Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026
Halaman: 1583 – 1588

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educandy* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN Pasar Baru 07

Nelsa Alberti Ruyana, Santhi Pertiwi, Sri Nurafifah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Indonesia

nelsaalberti9@gmail.com[1], antique_sp11@yahoo.com[2], srinurafifah13@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran Interkatif, Educandy, Hasil Belajar Matematika, Materi Pecahan, kelas II SD

Abstrak

Berdasarkan pengamatan penelitian di kelas II SDN Pasar Baru 07, ditemukan adanya permasalahan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan yang bersifat abstrak bagi siswa kelas II, serta masih dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II SDN Pasar Baru 07. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,58 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,12. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai thitung sebesar 3,990 dengan signifikansi 0,00 < 0,05 sehingga H0 ditolak dana H1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pecahan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Keyword:
Interactive Learning Media, Educandy, Mathematics Learning Outcomes For Grade II Elementary School

Abstract

Based on research observations in grade II of SDN Pasar Baru 07, it was found that there was a problem of low learning outcomes in mathematics learning, especially in abstract fractional materials for grade II students, and the use of conventional learning media in the classroom was still dominant. This study aims to determine the effect of the use of educandy interactive learning media on the learning outcomes of mathematics fractional material for grade II students of SDN Pasar Baru 07. The study uses an experimental quantitative approach with the quasi experiment method with a nonequivalent control group design. The research sample amounted to 62 students consisting of experimental classes and control classes. The research data collection technique showed that the average student learning outcomes in the experimental class was 87.58 higher than the control class of 76.12. The results of the hypothesis test showed a tcal value of 3.990 with a significance of 0.00 < 0.05 so that H0 was rejected and H1 funds were accepted. These findings show that the use of educandy interactive learning media has a significant positive effect on the learning outcomes of fractional mathematics materials. The implications of this study show that interactive digital-based learning media can be an innovative alternative to increase student engagement, motivation, and understanding in mathematics learning in elementary schools.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)*

PENDADULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran digital menjadi penting karena dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menarik (Ali et al., 2024). Media pembelajaran interaktif juga diketahui mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Saleh et al., 2023).

Materi matematika yang masih dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar adalah pecahan. Rendahnya hasil belajar matematika pada materi pecahan disebabkan karena konsep pecahan bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa kelas rendah sekolah dasar (Maghfiroh & Hardini, 2021). Siswa usia 7–8 tahun masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami (Adhiyah, 2023). Namun, proses pembelajaran di sekolah masih banyak

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

menggunakan media konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan hasil belajar belum optimal (Intan et al., 2022). Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa (Yandi et al., 2023).

Salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *educandy*. *Educandy* merupakan platform berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui kuis, permainan mencocokkan gambar, dan aktivitas interaktif lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Andrian et al., 2022). Penggunaan media interaktif diketahui mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik langsung dalam proses belajar (Fatayan, 2025). Selain itu, penggunaan *educandy* juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar berbasis permainan (Syahid & Wahab, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *educandy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Khotimah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *educandy* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian Purnami et al. (2023) juga menunjukkan bahwa aplikasi *educandy* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Bali. Selain itu, penelitian Salsabila dan Darmawati (2025) menunjukkan bahwa media *educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD/MI. Namun, penelitian mengenai penggunaan *educandy* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II sekolah dasar dengan desain *quasi experimental* masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* pada materi pecahan siswa kelas II SD dengan menggunakan desain *quasi experimental*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II SDN Pasar Baru 07. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN:

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa randomisasi subjek. Menurut Sugiyono (2022) desain ini digunakan karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pasar Baru 07 dengan subjek penelitian siswa kelas II yang terdiri atas kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebagai kelas kontrol. Jumlah keseluruhan sampel sebanyak 62 siswa dengan masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan tertentu, yaitu kesamaan tingkat kemampuan akademik dan karakteristik siswa pada kedua kelas. Subjek penelitian merupakan siswa berusia 7–8 tahun yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih nyata (Maghfiroh & Hardini, 2021). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pecahan. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan sesuai dengan perlakuan masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *educandy* berbasis permainan edukatif seperti *matching pairs, multiple choice quiz*, dan *word games* yang diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran matematika materi pecahan. Penggunaan *educandy* dilakukan melalui tahapan penyampaian materi, pemberian permainan interaktif, diskusi, dan evaluasi pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Fatayan, 2025). Sementara itu, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media *educandy* .

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi pecahan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan data sekolah. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kualitas instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba instrumen, sedangkan uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, analisis

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

inferensial dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasar Baru 07 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *educandy* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (N)	31	31
Rata-rata (Mean)	60,64	87,58
Median (nilai tengah)	60	90
Modus (nilai sering muncul)	85	80
Simpangan Baku	16,86	8,35
Nilai Minimum	35	75
Nilai Maksimum	85	100

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perubahan yang cukup nyata pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Educandy. Sebelum perlakuan diberikan, nilai *pretest* memiliki rata-rata sebesar 60,64 dengan nilai tengah 60, modus 85, simpangan baku 16,86, nilai terendah 35, dan nilai tertinggi 85. Data tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam, yang ditunjukkan oleh rata-rata yang relatif rendah serta simpangan baku yang cukup besar.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, hasil *posttest* mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 87,58, dengan median 90, modus 80, simpangan baku 8,35, nilai minimum 75, dan nilai maksimum 100. Kenaikan rata-rata sebesar 26,94 poin menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media Educandy. Selain itu, penurunan nilai simpangan baku dari 16,86 menjadi 8,35 mengindikasikan bahwa variasi kemampuan antarsiswa semakin kecil sehingga pencapaian hasil belajar menjadi lebih merata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa pada materi pecahan sekaligus membantu sebagian besar siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Tabel 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (N)	31	31
Rata-rata (Mean)	59,51	76,12
Median (nilai tengah)	60	80
Modus (nilai sering muncul)	80	80
Simpangan Baku	16,89	14,24
Nilai Minimum	30	50
Nilai Maksimum	85	100

