

**PEMANFAATAN GAME EDUCANDY PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL
TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS III DI SD ISLAM
TIRTAYASA**

Annisa¹, Aditya Rachman², Ahmad Suganda³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Alamat e-mail : nisaaputrii1205@gmail.com¹, aditrachman993@gmail.com²,
ahmadsuganda13@gmail.com³

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how the Educandy game is used to teach social interaction material and how students in grade III respond to this learning media. Students have poor communication skills and are not interested in conventional learning approaches, which tend to be monotonous, as the background of this study. Educandy Game was chosen because of its interactive and fun nature, as well as its ability to present material in a more interesting way. This research was conducted qualitatively descriptively and used observation, documentation, and interviews as data collection methods. In SD Islam Tirtayasa, the subjects of the study were five third grade students and two teachers. A thematic approach was used to analyze the data to find patterns and themes. The results showed that the Educandy game can make the class fun and make students more actively involved. The students' responses to the use of Educandy were very positive. The students were very enthusiastic, more confident in expressing their opinions, and actively involved in group discussions. They also stated that they would like to use the same media again in the future. This shows that educational games like Educandy can help students become better at communicating and gain useful learning experiences.

Keywords: *Educandy Game, Social Interaction, Communication Skills*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game Educandy* digunakan untuk mengajar materi interaksi sosial dan bagaimana siswa di kelas III merespons media pembelajaran ini. Siswa memiliki keterampilan komunikasi yang buruk dan tidak tertarik dengan pendekatan pembelajaran konvensional, yang

cenderung monoton, sebagai latar belakang dari penelitian ini. *Game Educandy* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, serta kemampuan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Di SD Islam Tirtayasa, subjek penelitian adalah lima siswa kelas III dan dua guru. Pendekatan tematik digunakan untuk menganalisis data untuk menemukan pola dan tema. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game Educandy* dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat aktif. Respon siswa terhadap penggunaan *Educandy* sangat positif. Siswa sangat antusias, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Mereka juga menyatakan ingin menggunakan media yang sama lagi di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukatif seperti *Educandy* dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam berkomunikasi dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat.

Kata Kunci: *Game Educandy*, Interaksi Sosial, Keterampilan Komunikasi

A. Pendahuluan

Dalam konteks ini, peran orang tua dalam mendukung dan meningkatkan kecerdasan linguistik anak sangatlah penting (Pratikno et al., 2023).

Periode kehidupan yang krusial bagi perkembangan seorang individu dan penyediaan landasan fundamental bagi masa depannya adalah masa kanak-kanak awal. Pada tahap ini, seperti respon, individu dengan cepat menyerap dan memproses informasi dari lingkungannya. Anak-anak pada usia dini sering dianggap individu yang

masih polos dan masih dalam tahap prasekolah, di mana mereka sangat rentan terhadap perkembangan bahasa. Mereka merespons dan menyerap informasi dengan cepat, sehingga lingkungan mereka memainkan peran penting dalam membentuk keterampilan berbahasa (Rahmila et al., 2022). Orang tua memainkan peran kunci dalam mendukung perkembangan bahasa anak, baik lisan maupun tertulis. Namun, anak usia dini memiliki kemampuan untuk menerima dan memproses informasi dengan cepat

dari lingkungannya. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan karena terjadi perkembangan pesat dalam berbagai aspek potensi yang mereka miliki sehingga mereka dapat belajar dengan cepat tanpa mengalami banyak kegagalan (Faturohman et al., 2022).

Keterampilan komunikasi sangat penting untuk proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, memahami informasi, bertanya, dan berbicara secara aktif dengan guru dan teman sekelas. Dalam pendidikan dasar, pendekatan pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah penting harus digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi ini.

Namun, kenyataannya pengalaman dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi oleh ceramah, membuat siswa pasif dan tidak terlibat dalam diskusi kelompok. Hasil observasi awal di SD Islam Tirtayasa, terutama pada siswa kelas III, menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa masih rendah. Ketika guru bertanya, siswa sering diam, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan jarang berbicara selama proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan komunikasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dalam pengajaran, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif. *Game* edukatif sangat menarik untuk dikembangkan (Vitianingsih, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Pratama & Purnawarman, 2019). *Game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi kerja sama, serta memperdalam pemahaman konsep (Nurhikmah et al., 2023). Salah satu media digital yang berpotensi digunakan adalah *Educandy*, platform permainan kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Educandy memberi kesempatan bagi guru untuk merancang aktivitas belajar interaktif dalam bentuk permainan kata, *matching pairs*, dan kuis pilihan ganda (Ulya, 2021). Fitur-fitur tersebut dianggap selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang

umumnya lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain (Purnami et al. 2023)

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *game Educandy* tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa, yang merupakan salah satu tujuan pendidikan di SD Islam Tirtayasa.

