

## Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* di Sekolah Dasar

### *Use Of Educandy Learning Media At Primary School*

Ilham Ifliadi<sup>1</sup>, Imam Prasetyo<sup>2</sup>, Suhaidi<sup>3</sup>, Lola Ineswenty Mendrofa<sup>4</sup>, Anggi Kurniawan<sup>5</sup>

Universitas Jambi<sup>12345</sup>

Corresponding author : [ilhamifliadi98@gmail.com](mailto:ilhamifliadi98@gmail.com)

#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang cepat di era globalisasi saat ini memberikan pengaruh yang signifikan pada bidang pendidikan. Keberadaan teknologi dianggap penting dalam menunjang aktivitas pendidikan di era pendidikan abad ke-21 dan revolusi pendidikan keempat (Pendidikan 4.0). Dalam fase ini, peran guru bergeser dari pusat pembelajaran menjadi fasilitator yang mendukung siswa dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka. Salah satu aplikasi teknologi yang populer adalah *Educandy*, sebuah platform berbasis web yang menawarkan berbagai permainan dan kuis pendidikan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data deskriptif melalui studi pustaka untuk mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran *Educandy* dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini berisikan ulasan mengenai Langkah-langkah mengaplikasikan *Educandy* meliputi pembuatan akun, pembuatan permainan, dan penggunaan dalam kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa *Educandy* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *Educandy*.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Educandy*, Sekolah Dasar, Teknologi pendidikan

#### ABSTRACT

*The rapid development of information technology in the current era of globalization has a significant influence on the field of education. The presence of technology is considered crucial in supporting educational activities in the 21st-century education era and the fourth education revolution (Education 4.0). In this phase, the role of teachers shifts from being the center of learning to facilitators who support students in fulfilling their learning needs. One popular technology application is Educandy, a web-based platform offering various educational games and quizzes to support interactive learning. This study employs a qualitative approach with descriptive data analysis techniques through literature review to evaluate the utilization of the Educandy learning media in the context of education. The research includes a review of the steps in applying Educandy, including account creation, game creation, and classroom use. The results indicate that Educandy can enhance student motivation and learning outcomes, as well as provide engaging and interactive learning experiences, along with the strengths and weaknesses of the Educandy learning media.*

**Keywords:** Learning media, *Educandy*, Elementary school, Education technology

#### PENDAHULUAN

Perkembangan cepat teknologi informasi dalam era globalisasi saat ini mengakibatkan banyak pengaruh yang tidak dapat dihindarkan pada bidang pendidikan, kondisi global yang terus berubah menekankan perlunya pendidikan, adanya keberadaan teknologi pada zaman sekarang ini dinilai sangat penting dalam menunjang berbagai aktivitas baik dalam melakukan suatu pekerjaan ataupun dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dalam revolusi pendidikan, terutama dalam era pendidikan abad ke-21 dan khususnya dalam revolusi keempat yang dikenal sebagai pendidikan 4.0, sangat signifikan. Pada fase ini, peran guru tidak lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran, tetapi berubah menjadi berpusat pada siswa, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk memenuhi kebutuhan belajar Siswa dalam menyediakan sumber dan media pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021).

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, tanpa disadari bahwa potensi sumber belajar bukan hanya terarah dan terfokus pada guru saja namun juga dapat menggunakan media agar terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Saat ini teknologi modren telah diterapkan dalam kehidupan manusia, termasuk bagian dari pendidikan, Guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat pendekatan pembelajaran inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman (Ihza, dkk: 2023).

Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Tenaga pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para Siswa, baik sebagai media pembelajaran maupun mediator dalam menyampaikan pengetahuan pada para Siswa (Rahmawati, dkk: 2023), media pembelajaran adalah salah satu cara atau strategi yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menunjang proses pembelajarannya, salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman yang sedang populer pada saat ini adalah Aplikasi *Educandy*, yang mana menawarkan berbagai permainan dan kuis pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menciptakan kuis. Aplikasi ini memungkinkan pengguna dari berbagai kalangan untuk mengakses, membuat, dan berpartisipasi dalam kuis. Tampilan yang ditampilkan oleh *Educandy* memiliki nuansa yang ceria dan penuh warna, sesuai dengan slogan mereka "making learning sweeter" (membuat pembelajaran menjadi lebih manis). *Educandy* memiliki tiga fitur permainan utama, yaitu words, matching pairs, dan quiz questions (Sesilia Ferdianti & Agus Saeful Anwar, 2023). Melalui *Educandy*, pendidik dapat membuat pembelajaran interaktif melalui game dalam waktu singkat, *Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dipahami bagi sebagian besar orang, ada delapan model game yang bisa dilakukan yaitu: teka-teki silang (*Crosswords*), pilihan ganda (*Multiple choice*), mencari kata (*WordSearch*), memilih jawaban yang benar hingga posisi melintang (*Noughts & Crosses*), menjawab dengan mengeja (*Spell it*), bertukar huruf atau kata (*anagram*), menjodohkan (*Match-up*), memilih jawaban sesuai urutan tertentu (*memory*) (Fitriati et al., 2021), Media pembelajaran *Educandy* ini dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* serta dengan ketersediaan koneksi internet yang mendukung akses ke berbagai model game, pendidik memiliki kesempatan untuk menciptakan game pembelajaran yang menarik dan disukai oleh siswa. Dalam konteks ini, salah satu strategi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran adalah dengan memanfaatkan akses internet dan teknologi.

Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang aktif bermain dan bergerak, untuk itu diperlukan adanya penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar dan memberikan kesempatan kepada siswa maupun guru untuk mengaplikasikan teknologi sebagai media pembelajaran, sekaligus mengatasi problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran (Nurhikmah et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *Educandy* dalam konteks pembelajaran, dimulai dari proses menggunakan aplikasi hingga menganalisis kelebihan dan kekurangannya dari media *Educandy*. Penelitian juga membahas penggunaan *Educandy* untuk memandu guru dan siswa dalam memanfaatkan media tersebut secara efektif. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan jawaban yang lebih relevan, informasi yang lebih akurat, dan panduan yang lebih baik dalam menggunakan *Educandy* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik analisis data deskriptif metode studi pustaka, yang melibatkan analisis mendalam terhadap literatur atau referensi yang relevan dan sudah ada sebelumnya pada penelitian tertentu (Herta et al., 2023). Sumber referensi yang digunakan meliputi artikel ilmiah, buku, jurnal, laporan penelitian, dan sumber lain yang telah dipublikasikan sebelumnya. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami, menyusun, dan menganalisis informasi yang telah ada dalam literatur guna membentuk pemahaman yang lebih baik tentang topik yang sedang diteliti. Proses ini membantu peneliti untuk mengidentifikasi perkembangan penelitian sebelumnya, kesenjangan dalam pengetahuan, dan arah penelitian masa depan (H.I.A, 2023).

Penelitian ini mendeskripsikan serta menyimpulkan pemanfaatan media pembelajaran *Educandy* di sekolah dasar dengan menggunakan data primer dan data sekunder dari beberapa jurnal yang tercantum dalam daftar referensi. Selanjutnya, hasil temuan dan pembahasan akan disimpulkan menggunakan alur mengumpulkan data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Alur analisis tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Educandy* adalah sebuah platform permainan berbasis web yang dirancang 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*, termasuk Words, Matching Pairs, dan Quiz Question. Setiap fitur ini memiliki beragam permainan, seperti pencarian kata, tebak kata, dan permainan anagram dalam fitur Words; pilihan ganda, tictactoe, silang-kata,

pertandingan kata, dan permainan memori dalam fitur Matching Pairs; serta pilihan ganda dalam fitur Quiz Question (Yaningsih et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran *Educandy* ini sangatlah mudah digunakan bagi guru dalam merancang game dan mudah diakses oleh siswa yang akan menggunakan game tersebut.

### Langkah-langkah mengaplikasikan media pembelajaran *Educandy*:

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan seorang pendidik yaitu dengan mengunjungi situs web *Educandy*, yang dapat diakses melalui link <https://www.Educandy.com/> lalu, siswa diminta untuk mengunduh aplikasi *Educandy* melalui *smarthphone* pada *Google Play Store* atau *Apple App Store*, kemudian guru mengunduh aplikasi pada menu *Educandy studio* dapat membuat akun *Educandy* dengan memasukan alamat email dan kata sandi



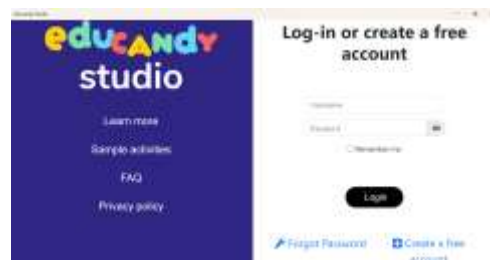
Gambar 1. Halaman utama website *Educandy*

Buka <https://www.Educandy.com/>, lalu klik *Educandy studio*, guru sebagai kreator menciptakan pembelajaran yang interaktif



Gambar 2. Jendela untuk aplikasi

Setelah menginstal aplikasi, kemudian buka aplikasi dan guru dapat log-in dengan memasukan username dan password, jika guru belum memiliki akun, dapat dilakukan pendaftaran akun dengan meng-klik *create a free account*



Gambar 3. Tampilan *log-in account*

Guru yang belum memiliki akun *Educandy* diarahkan untuk melakukan pendaftaran dengan mengisi data yang diminta



