

**PENGUNAAN APLIKASI *EDUCANDY* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS V DI MADRASAH
IBTIDAIYAH SWASTA NUUR HADDAD TAMBALA, KECAMATAN
TOMBARIRI, KABUPATEN MINAHASA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Program
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

SITI NURAINI BERLIANA MAMONTO

NIM. 20221010



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRSAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
2025M/1446H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahapeserta didik yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nuraini Berliana Mamonto
NIM : 20221010
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut : IAIN Manado
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nuur Haddad Tamabala, Kecamatan Tombariri, Kabupaten Minahasa.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 20 Februari 2025

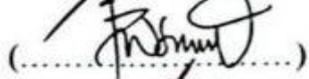
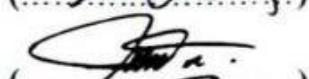
Siti Nuraini Berliana Mamonto
NIM. 20221010

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul : **"Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nur Haddad Tambala, Kecamatan Tombariri, Kabupaten Minahasa"** yang disusun oleh Siti Nuraini Berliana Mamonto, NIM: 20221010 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025, dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan beberapa perbaikan.

Manado, 20 Mei 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si	
Sekretaris	: Indah Wardaty Saud, M.Pd	
Penguji I	: Nur Halimah, M.Hum	
Penguji II	: Fadhlán Saini, M.Pd	
Pembimbing I	: Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si	
Pembimbing II	: Indah Wardaty Saud, M.Pd	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Arhanuddin, M.Pd
NIP. 198107162006642002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Alhamdulillah, skripsi yang berjudul **"Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala"** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua termasuk dalam golongan yang senantiasa menjalankan ajarannya dan memperoleh syafaatnya di Yaumul Akhir.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan, namun berkat rahmat Allah SWT, semuanya dapat dilalui dengan baik. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur peneliti menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya serta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Manado. Dr. Edi Gunawan, M.HI, selaku Wakil Rektor I, Dr. Salma, M.HI, selaku Wakil Rektor II, Dr. Mastang A. Baba, M.Ag, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado, Dr. Adri Lundeto, S.Ag, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan, Dr. Drs. Ishak Talibo M.Pd.I, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahapteserta didikan dan Kerja sama Institut Agama Islam Negeri Manado.
3. Ilham Syah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Aris Armeth Daud Al Kahar, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Manado.

4. Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si, selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik, serta Indah Wardaty Saud, M.Pd, selaku Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan motivasi sepanjang proses penyusunan penelitian ini. Bimbingan dan dukungan mereka sangat berarti hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Nur Halimah, M.Hum selaku Penguji 1 dan Fadhlhan Saini, M.Pd selaku Penguji 2, yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta memberikan masukan, arahan, dan koreksi demi penyempurnaan skripsi ini. Segala bimbingan dan saran yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga bagi peneliti.
6. Seluruh dosen, tenaga pendidik, dan staf kependidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), yang telah memberikan ilmu, dukungan, serta bantuan selama masa studi hingga penelitian ini dapat diselesaikan.
7. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai, hormati, dan banggakan Bapak Mujahidin Mamonto dan Almarhumah Ibu Sri Mulatsih Hamdi, S.Pd.I. yang telah mengandung, melahirkan, membesarkan, mengasuh, serta mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan yang tak ternilai. Saya mempersembahkan skripsi ini kepada Ibu saya yang sangat saya cintai, Almarhumah Ibu Sri Mulatsih Hamdi, S.Pd.I. yang telah menjadi sosok panutan dan sumber inspirasi bagi saya. Meskipun beliau telah berpulang, kasih sayang, perjuangan, serta nilai-nilai yang beliau tanamkan tetap hidup dalam diri saya dan terus membimbing setiap langkah saya. Kontribusi beliau dalam hidup saya begitu besar, hingga keberadaannya masih saya rasakan dalam setiap pencapaian yang saya raih.
8. Ketiga kakak tercinta, Sarwenda Mamonto, Ernawati Mamonto, dan Celiawati Mamonto, yang selalu menemani, memberikan semangat, serta mendukung setiap proses yang saya jalani hingga dapat menyelesaikan studi ini.
9. Bibi dan om yang sangat saya sayangi dan banggakan, Siti Handayani Hamdi, Izazul Bawoel, dan Bambang Suyadi yang telah saya anggap seperti orang tua sendiri. Kasih sayang, perhatian, serta bantuan yang mereka berikan sungguh berarti bagi saya dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini.
10. Suriati Nurhamidin, S.HI, selaku Kepala Madrasah MIS Nuur Haddad Tambala, beserta seluruh tenaga pendidik dan kependidikan yang telah memberikan izin, dukungan, serta bersedia bekerja sama selama proses penelitian berlangsung.