Sementara itu, berdasarkan tabel di atas, pada kelas kontrol terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pada pelaksanaan *pretest*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 59,51, dengan median 60, modus 80, simpangan baku 16,89, nilai terendah 30, dan nilai tertinggi 85. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah dan tingkat penyebaran nilai antarsiswa cukup besar.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, hasil *posttest* memperlihatkan adanya perubahan yang positif. Nilai rata-rata meningkat menjadi 76,12, sedangkan median mencapai 80 dengan modus tetap 80. Selain itu, simpangan baku menurun menjadi 14,24, sementara nilai minimum dan maksimum berubah menjadi 50 dan 100. Peningkatan rata-rata sebesar 16,61 poin menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan tetap memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum sebesar yang dicapai oleh kelas eksperimen. Penurunan simpangan baku juga mengindikasikan bahwa variasi nilai siswa menjadi lebih kecil dibandingkan sebelum pembelajaran, sehingga kemampuan siswa

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

setelah mengikuti pembelajaran konvensional cenderung lebih merata meskipun peningkatannya masih terbatas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Skor Pretest dan Posttest
Hasil Belajar Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretets Kontrol	0,133	31	0,176	0,937	31	0,070
Posttest Kontrol	0,133	31	0,176	0,954	31	0,206
Pretest Eksperimen	0,107	31	.200*	0,964	31	0,377
Posttest Eksperimen	0,114	31	.200*	0,957	31	0,242

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,070 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,206. Sementara itu, nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,377 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,076. Seluruh data memiliki nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar	*Levene Statistic*	df1	df2	Sig.
Based On Mean	1.847	1	60	.179

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,179 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the Lower	Interval of the Upper
HASIL	Equal variances assumed	6,526	0,013	3,990	60	0,000	11,774	2,951	5,871	17,677
	Equal variances not assumed			3,990	48,651	0,000	11,774	2,951	5,843	17,705

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan program SPSS diperoleh nilai thitung= 3.990. Pada taraf signifikansi α= 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = n1 + n2 – 2 = 60. Diperoleh nilai ttabel = 2,000. Selain itu, hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Karena thitung > ttabel, yaitu 3,990 > 2,000, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Pasar Baru 07.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media interaktif membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih mudah karena materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah et al. (2023), menyatakan bahwa penggunaan media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian oleh Salsabila (2025) juga menunjukkan bahwa media *educandy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Fatayan (2025) menjelaskan bahwa media *educandy* berbasis permainan edukatif dapat membantu siswa memahami materi pecahan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II SDN Pasar Baru 07. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 87,58 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,12, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai *t*hitung sebesar 3,990 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *educandy* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *educandy* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, sekaligus memperkuat konsep pembelajaran berbasis gamifikasi dan teknologi pendidikan. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel, cakupan sekolah, dan waktu penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, serta mengembangkan penggunaan *educandy* pada materi matematika maupun aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42.

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., Listiani, H., Sepriano, S., Efitra, E., & Yunita, N. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ

Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web *Educandy* Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital. *Seminar Nasional (PROSPEK I)*, *1*(1), 81–85.

Fatayan, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Educandy* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *5*, 386–396.

Gunawan, S. P. I. M. A., Dalmi Iskandar Sultani, M. P. I., Cita Ayni Putri Silalahi, S. E. I. M. E. I., Ano Suherlan S. Pd. I., M. P., Dara Fitrah Dwi, S. P. M. P., Mukhlis, S. P. I. M. P. I., Asnawi, M. H., & Nirmawan, S. P. M. P. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk Mi/Sd*. Penerbit K-Media. https://books.google.co.id/books?id=C4OiEAAAQBAJ

Hikmah, S. N., & Vioreza, N. (2023). Penerapan model inkuiri pada materi operasi hitung pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, *1*(1), 12–22.

Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3).

Khotimah, N. F., Atharina, F. P., & Budiman, M. A. (2023). Penggunaan media *Educandy* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Boja. *Indonesian Journal of Elementary School*, *3*(2), 156–166.

Larasati A, nurafni, kusuma Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Educandy* Berbasis Games Edukasi Pada Materi Aljabar Untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik. *14*(2), 484–495.

Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). *Pengembangan modul pembelajaran matematika materi pecahan kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, *7*(2), 272–281.

Marlis, M. I., Khatimah, H., Dahlan, S., Arfiani, F., & Yuanata, A. (2025). *Media Ajar Digital*. Idebuku. https://books.google.co.id/books?id=z3qFEQAAQBAJ

Prastitasari, H., Jannah, F., Prihandoko, Y., & Ali, I. H. (2025). Pembelajaran berbasis masalah dalam

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Creativity and Innovation on Elementary School (JCIES)*, *1*(1).

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 (JKH)*, *9*(1), 56–67.

Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD materi pecahan dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, *9*(2), 220–228.

Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Journal on Education*, *5*(3), 10646–10653.

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran* (p. 6). Eureka Media Aksara.

Salsabila, B., & Darmawati, D. M. (2025). Pengaruh Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD/MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(4), 1914–1926.

Syahid, A., & Wahab, A. (2025). Penerapan Media Interaktif Berbasis *Educandy* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMPN 1 Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 406-419.

Utami, K. C., Efendi, U., Abung, M., & Nurwahidin, M. (2025). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Educandy terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. *9*(September), 76–87.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. *1*(1), 13–24.