



Pemanfaatan Platform Educandy sebagai Media Gamification untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Sholihin Saputra¹, Qomario², Sulistyo Rini³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: qomario@ulm.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-11 Keywords: <i>Utilization;</i> <i>Educandy;</i> <i>Gamification;</i> <i>Learning Interest.</i>	Technological developments are driving innovation in education, one of which is through the application of gamification. This study aims to analyze the literature on the use of the Educandy platform as a gamification medium to increase students' learning interest. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) following the PRISMA framework. From 110 initial studies identified through Google Scholar and Scopus, selection was carried out based on inclusion criteria until 9 relevant articles were obtained for analysis. The results of the study indicate that Educandy consistently enhances students' motivation and interest in learning across various educational levels. This improvement is driven by interactivity, visual appeal, ease of understanding the material, and content relevance. The platform integrates gamification elements such as point systems, time limits, and instant feedback, which align with the ARCS motivation model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). The research conclusion states that Educandy is effective as a gamification-based learning tool for creating engaging, interactive, and motivating learning experiences. The implication is that educators are advised to integrate Educandy as a learning supplement, taking into account the variety of activities and the appropriateness of the material.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-11 Kata kunci: <i>Pemanfaatan;</i> <i>Educandy;</i> <i>Gamification;</i> <i>Minat Belajar.</i>	Perkembangan teknologi mendorong inovasi dalam pendidikan, salah satunya melalui penerapan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis literatur mengenai pemanfaatan platform Educandy sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah <i>Systematic Literature Review</i> (SLR) dengan mengikuti kerangka PRISMA. Dari 110 studi awal yang diidentifikasi melalui Google Scholar dan Scopus, dilakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi hingga diperoleh 9 artikel relevan yang dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educandy secara konsisten meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Peningkatan tersebut didorong oleh interaktivitas, daya tarik visual, kemudahan pemahaman materi, serta relevansi konten. Platform ini mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti sistem poin, batasan waktu, dan umpan balik instan, yang sesuai dengan model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Simpulan penelitian menyatakan bahwa Educandy efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi. Implikasinya, pendidik disarankan mengintegrasikan Educandy sebagai suplemen pembelajaran, dengan memperhatikan variasi aktivitas dan kesesuaian materi.

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terus berakselerasi secara signifikan memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Kemudahan akses terhadap informasi tidak hanya memfasilitasi efisiensi pekerjaan, tetapi juga berpotensi meningkatkan kapasitas berpikir kreatif dan progresif masyarakat. Dalam konteks ini, bidang pendidikan memainkan peran sentral sebagai penggerak utama perkembangan IPTEK, mengintegrasikan tiga unsur fundamental: pendidik sebagai sumber pengetahuan, media sebagai sarana

transmisi, dan peserta didik sebagai penerima informasi.

Pendidikan merupakan pilar krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Penyelesaian masalah pendidikan secara komprehensif akan menghasilkan SDM yang kompetitif di pasar kerja global, khususnya dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi pembelajaran (Pristiwanti et al., 2022). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terus berakselerasi secara signifikan memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Kemudahan akses terhadap

informasi tidak hanya memfasilitasi efisiensi pekerjaan, tetapi juga berpotensi meningkatkan kapasitas berpikir kreatif dan progresif masyarakat. Dalam konteks ini, bidang pendidikan memainkan peran sentral sebagai penggerak utama perkembangan IPTEK, mengintegrasikan tiga unsur fundamental: pendidik sebagai sumber pengetahuan, media sebagai sarana transmisi, dan peserta didik sebagai penerima informasi.

Pendidikan merupakan pilar krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Penyelesaian masalah pendidikan secara komprehensif akan menghasilkan SDM yang kompetitif di pasar kerja global, khususnya dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi pembelajaran (Pristiwanti et al., 2022). Menurut (Az-Zahra et al., 2023) Pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dan siswa yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran kontemporer yang ideal tidak sekadar mentransfer ilmu, melainkan mendorong kreasi serta pengembangan potensi diri. Hal ini selaras dengan definisi Nyoman (2013) dalam (Rini et al., 2024) yang menyatakan pembelajaran sebagai proses sistematis untuk "membelajarkan" pembelajar, di mana struktur kognitif yang ada direkonstruksi secara dinamis oleh pengetahuan baru. Secara garis besar, pembelajaran yang efektif bersifat terstruktur, holistik, dan berorientasi pada peserta didik (student-centered).