11. Sahabat-sahabat terkasih dan tersayang, Nadia Nuratika Hamisi, Asyyfa Azzahra Abukasim, Erika Rumondor, Avrilla Azahrah, Rismawati Mamonto, Ananta Damulawan, dan Filda Simbala yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta kepedulian selama saya menjalani studi.
12. Seluruh sahabat yang tergabung dalam *Squad Unification*, yang telah saya anggap sebagai keluarga sendiri. Kehadiran mereka selalu membawa keceriaan, kebersamaan, serta semangat yang tak ternilai.
13. Warga kost orens dan teman-teman posko 7 PPKT IAIN Manado 2024.
14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 IAIN Manado, khususnya PGMI A angkatan 2021, serta semua rekan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah kita bagi selama perjalanan akademik ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.
16. Untuk diri sendiri, terima kasih sudah bertahan melalui setiap tantangan, melewati lelah, dan tidak menyerah. Perjalanan ini tidak mudah, tetapi akhirnya bisa diselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat di masa mendatang.

Manado, 20 Februari 2025

Siti Nuraini Berliana Mamonto
NIM. 20221010

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1-7
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	8-30
A. Pembelajaran Bahasa.....	8
B. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD	10
C. Pengertian <i>Vocabulary</i> (Kosakata).....	13
D. Media Pembelajaran	20
E. Pengertian <i>Game</i>	23
F. <i>Game</i> Edukasi.....	23
G. <i>Educandy</i>	24
H. Penelitian Relevan.....	27
I. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31-48
A. Latar dan Karakteristik Penelitian	31
B. Desain Tindakan.....	31

C. Subjek Penelitian.....	34
D. Sumber dan Jenis Data	34
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	44
H. Analisa Keabsahan Data	47
I. Indikator Keberhasilan	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49-75
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	49
B. Hasil Penelitian.....	51
C. Pembahasan	71
D. Kendala-Kendala dalam Penelitian	74
BAB V PENUTUP	76-77
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78-81
LAMPIRAN	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aktifitas Guru dan Peserta Didik yang akan di Amati.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Peserta Didik Siklus I	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes Peserta Didik Siklus II.....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	43
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	45
Tabel 3.6 Kategori Persentase Hasil Angket.....	45
Tabel 4.1 Hasil Pre-Test Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V MIS Nuur Haddad Tambala	48
Tabel 4.2 Hasil Post Test Siklus 1 Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V MIS Nuur Haddad Tambala	51
Tabel 4.3 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1	53
Tabel 4.4 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus 1	55
Tabel 4.5 Hasil Post Test Siklus 2 Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V MIS Nuur Haddad Tambala	61
Tabel 4.6 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 2	62
Tabel 4.7 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus 2	65
Tabel 4.8 Tabulasi Data Angket Peserta Didik.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Educandy</i>	25
Gambar 2.2 Tampilan Permainan pada Aplikasi <i>Educandy</i>	25
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Taggart.....	73
Gambar 4.1 Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Selesai Penelitian
3. Profil Madrasah
4. Modul Ajar Siklus I-II
5. Tampilan *Educandy* dalam Pembelajaran
6. Soal dan Kunci Jawaban
7. Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik
8. Dokumentasi
9. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penyusun : Siti Nuraini Berliana Mamonto
NIM : 20221010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nur Haddad Tambala, Kecamatan Tombariri, Kabupaten Minahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V di MIS Nur Haddad Tambala melalui penggunaan aplikasi *Educandy*. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V di MIS Nur Haddad Tambala, Kecamatan Tombariri, Kabupaten Minahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar dan angket peserta didik, sedangkan data kualitatif digunakan untuk menganalisis penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, tahap pertama yaitu pra siklus, pada tahap ini peneliti belum menggunakan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran dan memperoleh hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata 56,3 dan tingkat ketuntasan sebesar 33,3%. Pada tahap kedua yaitu siklus 1, aplikasi *Educandy* mulai diterapkan sebagai media pembelajaran, sehingga nilai rata-rata meningkat menjadi 79,3 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,7%. Tahap ketiga yaitu siklus 2, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan nilai rata-rata 83,3 dan tingkat ketuntasan mencapai 86,6%. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat antusiasme peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Educandy* tergolong tinggi. Mayoritas responden memberikan jawaban "sangat setuju", yang mengindikasikan bahwa aplikasi *Educandy* membantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V di MIS Nur Haddad Tambala, yang menyatakan bahwa *Educandy* memberikan manfaat signifikan. Selain mudah diakses, aplikasi ini juga efisien karena tidak memerlukan banyak waktu dan biaya dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi *Educandy* terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Kosakata, *Educandy*.

