid Di Sekolah SMP Negeri 85 Jakarta Dan SMA Negeri 34 Jakarta elektronik seperti : audio / video , TV interaktif , compact disc (CD), dan internet . Seperti yang," *Lencana J. Inov. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2024, doi: 10.55606/lencana.v2i1.3049.
- [8] A. W. Syakrani, A. R. Fahlefi, A. A. Rahman, M. N. Rojali, dan R. Rizaldi, "Model dengan Sistemisasi Pendidikan pada Indonesia," *ADIBA J. Educ.*, vol. 2, no. 4, hal. 469–478, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/192>
- [9] Y. Abidin, S. N. M. Aljamaliah, F. Rakhmayanti, dan D. Anggraeni, "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD,"

- Nat. J. Kaji. dan Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, hal. 1230–1242, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.umtas.ac.id/naturalistic/article/view/1789>
- [10] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, dan Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, hal. 3928–3936, Jan 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [11] F. Kulmer, M. Wolf, dan C. Ramsauer, “Medium-term Capacity Management through Reinforcement Learning – Literature review and concept for an industrial pilot-application,” *Procedia CIRP*, vol. 107, no. March, hal. 1065–1070, 2022, doi: 10.1016/j.procir.2022.05.109.
- [12] A. Mahmudah dan A. Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 1, hal. 97–111, Jul 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i1.26515.
- [13] S. Nurhabibah, “Penerapan Metode Mind Mapping Berbasis Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Pendidik.*, vol. 30, no. 1, hal. 13–22, Mar 2021, doi: 10.32585/jp.v30i1.1223.
- [14] L. A. Dwicahyo, N. Nurafni, dan Y. S. Kusumah, “Pengembangan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Materi Aljabar untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik,” *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 14, no. 2, hal. 484, Jun 2025, doi: 10.24127/ajpm.v14i2.10475.
- [15] N. Suriani, Risnita, dan M. S. Jailani, “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, hal. 24–36, Jul 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.55.
- [16] I. N. Iliza dan M. Hanif, “Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Al-Ilmiya J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 3, hal. 700–708, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/377>
- [17] H. Rahimi, S. Y. Hejazi, N. M. Lou, dan M. Heidarzadeh, “Are teachers with better quality of work life more innovative? The mediating roles of psychological empowerment and teaching mindsets,” *Acta Psychol. (Amst.)*, vol. 247, no. March, hal. 104315, Jul 2024, doi: 10.1016/j.actpsy.2024.104315.
- [18] L. Nurjamil, “Efektivitas Penerapan Media Educandy Pada Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelas XI SMAN 10 Bandung),” *FACTUM J. Sej. dan Pendidik. Sej.*, vol. 12, no. 2, hal. 179–190, Okt 2023, doi: 10.17509/factum.v12i2.47635.
- [19] M. T. Wahyuni, R. T. A. Rodhiah, dan M. Fahillah, “Strategi Peningkatan Keterampilan Abad ke-21 Siswa SD dengan Memanfaatkan Aliran Filsafat Rekonstruksionisme,” *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, vol. 7, no. 2, hal. 88–103, Jul 2025, doi: 10.30599/0cbvwb74.
- [20] N. Nurbaya, A. Paidia, dan R. Ratnawati, “Educandy-Based Media Improves Activeness and Reading Comprehension in Grade V Students,” *Indones. J. Innov. Stud.*, vol. 26, no. 4, hal. 595–598, Agu 2025, doi: 10.21070/ijins.v26i4.1623.
- [21] I. A. P. Purnami, I. W. G. Wisnu, dan N. K. S. Adnyani, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali,” *J. Komun. Huk.*, vol. 9, no. 1, hal. 540–551, Des 2022, doi: 10.23887/jkh.v9i1.55352.