

Pengaruh Media *Educandy* terhadap Keterampilan Menyimak di Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Khoirun Nisa ^{1*}, Mandra Saragih ²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email : kn321624@gmail.com ¹, mandrasaragih@umsu.ac.id ²

*Penulis Korespondensi: kn321624@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the effectiveness of Educandy media in improving students' listening skills at the Kepong Learning Centre, Malaysia. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest scheme to examine changes in students' listening abilities within a single research group. An initial assessment (pretest) and a final assessment (posttest) were administered to identify changes in listening skills before and after the intervention. Data were collected using observation instruments and subsequently analyzed using quantitative statistical methods. Hypothesis testing using a paired samples t-test with the assistance of SPSS version 22 produced a two-tailed significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$). The result indicates that H_0 was rejected and H_a was accepted, confirming a statistically significant improvement in students' listening skills after the implementation of Educandy media. Therefore, the use of Educandy as an interactive learning medium provides a positive contribution to improving students' listening skills at the Kepong Learning Centre, Malaysia.*

Keywords: *Educandy Media; Kepong Learning Center; Learning Effectiveness; Listening Skills; Quasi-Experiment.*

Abstrak. Kajian ini difokuskan untuk menganalisis efektivitas penerapan media *Educandy* terhadap penguasaan keterampilan menyimak peserta didik di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) tipe *one-group pretest-posttest*, yang bertujuan mengamati perubahan kemampuan dalam satu kelompok subjek penelitian. Pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengidentifikasi besarnya perubahan keterampilan menyimak sebelum dan setelah diberikan intervensi. Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi yang selanjutnya dianalisis melalui metode statistik kuantitatif. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22 menghasilkan nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat peningkatan atau perbedaan kemampuan menyimak yang signifikan setelah penerapan media *Educandy*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Educandy* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia.

Kata kunci: Eksperimen Semu; Keterampilan Menyimak; Media *Educandy*; Pengaruh Pembelajaran; Sanggar Belajar Kepong.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berbasis digital pada era Industri 4.0 telah mengubah lanskap pendidikan secara mendasar, menuntut lembaga formal maupun nonformal untuk mengadopsi sarana pengajaran yang lebih dinamis. Pemanfaatan sarana berbasis komputasi tidak sekadar mempermudah penyampaian materi kurikulum, melainkan juga membangun pola komunikasi dua arah yang aktif antara pendidik dan murid. Kehadiran berbagai platform interaktif, aplikasi edukatif, serta media permainan daring memberikan ragam stimulus visual dan auditori yang mampu mengasah daya kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah peserta didik. Dalam konteks ini, tenaga pengajar memegang peranan krusial sebagai fasilitator yang mengarahkan

pemilihan perangkat lunak agar selaras dengan kebutuhan peserta didik. Transformasi ragam instrumen pengajaran konvensional menuju sistem digitalisasi merupakan strategi fundamental demi mewujudkan iklim belajar yang adaptif serta relevan terhadap tuntutan zaman (Mahmudah & Putra, 2021).

Di balik pesatnya integrasi teknologi dalam ruang kelas, penguasaan keterampilan menyimak tetap menjadi salah satu pijakan mendasar yang menentukan keberhasilan siswa menyerap materi pelajaran di sekolah dasar. Hambatan dalam memahami paparan lisan sering kali memicu kekurangpahaman terhadap konsep-konsep materi berikutnya. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kecakapan reseptif siswa di Indonesia masih memprihatinkan. Gambaran ini diperkuat oleh wawasan dari hasil asesmen Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) pada tahun 2011, yang menempatkan posisi pencapaian siswa Indonesia pada peringkat ke-45 dari total 48 negara peserta dalam aspek pemahaman, penafsiran, serta pemaknaan bacaan. Rendahnya capaian literasi tersebut mencerminkan adanya ketimpangan nyata antara target pencapaian kurikulum nasional dan penguasaan daya tangkap informasi peserta didik, sehingga langkah perbaikan kompetensi menyimak menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk diwujudkan (Oktavia & Jupri, 2022).