Menurut Mansur, H., dkk (2021) dalam (Sahmiansyah et al., 2024) alam Sahmiansyah et al. (2024), keberhasilan guru bergantung pada kelancaran komunikasi dengan siswa, di mana media pembelajaran visual berperan penting sebagai penghubung vital untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Media tersebut harus relevan dan tepat sasaran (Maulida et al., 2020) sehingga dengan penggunaan yang sesuai dan penjelasan yang jelas, proses pembelajaran dapat didukung secara signifikan untuk mencapai kesuksesan pendidikan.

Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif, Gamification mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut (Deterding et al., 2011) Gamifikasi adalah penerapan elemen desain game (seperti poin, level, tantangan) dalam konteks non-game seperti pendidikan atau pemasaran. Tujuannya tidak hanya menyampaikan informasi, tapi juga merangsang minat,

pikiran, dan perasaan siswa agar mereka aktif memahami materi dan mencapai tujuan belajar dengan menciptakan pengalaman mirip bermain game.

Pengalaman saya mengikuti program Studi Independen Bersertifikat di Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) memberikan wawasan mendalam mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya gamification. Dalam salah satu mata kuliah, saya mempelajari bagaimana elemen-elemen permainan dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Saya menyadari bahwa gamification tidak hanya menambahkan elemen permainan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang merangsang keterlibatan aktif siswa. Salah satu contoh menarik adalah platform Educandy, yang menawarkan permainan edukatif dengan antarmuka cerah dan berwarna-warni, menjadikannya alat yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Educandy merupakan platform berbasis web yang memfasilitasi pembuatan dan pemanfaatan kuis edukatif. Aplikasi ini dapat diakses oleh berbagai kalangan guru, siswa, maupun masyarakat umum dengan antarmuka visual yang cerah dan berwarna-warni, selaras dengan slogannya 'making learning sweeter' (membuat pembelajaran lebih menarik) (Amelia et al., 2021) Meskipun platform ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif, guru tetap menghadapi tantangan signifikan dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Sandjaja (2006) dalam (Siswadi, 2013), minat merupakan kecenderungan untuk mengeksplorasi aktivitas spesifik dengan sikap positif, sedangkan Slameto dalam (Azhar & Sikumbang, 2018) menekankannya sebagai ketertarikan intrinsik tanpa paksaan. Keduanya menyatakan bahwa minat tumbuh dari hubungan timbal balik antara diri dan objek eksternal, serta menjadi penggerak aktivitas yang dipengaruhi faktor endogen (emosional) dan eksogen (kontekstual).

Oleh karena itu, mengingat pentingnya minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta potensi *gamification* dalam meningkatkan minat tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menelaah literatur terkait melalui kajian *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap literatur yang relevan. Metode SLR dipilih karena memungkinkan untuk melakukan analisis komprehensif terhadap berbagai penelitian yang telah

dilakukan sebelumnya terkait pemanfaatan platform *Educandy* sebagai media *gamification*.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menerapkan Studi Literatur Review (SLR), yang merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mengkaji, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan riset terdahulu dalam bidang kajian tertentu.

Studi literature review adalah adalah suatu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menyelidiki, mengevaluasi, dan menggabungkan temuan-temuan penelitian yang telah ada sebelumnya dalam suatu bidang tertentu. Dalam studi ini, peneliti melakukan tinjauan terhadap literatur-literatur yang relevan dan memilih studi-studi yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti.

Tujuan dari studi literature review adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, dan menyajikan temuan-temuan yang telah ada dalam literatur (Rahmawati et al., 2023).

Secara lebih spesifik, penelitian ini mengadopsi pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan berpedoman pada kerangka PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). PRISMA adalah serangkaian evidence-based minimum berbasis bukti yang bertujuan membantu penulis melaporkan beragam tinjauan sistematis dan metaanalisis yang menilai manfaat. PRISMA berfokus pada cara-cara di mana penulis dapat memastikan pelaporan yang transparan dan lengkap dari jenis penelitian (Sastypratiwi & Nyoto, 2020).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mencari berbagai artikel penelitian dari jurnal nasional dan internasional. Literatur yang disertakan mencakup hasil penelitian kualitatif, deskriptif, dan pendidikan yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020 hingga 2024.

Pencarian artikel dan sumber data dilakukan menggunakan Google Scholar dan Scopus dengan dukungan Publish or Perish. Seleksi akhir menghasilkan 9 artikel yang relevan, yang kemudian dikelola dan dianalisis lebih lanjut memanfaatkan platform Covidence. Kata kunci utama yang digunakan dalam identifikasi literatur adalah "Pemanfaatan, *Educandy*, *Gamification*, Minat Belajar."