Dengan memperhatikan pentingnya keterampilan komunikasi bagi siswa sekolah dasar, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian berjudul "Pemanfaatan *Game Educandy* pada Materi Interaksi Sosial terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas III di SD Islam Tirtayasa" karena pentingnya keterampilan komunikasi bagi siswa sekolah dasar dan potensi materi interaksi sosial untuk meningkatkan interaksi, komunikasi dan kerjasama, yang sangat penting bagi anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut (Mahmud, 2017). Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peneliti

tentang pengalaman manusia dengan menjelaskan "makna data" atau fenomena yang dapat ditemukan dengan menggunakan bukti. Sedangkan Menurut (Nana, 2021) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah cara untuk menggambarkan fenomena saat ini dengan mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Ini memungkinkan untuk memberikan informasi yang mendalam tentang subjek yang diteliti.

Lokasi penelitian dalam melaksanakan penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di SD ISLAM TIRTAYASA Jl. Raya Jkt No.16, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten.

Dua guru dan lima siswa kelas III di SD Islam Tirtayasa adalah subjek penelitian ini. Siswa dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam penelitian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan *Educandy* di kelas, guru yang dilibatkan mengajar topik interaksi sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lalu di lakukan analisis menggunakan 3 tahapan yaitu

Memahami data, Menyusun kode dan Mencari tema.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pemanfaatan *game Educandy* pada Materi Interaksi Sosial

Berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa pemanfaatan *Educandy* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan sebagai solusi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Guru memilih jenis permainan seperti *match-up* dan *multiple choice*, yang dinilai paling sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

“Alasan saya menggunakan *game* ini yaitu menghindari kejenuhan anak-anak ketika pembelajaran berlangsung.”

"Jenis *game* yang saya sering gunakan adalah *match-up* karena ini salah satu *game* yang menarik."

Guru menyatakan bahwa *Educandy* memfasilitasi integrasi antara materi interaksi sosial dengan kegiatan bermain. Kegiatan

ini memudahkan siswa memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sopan santun, dan tolong menolong melalui cara yang menyenangkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Educandy*, siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan berinteraksi. Guru mengamati bahwa siswa cenderung aktif menanggapi permainan, berusaha menyampaikan pendapat, dan bertanya saat mengalami kebingungan.

Proses ini membantu membentuk keterampilan komunikasi siswa secara alami dan menyenangkan. Evaluasi yang dilakukan oleh guru melalui pengamatan terhadap partisipasi siswa, peningkatan pemahaman materi, keaktifan dalam berkomunikasi dan antusiasme siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Guru juga menilai keberhasilan penggunaan *Educandy* dari kemampuan siswa menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran.

“Saya mengevaluasi keberhasilan penggunaan

game Educandy dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa.”

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat (Lestari & Susanto, 2020) mengatakan bahwa dengan menggunakan metode ini, *Educandy* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena permainannya interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa cenderung lebih aktif dalam memahami konten dan belajar secara mandiri.

2. Respon Siswa Terhadap *Game Educandy* pada Materi Interaksi Sosial

Sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap *Educandy*. Mereka merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar, karena *game* tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Hal ini membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih fokus saat pembelajaran. Pembahasan diatas sejalan dengan yang dikatakan oleh siswa pada saat wawancara berlangsung.

"Sangat ingin lagi bu, soalnya belajarnya jadi lebih seru dan nggak ngebosenin." (Siswa A)

Permainan *Educandy* menciptakan suasana kelas yang lebih santai, membuat siswa merasa nyaman untuk berbicara dan bertanya. Serta respon positif ini menjadi indikator penting terhadap motivasi belajar siswa. Siswa mengatakan bahwa mereka lebih berani untuk menyampaikan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman serta percaya diri untuk berbicara di depan kelas dan memberikan pendapat mereka.