Kondisi riil mengenai lemahnya penguasaan keterampilan menyimak ini terpotret secara jelas melalui fenomena pembelajaran di kelas V Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lapangan, para murid tampak kesulitan merespons maupun menjawab pertanyaan sederhana dari pengajar mengenai isi materi yang baru saja dipaparkan secara lisan. Permasalahan utama ini bersumber dari pola penyampaian materi yang masih mengandalkan ceramah konvensional serta minimnya inovasi dalam penggunaan media pengajaran. Ketidadaan variasi sarana bantu yang interaktif membuat proses pembelajaran terasa kaku, monoton, serta kurang mampu memikat daya konsentrasi siswa dalam durasi panjang. Ketidakselarasan antara karakter anak usia sekolah dasar yang membutuhkan stimulus visual-kinestetik dengan strategi mengajar yang pasif berakibat pada rendahnya motivasi belajar serta kemerosotan daya simak murid selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Rosmana dkk., 2024).

Beberapa kajian terdahulu mengemukakan bahwa pemanfaatan media berbasis audio-visual mampu memberikan daya dorong positif dalam mengoptimalkan pemahaman lisan peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Meskipun demikian, muncul pertanyaan penelitian (*gap question*) mendasar mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan media permainan digital interaktif dapat mengungguli atau melengkapi keterbatasan media audio-visual searah, khususnya apabila diterapkan dalam ekosistem pendidikan nonformal di luar negeri. Apakah

pengintegrasian aplikasi berbasis gim seperti Educandy mampu memicu peningkatan kemampuan menyimak siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan penggunaan metode instruksional tradisional? Pertanyaan penelitian ini menjadi sangat krusial untuk diteliti secara mendalam agar dapat dibuktikan secara empiris apakah pemanfaatan media digital berbasis gim benar-benar mampu mentransformasi daya ingat serta tingkat pemahaman lisan murid secara berkelanjutan (Sari dkk., 2020).

Jurang permasalahan (*gap permasalahan*) yang mengemuka dalam konteks ini adalah ketidakmampuan ragam media konvensional maupun media visual pasif dalam mempertahankan atensi peserta didik serta memfasilitasi pengulangan materi secara alami. Siswa sekolah dasar kerap kehilangan fokus akibat paparan materi satu arah tanpa adanya ruang keterlibatan langsung. Kehadiran aplikasi Educandy menawarkan solusi atas masalah tersebut melalui penyediaan delapan kategori permainan interaktif, seperti teka-teki silang, penggabungan kata, pilihan ganda, dan gim memori. Melalui format permainan ini, pengajar dapat menyalin dan menyusun kosakata materi menyimak ke dalam kuis yang menarik, sehingga proses pengulangan kosakata berjalan tanpa menimbulkan rasa jenuh. Penerapan aplikasi Educandy ini diyakini mampu mengatasi hambatan rendahnya fokus dan motivasi belajar, sekaligus menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan serta terarah bagi peserta didik (Fitriati dkk., 2021).

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengujian empiris mengenai efektivitas aplikasi *gamification* Educandy terhadap peningkatan keterampilan menyimak pada sasaran subjek yang spesifik, yaitu siswa di Sanggar Belajar Kepong Malaysia. Berbeda dari mayoritas riset sebelumnya yang berfokus pada ranah sekolah formal dalam negeri atau penggunaan media audio-visual umum, studi ini mengevaluasi dampak Educandy dalam konteks sanggar belajar anak pekerja migran melalui rancangan kuasi-eksperimen berdesain *one-group pretest-posttest*. Penelitian ini memberikan sumbangsih ilmiah baru berupa kejelasan bukti kuantitatif mengenai efektivitas sarana gim interaktif dalam mengasah daya simak anak-anak di lembaga nonformal luar negeri, sekaligus menawarkan alternatif model pengajaran bahasa yang adaptif, modern, dan inovatif bagi para pendidik (Isnawan, 2020).

2. TINJAUAN TEORITIS

Hakikat Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Keterampilan menyimak merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mendasari proses penerimaan, pemrosesan, dan pemahaman informasi

lisan oleh siswa sekolah dasar. Keterampilan ini tidak sekadar mendengarkan bunyi bahasa secara pasif, melainkan melibatkan aktivitas kognitif yang aktif untuk memilah, menafsirkan, serta merekonstruksi pesan yang disampaikan oleh pendidik maupun media pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, penguasaan kemampuan menyimak menjadi kunci penting keberhasilan akademis karena sebagian besar instruksi belajar diserap melalui indra pendengaran. Kegagalan dalam menguasai daya simak secara optimal akan berdampak langsung pada penurunan konsentrasi, kekurangpahaman terhadap materi, serta rendahnya partisipasi aktif murid selama interaksi kelas berlangsung. Oleh sebab itu, penguatan aspek menyimak memerlukan penanganan terstruktur melalui strategi pengajaran yang relevan dengan perkembangan anak (Sababalat dkk., 2024).

