

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCANDY MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 233
PALEMBANG**

Putri Permata Sari¹, Dessy wardiah², Aldora Pratama³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : 1Permatasari2003344@gmail.com, 2dessywardiah77@gmail.com,
3Aldorapratama7271@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Educandy-based learning media on the material of Origin Chapter 7 of grade IV elementary school that is valid and practical. This research is an R&D study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique used is a student response questionnaire. The results of data analysis in this study indicate that the Educandy-based learning media developed with a very valid category based on the validation questionnaire from the validator consisting of 2 lecturers and 1 teacher of SD 233 Palembang which is assessed from all aspects, namely media, language and materials with a percentage obtained 97.91%. Educandy-based learning media developed with a very practical category based on student repos questionnaires obtained a percentage of 94,69% (one to one) and 94,60% (small group). And the results of the overall student questionnaire responses obtained a percentage of 92,63%. Thus it can be concluded that the development of Educandy-based media is declared valid and practical.

Keywords: ADDIE, Educandy Learning Media, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Educandy pada materi Asal Usul Bab 7 kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket respon siswa. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy yang dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan lembar angket validasi dari validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru SD 233 Palembang yang dinilai dari keseluruhan aspek yaitu media, bahasa dan materi dengan persentase yang di peroleh 97,91%. Media pembelajaran berbasis Educandy yang dikembangkan dengan kategori sangat praktis berdasarkan angket repos siswa dengan memperoleh persentase 94,69% (one to one) dan 94,60% (small group). Serta hasil respon angket keseluruhan siswa memperoleh

persentase 92,63%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis Educandy dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran Educandy, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022, p. 7911). Pendidikan. mengembangkan potensi setiap orang secara holistik, baik melalui aspek intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Tujuan utama pendidikan agar dapat memberikan kontribusi positif bagi kehidupan dirinya dan masyarakat.

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan awal yang sangat penting bagi perkembangan intelektual dan sosial anak-anak. Di Indonesia, pendidikan ini biasanya dimulai pada usia 6 atau 7 tahun dan berlangsung selama enam tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pada tahap ini, siswa diajarkan berbagai mata pelajaran dasar seperti bahasa Indonesia, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Agama, Seni, dan Olahraga. Tujuan utama dari sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan ke pendidikan lebih lanjut, seperti sekolah menengah pertama. Selain itu, Sekolah Dasar juga berfungsi untuk mengembangkan karakter, nilai-nilai sosial, serta keterampilan hidup, seperti kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Melalui pendidikan di Sekolah Dasar, diharapkan anak-anak dapat memiliki dasar yang kokoh untuk masa depan, baik di bidang akademik maupun kehidupan sosial mereka.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pelajaran ini, siswa dilatih untuk memahami, menguasai, dan mempraktikkan bahasa Indonesia

dalam berbagai situasi, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks akademik. Materi yang diajarkan meliputi keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan, serta pemahaman tentang struktur, tata bahasa, dan penggunaan ragam bahasa yang tepat sesuai dengan tujuan komunikasi. Selain itu, pelajaran ini juga mengenalkan siswa pada karya sastra Indonesia, seperti puisi, prosa, dan drama, untuk menumbuhkan apresiasi dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sastra Indonesia.

Teknologi adalah kunci, Jika kita tidak menguasai teknologi kita akan ditinggalkan (Rohman, Asbari, & Rezza, 2024, p. 6). Teknologi selalu berkembang seiring dengan meningkatnya pengetahuan dan pemahaman. Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita bekerja, belajar, dan bahkan berinteraksi satu sama lain. Perkembangan teknologi harus diimbangi dengan refleksi kritis terhadap dampaknya terhadap dunia dan masyarakatnya. Singkatnya, teknologi adalah alat yang dirancang untuk menjadikan kehidupan manusia

lebih mudah dan lebih baik, serta mendorong inovasi dan kerja keras di berbagai bidang. Teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bias memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menyalurkan informasi yang dapat merangsang pikiran, minat siswa sehingga dapat berkomunikasi dengan baik pada saat pembelajaran (Pratama, 2023) Tujuan media ini adalah untuk mendorong dan menunjang pembelajaran siswa, membantu menjelaskan konsep-konsep sulit, dan memotivasi siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik di dalam maupun di luar sekolah, dan dapat menginspirasi metode dan pendekatan pengajaran yang

berbeda. Salah satu media adalah Educandy.