ABSTRACT

Name : Siti Nuraini Berliana Mamonto
Student ID Number : 20221010
Faculty : *Tarbiyah and Teacher Training*
Study Program : *Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education*
Title : *The Use of the Educandy Application to Improve English Vocabulary Mastery of Grade V Students at Nur Haddad Tambala Private Islamic Elementary School, Tombariri District, Minahasa Regency.*

This research aims to improve the English vocabulary mastery of fifth-grade students at MIS Nur Haddad Tambala through the use of the Educandy application. The research design in this thesis used Classroom Action Research (CAR). The participants were fifth-grade students at MIS Nur Haddad Tambala, Tombariri District, Minahasa Regency. Data collection techniques included observation, tests, questionnaires, interviews, and documentation. The data obtained were categorized into two types: quantitative and qualitative. Quantitative data were used to measure learning outcomes and analyze questionnaire responses, while qualitative data were utilized to examine the implementation of the Educandy application in English instruction. This research was conducted in three stages, the first stage is pre-cycle, at this stage, the researcher has not used the Educandy application in learning and obtained pre-test results with an average score of 56.3 and a completeness rate of 33.3%. In the second stage, namely cycle 1, the Educandy application began to be applied as a learning medium, so that the average value increased to 79.3 with a 66.7% completion rate. In the third stage, namely cycle 2, there was a further increase with an average value of 83.3 and the level of completeness reached 86.6%. The questionnaire results revealed a high level of enthusiasm among students in using the Educandy application. The majority of respondents selected “strongly agree,” indicating that the application effectively supports English vocabulary learning. These findings were reinforced by interviews with the fifth-grade teacher, who affirmed that Educandy offers substantial benefits. In addition to being easily accessible, the application is efficient, requiring minimal time and cost for implementation in the classroom. Based on the results of the study, the use of Educandy application is proven to be able to improve the mastery of English vocabulary of grade V students, as seen from the increase in learning outcomes in each cycle.

Keyword: *English, Vocabulary, Educandy.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam konteks pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata memegang peran penting dalam kemampuan menyusun kalimat yang tepat dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kosakata adalah sebuah komponen bahasa yang memiliki makna. Kosakata memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Inggris. Penguasaan kosakata yang memadai memberikan fondasi yang kuat bagi kemampuan berkomunikasi secara efektif, baik secara verbal maupun tertulis. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, semakin banyak jumlah kata yang dikuasai, semakin luas pula kemampuan seseorang untuk memahami berbagai jenis teks, menyampaikan ide dengan tepat, serta beradaptasi dengan berbagai konteks komunikasi.

Untuk anak dengan usia sekolah dasar akan sangat bagus ketika pelajaran bahasa asing dimulai dengan memperbanyak penguasaan kosakata disamping kemampuan yang lain seperti *speaking* (berbicara), *writing* (menulis), *reading* (membaca) dan sebagainya, akan tetapi masalah yang timbul adalah ketika peserta didik sangat sulit menghafalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Ini mungkin karena mereka baru mengenal bahasa tersebut, dan terbiasa dengan bahasa ibu.¹ Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu ditingkatkan di sekolah dasar.

Fakta bahwa masih banyak anak-anak tingkat sekolah dasar yang kesusahan dalam belajar bahasa Inggris, serta kurangnya minat pada pembelajaran bahasa Inggris juga termasuk salah satu tantangan tersendiri bagi guru. Penguasaan kosakata yang terbatas menjadi salah satu masalah yang sering dialami peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar. Keterbatasan penguasaan kosakata peserta didik tingkat sekolah dasar adalah situasi di mana peserta didik memiliki jumlah kata yang terbatas.

¹ Aurellia Septiara Az Zahra dan Mega Febriani Sya, "Permasalahan dan solusi pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD)," *Karimah Tauhid* 1, no. 4 (2022): h. 98.