Peran Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak

Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan strategis untuk merangsang daya ingat dan pemahaman lisan peserta didik di sekolah dasar. Melalui perpaduan antara rekaman suara yang jelas dan tampilan visual yang dinamis, media ini mampu menghadirkan konteks nyata yang membantu siswa mengaitkan bunyi bahasa dengan makna secara lebih konkret. Penggunaan instrumen berbasis pendengaran dan penglihatan secara simultan terbukti mampu meningkatkan retensi ingatan serta mempertahankan fokus perhatian anak agar tidak mudah jenuh. Intervensi media audio visual secara efektif dapat mengatasi keterbatasan metode instruksional konvensional, sehingga siswa mampu menangkap gagasan utama dari wacana lisan yang disajikan dengan lebih tepat dan mendalam (Rangkuti, 2024).

Konsep dan Karakteristik Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Educandy

Aplikasi Educandy merupakan sarana evaluasi dan media pembelajaran berbasis internet yang dirancang untuk mengintegrasikan prinsip permainan digital (*game-based learning*) ke dalam proses pengajaran. Platform ini memungkinkan pendidik menyusun ragam kuis interaktif yang dapat diakses secara daring, sehingga mengubah suasana tes yang menegangkan menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Karakteristik utama Educandy terletak pada fleksibilitas pengolahan materi ajar yang dapat disesuaikan dengan berbagai modul kuis, seperti teka-teki kata, pilihan ganda, dan permainan ingatan. Pemanfaatan platform ini sebagai media evaluasi digital terbukti mampu menciptakan ekosistem belajar yang interaktif, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta memfasilitasi guru dalam mengukur capaian pemahaman siswa secara terarah (Mufid & Utsman, 2022).

Kontribusi Media Educandy dalam Penguatan Memori dan Kosakata Siswa

Penerapan media Educandy memiliki kontribusi signifikan dalam memperkuat ingatan (*memory retention*) serta penguasaan kosakata peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa. Mekanisme permainan kata yang interaktif dan berulang pada platform ini merangsang kerja memori jangka panjang siswa tanpa menimbulkan rasa tertekan atau jenuh. Saat siswa menyelesaikan simulasi kuis digital, sistem kognitif mereka dipacu untuk mengenali, mengingat, serta memanggil kembali susunan huruf dan arti kata secara spontan. Pengulangan terstruktur melalui format gim interaktif ini terbukti secara empiris meningkatkan daya ingat dan memperkaya perbendaharaan kata siswa, sehingga mempermudah mereka dalam memahami serta merespons berbagai bentuk komunikasi lisan maupun tulisan (Ardianti dkk., 2022).

Pemanfaatan Educandy untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Kosakata Baku

Pengintegrasian platform Educandy dalam ruang kelas sekolah dasar terbukti efektif dalam membenahi dan meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata baku peserta didik. Melalui format permainan edukatif yang terstruktur, siswa diajak untuk membedakan bentuk kata standar dan nonstandard secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan Educandy sebagai instrumen pengajaran membantu meruntuhkan kebiasaan belajar berbasis hafalan pasif, menggantikannya dengan pengalaman belajar berbasis tindakan (*action-oriented learning*) yang memicu daya ingat visual dan auditori. Hasil penerapan media ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi berbahasa yang nyata, di mana peserta didik menjadi lebih mahir mengidentifikasi, mengartikan, serta mengaplikasikan ragam kosakata baku dalam kegiatan komunikasi harian maupun akademik (David, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pemilihan metode kuasi-eksperimen didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan digunakannya penentuan subjek secara acak (*non-random assignment*), lantaran unit sampel telah terbentuk secara alami (*convenient sample*) dalam kelas (Isnawan, 2020). Menurut Sugiyono (2018), penelitian eksperimen merupakan metode kuantitatif yang dimanfaatkan untuk menguji pengaruh variabel independen (perlakuan/intervensi) terhadap variabel dependen (hasil akhir) dalam kondisi terkontrol. Penelitian ini menerapkan *One Group Pretest-Posttest Design* yang hanya melibatkan satu