Mereka lebih aktif saat bermain karena mereka dapat berbicara dan bekerja sama. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Beberapa siswa merasa lebih percaya diri karena suasana kelas menjadi lebih rileks. Namun, terdapat perbedaan individu dalam respon terhadap media ini. Beberapa siswa masih merasa malu atau pasif, yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis *game* sangat dipengaruhi oleh karakter pribadi dan dinamika sosial kelas. Pembahasan diatas sejalan dengan yang dikatakan oleh siswa pada saat wawancara berlangsung.

“Tidak bu, karena saya merasa malu.”

Meskipun secara umum respon siswa bersifat positif, guru menyebutkan bahwa terdapat hambatan atau tantangan seperti keterbatasan perangkat (gadget) dan perbedaan karakter siswa. Tidak semua siswa memiliki akses gadget atau mampu memaksimalkan fungsi *game* untuk tujuan pembelajaran. Ada beberapa siswa yang kurang termotivasi ketika *game* dimainkan secara individu. Pembahasan diatas sejalan dengan yang dikatakan oleh siswa pada saat wawancara berlangsung.

"Tantangannya itu lebih ke gadgetnya, karena sekolah tidak mengizinkan siswa untuk membawa gadget, karakter anak yang berbeda-beda dan pengkondisian siswa" (G2)

Hasil penelitian ini didukung oleh (Pratiwi et al., 2022) yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dan lebih aktif berpartisipasi saat proses pembelajaran menggunakan media interaktif yaitu *Educandy*. Dalam penelitiannya siswa merasa lebih termotivasi dan memiliki

keberanian untuk menyampaikan pendapatnya didepan kelas.

Menurut interpretasi hasil analisis, *game Educandy* dapat membantu siswa kelas III lebih terlibat dan berkomunikasi dengan lebih baik. Karena interaksi yang aktif dan kontekstual terjadi, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, media ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang disarankan oleh guru. Hasilnya mendukung teori yang telah dibahas sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *Educandy* dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi melalui pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Media ini, bagaimanapun, masih bergantung pada lingkungan belajar yang mendukung dan seberapa baik siswa menggunakan teknologi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa proses

pemanfaatan *game Educandy* dalam pembelajaran materi interaksi sosial di kelas III SD Islam Tirtayasa dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Guru memilih jenis permainan seperti *match-up* dan *memory* yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep interaksi sosial. Siswa belajar sambil bermain, yang memfasilitasi diskusi kelompok, kerja sama, dan komunikasi dua arah. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan keaktifan siswa, pemahaman materi, dan kemampuan bekerja sama. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat digital dan perbedaan karakter siswa, secara keseluruhan *Educandy* terbukti menjadi media yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna.

Respon siswa terhadap penggunaan *game Educandy* dalam pembelajaran materi interaksi sosial menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Siswa merasa lebih

termotivasi, tertarik, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan edukatif ini mendorong siswa untuk berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan menjalin komunikasi dengan teman sekelas. Selain itu, *Educandy* membantu membentuk suasana belajar yang tidak menegangkan, sehingga siswa merasa lebih percaya diri berbicara di depan kelas. Namun, respon siswa juga bervariasi, dipengaruhi oleh karakter individu dan kondisi teknis, seperti minimnya kolaborasi saat *game* dimainkan secara individu. Kendati demikian, mayoritas siswa menyatakan keinginan untuk kembali menggunakan *Educandy* dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki daya tarik dan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Faturohman, O., Sudrajat, A., & Ghoer, H. F. (2022). Manajemen Kurikulum Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Sunda. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1233–1245.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i4.551>

- Lestari, R., & Susanto, H. (2020). Penerapan media Educandy untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–52.
- Mahmud. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Setia Pustaka.
- Nana, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Pratama, A., & Purnawarman, P. (2019). Digital Learning Media in 21st Century Education. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 1(2), 14–22.
- Pratikno, H., Dewi, A. N., & Silviany, I. Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Unisba Dalam Menganalisis Dan Menulis Teks Berdasarkan Kaidah Ketatabahasaan. *Jurnal Bastrindo*, 4(1), 14–27. <https://doi.org/10.29303/jb.v4i1.948>
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1639–1646. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>
- Purnami, I.A.P., Wisnu, I.W.G., Adnyani, N. K. S. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI EDUCANDY DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN BAHASA BALI. *Jurnal Komunikasi Hukum*, Volume 7 Nomor 1 Februari 2021, 9(1), 56–67. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jkh/issue/view/863>
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny, L. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Meteri Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.13079>
- 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>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>