Educandy adalah platform pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berbasis permainan, yang memungkinkan guru membuat dan menawarkan aktivitas interaktif seperti permainan, teka-teki, dan permainan lainnya untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menghibur dan menarik. Educandy dapat digunakan untuk berbagai aktivitas dan topik pembelajaran dan merupakan alat yang efektif untuk mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif di kelas. Secara keseluruhan, Educandy adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar melalui metode menarik dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (Zakiya & Kurniasari, 2021, p. 1) Educandy adalah suatu aplikasi game berbasis web yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 November 2024 di SD Negeri 233 Palembang permasalahan di Sekolah tersebut yaitu pada penggunaan media

pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan media gambar, buku cetak Bahasa Indonesia dan media manual (media yang dibuat sendiri menggunakan bahan yang ada) terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran tersebut yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan, dan siswa kurang memperhatikan guru yang menyebabkan tidak paham akan materi. Selain itu, guru belum pernah mencoba menggunakan media teknologi berbasis Games Educandy pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya solusi untuk meningkatkan proses belajar di kelas IV SD Negeri 233 Palembang. Salah satu solusi tersebut adalah dengan menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar. sumber belajar tambahan tersebut dapat berupa Games yang di desain digital menggunakan aplikasi Educandy aplikasi digital ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang mengembangkan aplikasi Educandy dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCANDY MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 233 PALEMBANG"

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Prosedur pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, ADDIE yang terdiri dari analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 233 Palembang. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Analisis pengembangan yang dilakukan yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

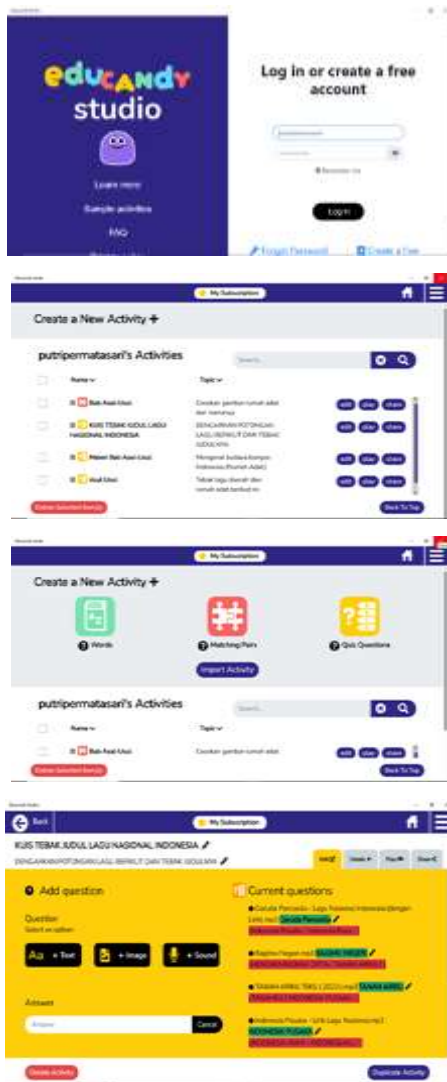
Tahap Analisis

Pada proses analisis kurikulum di SD Negeri 233 Palembang menggunakan kurikulum merdeka dan pada saat pembelajaran masih menggunakan buku cetak dan ceramah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Educandy pada materi Asal Usul kelas IV SD Negeri 233 Palembang.

Hasil observasi yang didapatkan pada tahap ini dibutuhkan peserta didik dapat dilihat dari jenjang sekolah dasar dengan melihat proses pembelajaran di kelas, dimana masih banyak guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan ceramah, belum pernah menggunakan Media Educandy sebagai Media kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan atau malas mengerjakan soal.

Tahap Design

Adapun isi produk pengembangan media berbasis Educandy pada materi Asal Usul yang telah dirancang oleh peneliti meliputi cover, ringkasan materi tentang Rumah Adat dan Lagu Daerah, soal tertulis dan audio.



Gambar 1. Desain Media Berbasis Educandy

Tahap Development

Selanjutnya tahap validasi produk oleh ahli yang disebut validator yang dipilih oleh peneliti untuk memvalidasi produk. Terdapat tiga aspek dalam validasi produk yaitu, materi, bahasa dan media, tujuan untuk memperbaiki serta mendapatkan saran dan komentar tentang media.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Educandy

No	Validator	Rata-rata	Kategori
1.	Aan Suriadi, M.Pd. (Media)	100%	Sangat valid
2.	Widi Suprpto, S.Si. (Materi)	100%	Sangat valid
3.	Riyanto, M.Pd. (Bahasa)	93,75%	Sangat valid
Jumlah		293,75	
Rata-rata		97,91%	Sangat valid