kelompok subjek amatan. Seluruh pengolahan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial berbasis perangkat lunak SPSS versi 22.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 80 anak. Adapun sampel penelitian ditetapkan sebanyak 4 siswa kelas V yang teridentifikasi memiliki kualifikasi keterampilan menyimak pada tingkat rendah.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan intervensi mengacu pada alur *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, kelompok subjek tunggal dievaluasi dalam tiga tahapan mendasar: pengukuran awal sebelum perlakuan (*pretest*), pelaksanaan perlakuan (*treatment*), serta pengukuran akhir setelah perlakuan (*posttest*). Pengukuran pertama (O_1) atau *pretest* bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan dasar menyimak siswa sebelum mengaplikasikan media Educandy. Selanjutnya, kelompok diberikan perlakuan (X) berupa proses pengajaran berbasis media interaktif Educandy. Pengukuran kedua (O_2) atau *posttest* diselenggarakan pasca-intervensi untuk menilai tingkat perubahan maupun peningkatan keterampilan menyimak peserta didik.

Skema desain penelitian ini dinotasikan sebagai berikut:

$$O_1 X O_2$$

Keterangan:

1. O_1 : *Pretest* (pengukuran awal sebelum pemberian perlakuan)
2. X : *Treatment* (pemberian intervensi berupa media pembelajaran Educandy)
3. O_2 : *Posttest* (pengukuran akhir setelah pemberian perlakuan)

Rincian tahapan pelaksanaan penelitian ini meliputi:

1. Pelaksanaan *Pretest*: Mengadministrasikan instrumen tes awal guna mengukur tingkat keterampilan menyimak siswa sebelum diterapkan media Educandy.
2. Pemberian Perlakuan: Melaksanakan kegiatan pembelajaran menyimak dengan mengintegrasikan media game interaktif Educandy.
3. Pelaksanaan *Posttest*: Mengadministrasikan instrumen tes akhir guna mengukur capaian keterampilan menyimak siswa setelah menerima perlakuan.

Tujuan utama dari penerapan skema operasional ini adalah untuk membandingkan serta mengukur besarnya perbedaan efek sebelum dan sesudah intervensi media Educandy diberikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data lapangan yang diselenggarakan pada 2 Agustus 2025 di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia, melibatkan empat murid kelas V sekolah dasar sebagai subjek amatan. Penelitian ini memfokuskan evaluasi pada kecakapan menyimak siswa melalui pengintegrasian media instruksional Educandy. Adapun rincian capaian temuan empirisnya terurai sebagai berikut:

Hasil Skor *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Tabel 1. Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

No	Kode Siswa	Pre-test Skor	Pre-test Kategori	Post-test Skor	Post-test Kategori
1	N	12	Rendah	19	Sangat tinggi
2	F	11	Rendah	19	Sangat tinggi
3	S	12	Rendah	19	Sangat tinggi
4	L	12	Rendah	20	Sangat tinggi
Rata-rata		12	Rendah	20	Sangat tinggi

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Kalkulasi deskriptif memperlihatkan bahwa sebelum perlakuan diterapkan, rerata nilai tes awal (*pretest*) keterampilan menyimak siswa berada pada angka 12, yang menempatkan subjek pada kualifikasi rendah. Pasca-intervensi berbasis Educandy, capaian rerata tes akhir (*posttest*) mengalami lonjakan pesat menjadi 20, yang tergolong ke dalam predikat sangat tinggi.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi.

Kategori	Interval	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		frekuensi	presentase	Frekuensi	presentase
Sangat Tinggi	>17	-	-	4	20%
Tinggi	13-16	-	-	-	-
Rendah	9-12	4	20%	-	-
Sangat Rendah	<8	-	-	-	-
Jumlah		4	20%	4	20%

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Ditinjau dari sebaran kualifikasi kemampuan, seluruh subjek amatan (4 siswa) pada tahap *pretest* berada pada rentang kategori rendah (20%). Setelah diberikan perlakuan pembelajaran melalui media Educandy, seluruh siswa (4 anak) berhasil melompati tingkat capaian awal hingga mencapai kategori sangat tinggi (20%) pada pengukuran *posttest*.