Tabel 1. Kriteria Inklusi

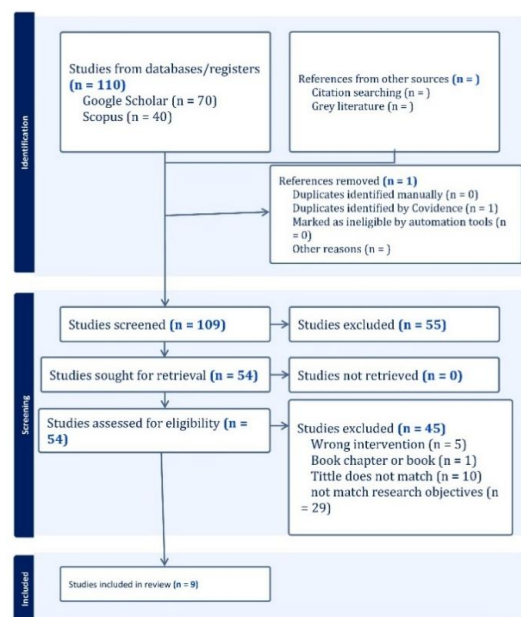
No	Tipe	Inklusi
1.	Kategori Artikel	<i>Research Article</i>
2.	Klasifikasi Artikel	Artikel Nasional dan Internasional
3.	Tahun Terbit	2020-2024
4.	Segmentasi	TK, SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi
5.	Status Jurnal	Jurnal Terakreditasi 1-6

Sumber: (Leliavia, 2023)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, teridentifikasi 9 artikel relevan. Hasil seleksi ini ditampilkan dalam bagan alur PRISMA di bawah ini:



Gambar 1. Diagram PRISMA

Proses identifikasi studi dimulai dengan pengumpulan data dari berbagai database dan registrasi, yang mencakup 110 studi secara keseluruhan. Dari jumlah tersebut, 70 studi diambil dari Google Scholar dan 40 dari Scopus. Selain itu, satu kategori yang penting dalam identifikasi adalah referensi dari sumber lain yang mencakup pencarian kutipan dan literatur abu-abu, meski tidak ada studi yang berhasil ditemukan melalui kedua metode tersebut. Setelah pengumpulan, hanya satu referensi yang dihapus akibat identifikasi duplikasi, baik secara manual maupun melalui alat otomatis, menunjukkan proses penyaringan yang ketat untuk memastikan keakuratan data.

Setelah fase identifikasi, dilakukan screening terhadap 109 studi yang telah dikumpulkan. Dari jumlah tersebut, 55 studi

dikeluarkan dari analisis untuk berbagai alasan, termasuk intervensi yang tidak relevan serta judul yang tidak cocok dengan tujuan penelitian. Proses ini kemudian melibatkan pencarian kembali terhadap 54 studi yang dinilai untuk kelayakan. Akhirnya, hanya 9 studi yang dianggap memenuhi kriteria dan dimasukkan dalam tinjauan. Selain itu, tidak ada studi yang sedang berlangsung atau menunggu klasifikasi, yang menandakan bahwa semua proses seleksi telah selesai dengan efisien. Ini menunjukkan bahwa mekanisme pemilihan studi diatur dengan baik, memungkinkan penelitian yang relevan dan berkualitas tinggi untuk dianalisis lebih lanjut.

B. Pembahasan

Berdasarkan sembilan hasil penelitian yang telah dipaparkan sesuai dengan kata kunci, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educandy secara konsisten dan lebih dominan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Temuan peningkatan motivasi yang lebih dominan ini secara teoretis selaras dengan prinsip gamifikasi Kapp (2013) dalam (Yunita & Indrajit, 2022) yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan, dan teori minat belajar Slameto (2010) dalam (Azhar & Sikumbang, 2018) yang mendefinisikan minat sebagai ketertarikan intrinsik tanpa paksaan, dimana platform interaktif seperti Educandy menciptakan kondisi untuk perkembangan tersebut. Penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa setelah menggunakan platform Educandy, yang menjadi tujuan utama penelitian ini.

Penelitian oleh (Amir et al., 2024) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media Educandy mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan, yaitu sebesar 16,80 poin, dari skor awal 57,20. Selain itu, hasil belajar matematika siswa juga meningkat sebesar 10,66 poin, dari skor awal 70,66. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah interaktivitas dan keterlibatan yang ditawarkan oleh Educandy. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, Educandy mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian Amir et al., (Ifliadi et al., 2024) juga menemukan bahwa Educandy dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini menekankan bahwa Educandy memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang tidak hanya memperkaya penguasaan kosakata siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Educandy untuk memperkaya penguasaan kosakata dan mendorong partisipasi aktif siswa berkontribusi pada peningkatan minat belajar, yang sejalan dengan temuan Amir et al.