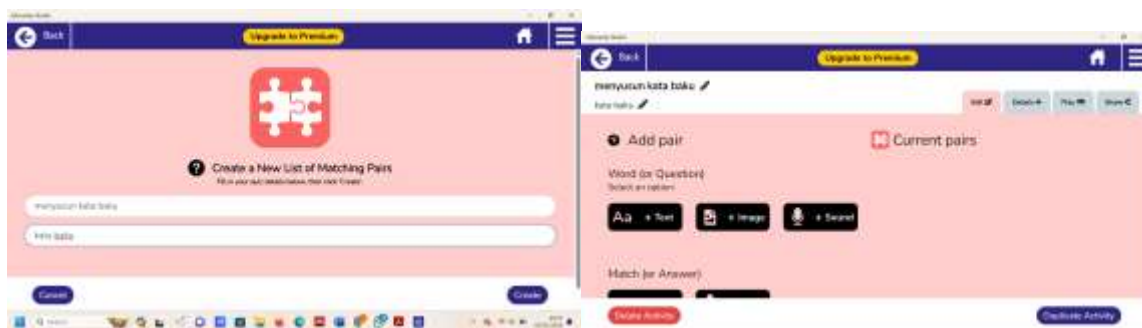
Gambar 4. Tampilan pengisian data

Setelah mengisi data dengan benar, klik register dan pendaftaran akun selesai, guru dapat menggunakan akun tersebut untuk *login* di tampilan awal menggunakan username berupa email dan password yang telah dibuat. Setelah membuat akun dan login ke halaman utama website atau aplikasi *Educandy*, langkah berikutnya adalah mengeklik titik tiga dan tombol "create". Ini akan membuka jendela atau layar yang memungkinkan guru untuk memilih jenis permainan yang ingin dibuat.



Gambar 5. Tampilan *Create a new activity*

Terdapat tiga opsi permainan yang dapat dibuat, yakni kata-kata, pasangan berpasangan, dan pertanyaan kuis. Setelah membuat akun dan login ke halaman utama website atau aplikasi *Educandy*, langkah selanjutnya adalah mengklik tombol "create". Langkah ini akan membuka jendela di mana pengguna dapat memilih jenis permainan yang ingin dibuat, seperti yang ditunjukkan dalam gambar.



Gambar 6. Tampilan setelah memilih game dan membuat instrumen tes

Setelah memilih "*Educandy* for Matching Pairs", sebuah jendela kosong akan muncul di layar, di mana pengguna dapat menulis pertanyaan dan menyertakan gambar, membuat daftar opsi jawaban yang tersedia, membiarkan pengguna memilih jawaban yang sesuai, dan seterusnya.



Gambar 7 Jendela kerja untuk memilih permainan

Setelah memilih opsi pasangan, dua kotak kosong akan muncul dengan judul seperti "Nama Aktivitas Anda" dan "Subjek Aktivitas Anda". Ini perlu disesuaikan dengan materi kursus dan topik yang sedang dibahas (misalnya, "Menyusun kata baku"). Selanjutnya, cukup ketikkan pasangan kata baru di kotak putih yang berlabel "Pasangan Saat Ini", klik tombol "Tambahkan Pasangan", dan ulangi langkah tersebut sesuai kebutuhan. Setelah selesai menambahkan pasangan, klik tombol "Mainkan Aktivitas", dan pilih dari tiga game yang tersedia berdasarkan kata-kata yang baru dibuat: pencarian kata, algojo, atau anagram. Kemudian game tersebut siap untuk di *share* kepada siswa.

#### Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educandy* bagi siswa sekolah dasar

Masa sekolah dasar adalah periode di mana anak-anak cenderung menikmati bermain game, baik itu secara langsung maupun online melalui perangkat seperti smartphone atau komputer. Situasi ini dapat dianggap sebagai peluang inovatif bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk membantu Siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah platform *Educandy*. Media pembelajaran *Educandy* adalah media dimana didalamnya memuat berbagai bentuk games yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi, dan dapat diakses dengan mudah oleh Siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh anindya,dkk tahun 2021 menunjukkan fakta bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy*, motivasi belajar siswa menjadi meningkat yang dibuktikan dengan hasil penelitian eksperimen (Putri et al., 2021).

Media *Educandy* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Sukma, dkk tahun 2023 menunjukkan bahwa hasil penelitian setelah mengadakan pembelajaran di kelas kontrol dengan metode ceramah konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran game *Educandy*, terlihat adanya perbedaan dalam hasil belajar kedua kelas tersebut. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Educandy* menunjukkan tingkat hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (Sukma et al., 2023). Kemudian *Educandy* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memperkaya penguasaan kosakata siswa selama pembelajaran (Fadhilah, 2023).