Dari hasil penelitian validasi yang peneliti dapatkan dari ketiga validator, peneliti mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 100% dalam kriteria sangat valid, ahli materi sebesar 100% dalam kriteria sangat valid dan ahli bahasa sebesar 93,75% dalam kriteria sangat valid. Dari hasil presentase nilai validasi yang didapatkan dari ketiga para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy dinyatakan valid dan dapat digunakan pada tahap implementasi penelitian pada saat dilapangan

Tahap Implementation

Pada tahap implementasi akan diuji coba pada tahap *One To One* sebanyak 3 siswa dan *Small Group* sebanyak 8 siswa, kemudian siswa mengisi angket yang sudah di siapkan oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil One To One

Penilaian Perorang	Nama Peserta Didik (3 Orang)		
	EF	RAF	NK
Skor total yang di peroleh	41	42	42

Penilaian (%)	93,18 %	95,45 %	95,45 %
Presentase penilaian	94,69%		
Kriteria kepraktisan	Sangat Praktis		

Dari tabel diatas hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Educandy materi Bab 7 Asal Usul. Berdasarkan hasil One To One hasil yang di peroleh yaitu 94,69% yang dinyatakan "Sangat Praktis".

Selanjutnya dari kegiatan uji coba Small Group peneliti memperoleh hasil sebesar 94,60% terhadap media pembelajaran berbasis Educandy pada materi Bab 7 Asal Usul termasuk kriteria sangat praktis dalam penggunaannya, sehingga media pembelajaran tersebut dapat digunakan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan dari hasil penelitian kepraktisan yang di dapat dari kegiatan uji coba One To One peneliti mendapatkan nilai sebesar 94,69%% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil uji coba Small Group peneliti memperoleh nilai sebesar 94,60% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan uji coba seluruh siswa

mendapat nilai sebesar 92,63% termasuk ke dalam kriteria sangat praktis.

Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi ini peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran berbasis Educandy terlihat setelah dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 233 Palembang. Kekurangannya yaitu media tidak dapat diakses secara offline dan materi yang disajikan masih terbatas pada topik asal usul rumah adat dan lagu daerah. Sementara itu, kelebihannya mencakup penggunaan elemen visual dan audio seperti foto, animasi, dan suara; dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, dan notebook; serta mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memperoleh nilai valid dan praktis, sama layaknya dengan penelitian (Boja, 2023) yang berjudul *Pelnggulnaan Meldia*

Eldulcandy Dalam Peningkatan hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Nelgelri 6 Boja. Data tersebut diperoleh melalui validasi media dengan memperhatikan beberapa aspek sehingga hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya, pada tahap analisis ini dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan manajemen sekolah, dan kebijakan pendidikan yang konsisten. Pada analisis kebutuhan hal paling utama yaitu kebutuhan dari peserta didik dalam menghadapi kemampuan serta kendala dalam pembelajaran saat dikelas (Mardiyah, Rohana, & Pratama, 2024).

Kedua Tahap desain dalam pengembangan kurikulum adalah proses perencanaan sistematis yang bertujuan untuk merancang struktur pembelajaran berdasarkan hasil

analisis kebutuhan. Pada tahap ini, ditentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, strategi dan metode pengajaran yang sesuai, bentuk penilaian yang akan digunakan, serta media atau sumber belajar yang mendukung. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan semua komponen pembelajaran saling terkait dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara efektif dan efisien.

Ketiga Tahap pengembangan dalam proses penyusunan kurikulum merupakan langkah untuk mengubah rancangan kurikulum menjadi bentuk yang dapat digunakan secara langsung, seperti modul pembelajaran, materi ajar, media edukatif, dan alat evaluasi. Tujuan utama tahap ini adalah menyiapkan seluruh perangkat pendukung pembelajaran agar kurikulum bisa diterapkan secara optimal di lingkungan pendidikan. Semua hasil perancangan dievaluasi, disempurnakan, dan kemudian diproduksi agar dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Kholonisa, Sukardi, & Pratama, 2023) Tahap development meliputi pembuatan media pembelajaran,

yang akan divalidasi ahli materi dan ahli media serta 2 kali uji coba yang terdiri dari: 1. One to one 2. Small group.

Keempat Tahap implementasi merupakan proses menerapkan kurikulum yang telah dirancang dan dikembangkan ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Dalam tahap ini, guru menjalankan kegiatan belajar sesuai dengan perangkat yang telah disiapkan, termasuk strategi, materi, media, dan asesmen. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa seluruh komponen kurikulum dapat dioperasikan secara efektif dalam lingkungan nyata, serta dapat memberikan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

Kelima Tahap evaluasi merupakan proses penilaian terhadap keberhasilan pelaksanaan kurikulum dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi, berbagai aspek seperti kesesuaian isi, strategi pembelajaran, ketercapaian kompetensi, serta respon guru dan siswa dianalisis secara menyeluruh. Hasil evaluasi ini menjadi acuan penting untuk melakukan penyempurnaan kurikulum agar lebih efektif dan

relevan dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman.

Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3 para ahli yaitu ahli media, materi dan ahli bahasa. Selanjutnya validator akan memberikan komentar/saran mengenai rancangan yang telah dibuat oleh peneliti dan peneliti akan memperbaiki produk untuk menghasilkan produk yang baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan yang telah dilaksanakan pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Educandy pada materi Bahasa Indonesia tentang Asal Usul yang telah peneliti rancang untuk di validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memperoleh persentase 97,91% dalam kategori "Sangat Valid" untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari uji coba One to One memperoleh persentase 96,20% dalam kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan bagi siswa, hasil uji coba Small Group memperoleh persentase 95,73% dalam kategori "Sangat Praktis" dan Hasil uji coba Seluruh siswa memperoleh 96,90% dalam

kategori “Sangat Praktis” bagi seluruh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas v sd. *jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran*, hal 1237, Vol 6, DOI : <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Abidin, Y., Aljamaliah, N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD. *jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran*, hal 1236, Vol 6, DOI : <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Adu, j. p., nenohai, j. m., & rimo, i. h. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematikaberbasis Android Menggunakan Smart Apps Creatorpada Materi Pola Bilangan. *jurnal matematika dan pendidikan matematika*, hal 78. Vol 3, DOI : <https://doi.org/10.35508/fractal.v3i1.7076>.
- Boja, N. (2023). Media *Educandy* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd Negeri 6 Boja. *IJES*, hal 156-166.
- Donna, r., egok, a. s., & feabriandi, r. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, hal 3803, Vol 5, DOI:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Fitriyani, a., rofian, & putriyanti, I. (2023). Kepraktisan media Monopoli Puisi (*Monopus*) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, hal 13, Vol 04.
- Fitriyani, a., rofian, & putriyanti, I. (2023). Kepraktisanmedia Monopoli Puisi (*Monopus*) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, hal 14, Vol 04.
- Ifliadi, I., Prasetyo, I., Suhaidi, Mendrofa, L. I., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* di sekolah dasar. *prosiding seminar nasional keguruan dan pendidikan*,hal 96, Vol 1, DOI : <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i>
- Ismawati, d., & prasetyo, i. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video *Zoom Cloud Meeting* pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *jurnal pendidikan biologi indonesia*, hal 669, Vol 5, DOI : [:10.31004/obsesi.v5i1.671](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671).
- Jaya, I. L. (2020). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Anak hebat indonesia.
- Khairita, M. N., Ratnawati, & Febriani, I. (2022). pengembangan e-modul berbantu canva pada mata pelajaran bahasa indonesia materi asal usul pada kurikulum merdeka kelas iv

- sekolah dasar. *ikatan alumni pgsd unars*, hal 149, Vol 13, DOI : <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3089>.
- kususmawati, e. r. (2021). Efektivitas Media Game Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Ipa Sd Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, Vol 06, DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingau Sastra*, hal 23.
- Natalia, Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, hal 46, Vol 02, DOI : <https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12742>.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Innovative Education Journal*, hal 1015, Vol 5, DOI: <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.859>.
- Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diaroma pada Materi Bersikap Toleran dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat pada Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5767-5778.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, hal 7911, Vol 04, DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2024). Teknologi. *Journal Of Information Systems And Management*, hal 6.
- S, A. P., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, hal 61, Vol 02, DOI : <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>.
- Sulistyorini, & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, hal 2117, Vol 04, DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>.
- Suryana, C., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajardi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, hal 7319, Vol 06, DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3485>.
- Taufiq, R., Prianggodo, D. Y., Sugiani, Y., & Andini, N. (2023). penggunaan metode *prototype* pada pengembangan sistem informasi imunisasi posyandu. *Jurnal Informatika Universitas Muhammadiyah Tangerang*, hal 433, Vol 07, DOI : <http://dx.doi.org/10.31000/jika.v7i4.9329>.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, hal 57, Vol 01, DOI : <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

- Wati, S., Fitriani, A., & Wardoyo, W. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia dan Alat Indra Manusia di kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong. *Junal Papeda*, vol.5 no.1 hal. 19-20 DOI: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3351
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, hal 3928, Vol 05, DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game *Educandy* Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *jurnal Gizi Dan Kuliner*, hal 1.