Penelitian oleh (Lourenca et al., 2024) dan (Nurhikmah et al., 2023) lebih lanjut mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik di tingkat SMA maupun SD. (Lourenca et al., 2024) mencatat bahwa siswa kelas X G di SMAN 10 Pontianak merasa bahwa media Educandy membuat pembelajaran sosiologi menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi, yang menunjukkan bahwa Educandy tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep sosiologis.

Di sisi lain, (Nurhikmah et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Educandy di sekolah dasar berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keduanya menyoroti daya tarik visual dan interaktif yang ditawarkan oleh Educandy sebagai faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. (Isma et al., 2023) menambahkan bahwa penerapan media e-learning berbasis gamification, yang memiliki kesamaan dengan Educandy, juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa, menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang serupa.

Penelitian oleh (Permata & Kristanto, 2020) memberikan perspektif tambahan mengenai efektivitas perangkat pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat tinggi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa rata-rata sebesar 3,30%. Meskipun penelitian ini tidak secara langsung menggunakan

Educandy, hasil ini menunjukkan bahwa kualitas perangkat pembelajaran secara keseluruhan berkontribusi pada efektivitas proses belajar, yang dapat diintegrasikan dengan penggunaan media seperti Educandy untuk hasil yang lebih optimal.

Hasil penelitian oleh (Ariyani et al., 2024) menunjukkan bahwa media Educandy memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan nilai t-hitung sebesar 3,362 yang lebih besar dari t-tabel 1,734 dan tingkat signifikansi 0,003 yang lebih kecil dari 0,05, penelitian ini membuktikan bahwa Educandy dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Educandy mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, penelitian oleh (Zenobia, 2023) melaporkan bahwa penggunaan media Educandy berhasil meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 1 SMA 9 Kota Jambi. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata minat belajar siswa pada siklus I tercatat sebesar 73%, dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa lebih berminat untuk mendalami mata pelajaran sejarah ketika menggunakan media Educandy, yang mencerminkan efektivitas media ini dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keterkaitan antara penelitian Zenobia dan penelitian sebelumnya terletak pada kemampuan Educandy untuk membuat siswa lebih berminat mendalami mata pelajaran, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan minat belajar.

Penelitian oleh (Chans & Portuguese Castro, 2021) juga memberikan kontribusi penting dalam konteks ini. Implementasi strategi gamifikasi pada perkuliahan kimia daring di Meksiko selama pandemi secara signifikan meningkatkan motivasi, dengan lebih dari 90% siswa menyatakan bahwa metode tersebut menarik dan relevan. Keterlibatan siswa juga meningkat, terlihat dari kehadiran 94% dan aktivasi kamera 98%. Selain itu, capaian akademik meningkat, dengan nilai rata-rata uji pengetahuan naik dari 57% menjadi 79% dan tingkat kelulusan meningkat dari 24% menjadi 76%. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi, termasuk yang diterapkan dalam Educandy, dapat

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh (Isma et al., 2023) juga menekankan pentingnya elemen gamifikasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan sintesis sembilan penelitian yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa platform Educandy merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Temuan menunjukkan bahwa motivasi belajar muncul sebagai aspek yang lebih dominan dan didukung oleh bukti kuantitatif yang kuat, seperti peningkatan skor dan signifikansi statistik. Sementara itu, peningkatan minat belajar sering kali menjadi perwujudan atau konsekuensi dari motivasi yang telah terlebih dahulu terbangun. Beberapa faktor kunci yang mendorong peningkatan tersebut meliputi: (1) interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis permainan, (2) daya tarik visual dan fitur interaktif yang menarik perhatian, (3) kemudahan pemahaman materi melalui penyajian yang menyenangkan, serta (4) relevansi konten yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Faktor-faktor ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkaya penguasaan kosakata dan memperkuat pemahaman konseptual siswa.

Di balik efektivitasnya, Educandy mengintegrasikan sejumlah elemen mekanika gamifikasi yang berperan sebagai stimulus psikologis, seperti: sistem poin yang memberikan umpan balik langsung, batasan waktu yang menciptakan dinamika tantangan, serta umpan balik sensorik (visual dan audio) yang mempertahankan atensi siswa. Elemen-elemen ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga secara sistematis dirancang untuk memengaruhi struktur motivasi belajar siswa.