Menurut Maziatul Ulya (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa jika melihat permainan dari perspektif kesenangan atau hiburan semata, semua permainan pasti akan terasa menyenangkan. Sebab, pada dasarnya tujuan dari permainan adalah untuk menghibur atau memberikan kesenangan kepada penggunanya. Ketika menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, perlu mempertimbangkan kontribusi apa yang dapat diberikan oleh permainan tersebut. Oleh karena itu, *Educandy* tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman Siswa terhadap materi pembelajaran (Ulya, 2021).

Hasil dari penelitian-penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi *Educandy* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh tampilan dan fitur-fitur menarik serta menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa sehingga memotivasi mereka untuk belajar materi baru dengan menggunakan berbagai fitur yang ada dalam *Educandy*.

Selain itu, aplikasi *Educandy* juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dengan peran utama hanya dimiliki oleh guru. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran yang menekankan pada hubungan timbal balik antara guru dan siswa, di mana peran aktif dari siswa juga sangat penting selama proses pembelajaran.

Penggunaan *Educandy* adalah bukti nyata bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik, karena adanya rasa tertarik dan motivasi siswa untuk mencoba hal-hal baru yang menarik dan menyenangkan.

### **Kelebihan *Educandy***

Keunggulan dari pengembangan media ini adalah adanya petunjuk penggunaan yang disediakan bagi Siswa dan guru, sehingga memudahkan mereka dalam mengoperasikan media tersebut. Selain itu, terdapat video animasi yang membantu dalam memahami materi, serta animasi yang menjelaskan pengenalan, fungsi, dan perawatan anggota tubuh dan panca indra, sehingga mempermudah penyampaian materi. Adanya musik instrumen juga dapat memberikan motivasi kepada Siswa saat belajar, dan media ini dapat diakses secara individual di mana saja dan kapan saja, tanpa perlu menginstal aplikasi khusus. Cukup dengan mengakses melalui website *Educandy*, media ini dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat seperti laptop, HP, notebook, dan komputer. Selain itu, tersedia permainan yang menarik bagi Siswa sehingga mereka merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran. Tampilan media yang interaktif dan menarik juga memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang hasilnya dapat diketahui secara langsung, serta link presensi yang memudahkan Siswa untuk mengisi kehadiran (Nurhikmah et al., 2023).

### **Kekurangan *Educandy***

Keterbatasan dari media pengembangan ini adalah bahwa game *Educandy* tidak dapat digunakan untuk pembelajaran yang melibatkan rumus atau perhitungan, seperti dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, skor dalam permainan *Educandy* tidak dapat dijadikan sebagai ukuran dalam penilaian terhadap Siswa, melainkan hanya sebagai latihan dalam bentuk permainan semata. Hal ini disebabkan karena sistem skor dalam game *Educandy* tidak didasarkan pada jumlah soal yang dijawab, tetapi pada kecepatan dalam menjawab soal. Semakin cepat dan benar menjawab soal, semakin tinggi skor yang diperoleh. Oleh karena itu, skor yang diperoleh dapat melebihi 100. Sehingga, untuk menilai pengetahuan Siswa, sebaiknya tidak menggunakan skor dari game *Educandy* ini. Selain itu, penggunaan media ini memerlukan koneksi internet agar dapat mengakses game ini.

### **KESIMPULAN**

*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. Langkah-langkah mengaplikasikan media pembelajaran *Educandy* dimulai dengan mengunjungi situs web *Educandy* atau mengunduh aplikasinya melalui Google Play Store atau Apple App Store. Guru kemudian dapat membuat akun *Educandy* di *Educandy* Studio untuk mulai menciptakan pembelajaran yang interaktif. Setelah membuat akun dan login, guru dapat memilih jenis permainan yang ingin dibuat, seperti kata-kata, pasangan berpasangan, atau pertanyaan kuis, dan mengatur instrumen tes sesuai kebutuhan.

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.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>

- Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web *Educandy*. *Al-Ittihad : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittihad.v14i1.5609>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi *Educandy* Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 307–312.
- H.I.A, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Ihza, F., Umalihayati, Dayurni, P., & Surani, D. (2023). *Efektivitas Platform Learning Management System*. 4(2), 113–122.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game *Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Putri, A. M. K., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Pengaruh Media *Educandy* pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4206–4211. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1537>
- Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., & Hamdani, H. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 4(1), 88–100.
- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MUATAN IPS KELAS V SDN 21 AMPENAN Zasri. 2(4), 1607–1614. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1537>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Yaningsih, Y. F., Nurrahmasari, A. T., Lathifah, L. N., & Wahyuni, N. I. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Gajahmungkur 03 Semarang Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Media *Educandy* dan Wordwall. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 283–292. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252479>