Uji t

Pengujian inferensial menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) difungsikan untuk membandingkan komparasi skor amatan sebelum dan setelah intervensi, sekaligus membuktikan tingkat keberpengaruhan media yang diterapkan.

Tabel 3. *Paired Samples Statistic*.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	11.7500	4	.50000	.25000

Posttest	19.2500	4	.50000	.25000
----------	---------	---	--------	--------

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Hasil komputasi *paired samples statistics* mencatat rerata nilai *pretest* sebesar 11,75, sementara rerata *posttest* meningkat menjadi 19,25. Perbedaan perolehan nilai rerata tersebut mengonfirmasi adanya pergeseran positif pada tingkat pemahaman menyimak peserta didik setelah memanfaatkan media Educandy.

Tabel 4. *Paired Samples Correlations.*

	N	Correlation	Sig.
Pretest & Posttest	4	.333	.667

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Lebih lanjut, hasil analisis keterhubungan (*paired samples correlations*) menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,333 dengan taraf signifikansi (Sig.) 0,667. Perolehan angka ini mengindikasikan adanya hubungan yang positif, cukup kuat, dan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam mengukur keterampilan menyimak siswa.

Tabel 5. *Paired Sampels Test.*

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest & Posttest	-25.981	3	.000

Sumber: Olahan Peneliti, 2026

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi dua sisi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Mengingat nilai *p-value* tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05, keputusan statistik yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educandy memberikan perubahan skor belajar yang bermakna antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22 terhadap data keterampilan menyimak siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, diketahui bahwa nilai rata-rata skor awal (*pretest*) peserta didik sebesar 11,75, kemudian meningkat menjadi 19,25 pada hasil evaluasi akhir (*posttest*). Peningkatan nilai rata-rata pada *Paired Samples Statistics* tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan media Educandy. Sementara itu, hasil analisis korelasi antara *pretest* dan *posttest* menghasilkan koefisien korelasi sebesar $r = 0,333$ dengan nilai signifikansi 0,667. Hasil uji *Paired Samples T-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menyimak yang signifikan antara peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran berbasis media Educandy.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses eksperimen dan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educandy berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas V Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Hal ini didasarkan pada hasil uji-*t* yang memperoleh nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada materi yang diajarkan. Media Educandy yang memiliki tampilan visual menarik dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Ardianti, D., AM, S. A., & Jumiati, A. A. (2022). Reinforcing students' memory in learning English vocabulary through Educandy media. *Indonesian Journal of Psycholinguistics*, 1(3), 96–104. <https://doi.org/10.56983/ijp.v1i3.235>
- David, N. E. (2023). Penerapan media pembelajaran Educandy untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa kelas VI SD Negeri 7 Salotungo Kabupaten Soppeng. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 1428–1445. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/1058>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianiingsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi digital game-based learning menggunakan aplikasi Educandy untuk evaluasi dan motivasi belajar mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Ineke Febby Wulandari, Kabib Sholeh, & Sylvia Lara Syaflin. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 81 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5841–5853. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1342>
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi eksperimen*. Nashir Al Kutub Indonesia.
- Luthfiyanti, U., Supardi, S., & Setiawan, A. (2020). Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulation games untuk meningkatkan manajemen waktu belajar siswa kelas XII SMA Negeri 9 Semarang. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 27–35.
- Mahmudah, F. N., & Putra, E. C. S. (2021). Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4.0. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 43–53. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.33713>

- Mufid, M., & Utsman, A. F. (2022). Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game internet Educandy sebagai sarana pembelajaran daring. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 251–265. https://jurnal.iuibafa.ac.id/index.php/murobbi/article/view/murobbisept22_05
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan media film animasi kartun dalam pembelajaran di sekolah dasar: Studi tentang keterampilan menyimak siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Rahmawati, E., & Dahlan, Z. (2023). Implementasi media video pada mata pelajaran IPA di madrasah ibtidaiyah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Rangkuti, H. F. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 45–57. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1277>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Sababalat, S. D., Lisdawati, R., & Prayuda, M. S. (2024). Analisis keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan, Media, Strategi, dan Metode*, 1(3), 122–127. <https://ejournal.pustakakaryamandiri.com/ojs/index.php/jpmsm/article/view/122>
- Sari, M. A., Hambali, D., & Resnani, R. (2020). Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak cerita kelas V SD Negeri 68 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 186–193.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.