Secara teoretis, konsistensi dampak positif Educandy dapat dijelaskan melalui Model Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Platform ini berhasil: menarik perhatian melalui antarmuka yang dinamis dan interaktif, menciptakan relevansi dengan materi ajar yang dapat dikustomisasi, membangun kepercayaan diri melalui umpan balik instan dan mekanisme yang mudah dipahami, serta memberikan kepuasan melalui sistem penghargaan dan pengakuan atas pencapaian. Pemenuhan

keempat komponen ARCS ini menjelaskan mengapa Educandy mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga secara konsisten meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran dikelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan kajian sistematis terhadap literatur dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa platform Educandy secara efektif mengintegrasikan elemen-elemen inti gamification. Melalui pendekatan kerangka kerja MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), teridentifikasi mekanika dasar seperti sistem poin, batasan waktu, dan umpan balik indrawi yang dirancang untuk menciptakan dinamika keterlibatan dan persaingan sehat, dengan tujuan akhir membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Efektivitas Educandy dalam meningkatkan minat belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui kemampuannya memenuhi empat komponen model motivasi ARCS. Platform ini berhasil menarik perhatian (Attention) melalui antarmuka yang interaktif, menjaga relevansi (Relevance) dengan materi ajar, membangun kepercayaan diri (Confidence) melalui umpan balik instan, serta memberikan kepuasan (Satisfaction) atas pencapaian yang diraih. Pemenuhan siklus motivasi ini secara utuh menjelaskan konsistensi temuan berbagai penelitian yang menunjukkan peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa setelah menggunakan Educandy sebagai media pembelajaran berbasis gamification.

B. Saran

Saran Untuk mengoptimalkan manfaat *Educandy*, pendidik disarankan mengintegrasikan platform sebagai suplemen interaktif, khususnya pada materi repetitif seperti matematika atau kosakata dengan memvariasikan aktivitas game guna menjaga kebaruan dan mengaitkannya dengan diskusi konseptual pascagame. Pengembang juga perlu memperluas konten lintas disiplin (terutama sains dan humaniora) serta mengembangkan fitur adaptif yang menyesuaikan kesulitan berdasarkan kemampuan individu. Institusi pendidikan harus menjamin dukungan infrastruktur, termasuk perangkat dan konektivitas stabil, disertai pelatihan teknis bagi guru dalam merancang aktivitas

berbasis *Educandy*. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplor faktor dominan pengaruh minat melalui analisis regresi, membandingkan efektivitas *Educandy* dengan alat gamifikasi lain dalam beragam konteks sosio-kultural, atau meneliti keberlanjutan dampaknya secara longitudinal. Implementasi juga perlu mempertimbangkan mitigasi potensi distraksi dari desain game yang terlalu kompleks dan memastikan validitas konten agar peningkatan minat diiringi kualitas pembelajaran yang substantif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION*, 3(2), 56–61.
<https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Amir, N. F., Malmia, W., Magfirah, I., Andong, A., & Buton, S. (2024). Pemanfaatan media Educandy dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika Siswa kelas V Sekolah Dasar. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1–8.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.2800>
- Ariyani, R., Sida, S. C., & Akram. (2024). Penggunaan Media Educandy Based E-Learning Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2839>
- Azhar, A. A., & Sikumbang, A. T. (2018). Kecenderungan Peminatan Mahasiswa Program Studi Komunikasi Islam. *UINSU*.
- Az-Zahra, S. M., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PKN Di SMPN 15 Banjarmasin. *J-INSTECH*, 4(2), 178.
<https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8854>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements To

- Gamefulness: Defining "Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Ifliadi, I., Prasetyo, I., Suhaidi, Mendrofa, L. I., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan*.
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, Muh., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Leliavia, L. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.62099/khapro.v4i1.41>
- Lourenca, V., Ramadhan, I., & Zatalini, A. (2024). Analysis of the Implementation of Educandy Learning Media in Efforts to Increase Interest in Learning Sociology. *International Conference on Character and Sustainable Education (ICoCSE) Proceedings*.
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA. *Journal of Instructional Technology*, 20–28.
- 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 Dasar Dan Sosial Humaniora*.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Rahmawati, L., Budianto, E. W. H., & Dewi, N. D. T. (2023). Pemetaan Topik Penelitian Seputar Bank Tabungan Negara (BTN) Syariah dan Konvensional: Studi Bibliometrik VOSviewer dan Literature Review. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Rini, S., Qomario, Q., & Salwa Azkia, J. (2024). Pengembangan Flashcard Benda Kearifan Lokal Banjar Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–41. <https://doi.org/10.52647/jep.v6i1.169>
- Sahmiansyah, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa VII. *J-INSTECH*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9775>
- Siswadi, Y. (2013). Analisis faktor internal, faktor eksternal dan pembelajaran kewirausahaan yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam berwirausaha. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*.
- Zenobia, F. A. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA 9 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.