Untuk mengatasi kesulitan belajar bahasa Inggris pada anak-anak di tingkat sekolah dasar, perlu dilakukan pendekatan yang sesuai dengan usia anak, seperti menggunakan metode pembelajaran yang menarik serta penggunaan media belajar yang *up to date* dalam belajar bahasa Inggris.² Penting untuk dicatat bahwa pemanfaatan alat bantu pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris di SD dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu peserta didik dalam menguasai kosakata, tata bahasa, dan pengucapan melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan akses terhadap teknologi, memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan teknologi, serta meningkatkan kesadaran akan manfaat penerapan media pembelajaran dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.³

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas, ditemukan bahwa metode pengajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang variatif serta rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V. Guru lebih banyak menggunakan metode *Grammar Translation Method* (GTM), GTM adalah salah satu metode yang ada dalam pengajaran bahasa asing dimana di dalamnya memiliki tujuan yakni membantu peserta didik membaca serta menghargai bahasa asing. Pengajaran *grammar translation method* memiliki arti sebagai strategi atas pengajaran yang membutuhkan *grammar* dan *translation* sebagai kendaraan utama untuk mengajar berbagai macam bentuk dari teks bahasa yang kedua.⁴ Yang pada kenyataannya metode ini kurang optimal dalam konteks pengajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar. Guru kelas yang mengajar bahasa Inggris di kelas V juga merupakan kepala madrasah sehingga memiliki beban kerja yang lebih banyak di banding dengan guru lainnya. Hal ini menunjukkan

² Sjafty Nursiti Maili, "Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan," *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)* 6, no. 1 (2018): h. 25.

³ Zahra dan Sya, "Permasalahan dan solusi pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD)," h. 100.

⁴ Ajeng Sito Larasati dan Muhammad Agung Nugroho, "Teaching Methods for Reading Skill in Inclusive Class," *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature* 8, no. 1 (2021): h. 287.

perlunya penggunaan metode pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap bahasa Inggris. Dengan mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih efektif, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan kosakata dan struktur bahasa Inggris.⁵

Kurangnya penguasaan kosakata peserta didik kelas V ditandai dengan hasil tes kosakata yang belum mencapai KKM, adapun KKM untuk mata pelajaran bahasa Inggris adalah 75. Tercatat sebanyak 46,66% dari jumlah keseluruhan peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk tes kosakata.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan metode bermain dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Educandy*. Metode ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media digital seperti *Educandy* juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, memfasilitasi penggunaan kosakata bahasa Inggris secara kontekstual, serta mengembangkan keterampilan berbahasa mereka melalui aktivitas bermain yang terarah dan mendidik.

Educandy adalah sebuah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat permainan dan aktivitas pembelajaran interaktif untuk peserta didik mereka. Dalam *Educandy*, guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan berbasis pilihan ganda, teka-teki kata, anagram, dan aktivitas lainnya yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital mereka, seperti komputer, handphone dan tablet. Platform ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, dengan

⁵ Mika Andika Mika dan Nova Mardiana, "Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2023): h. 248.

berbagai fitur yang dapat disesuaikan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan atau jenis aktivitas yang diinginkan oleh guru.⁶

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan peneliti, mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan aplikasi *Educandy* dinilai perlu untuk dilakukan. Pemanfaatan aplikasi *Educandy* diharapkan dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Educandy* dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

B. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk kepada konteks permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi terhadap permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nuur Haddad Tambala.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nuur Haddad Tambala.

C. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi hasil dari masalah yang ada, terlihat bahwa permasalahan yang akan diteliti dalam kajian ini sangat kompleks. Adanya pembatasan masalah menjadi suatu keharusan dalam konteks penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada isu seputar kurangnya penguasaan peserta didik terhadap kosakata dalam bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan batasan masalah di atas, sehingga bisa dirumuskan permasalahan; “Bagaimana penggunaan aplikasi *Educandy* dalam

⁶ Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani, “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *Jurnal basicedu* 5, no. 4 (2021): h. 2084.

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik kelas V MIS Nuur Haddad Tambala.

F. Kegunaan Penelitian

Di samping tujuan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini juga menawarkan sejumlah kegunaan yang signifikan, baik dari segi teori maupun praktis. Sejauh ini, penelitian ini disarankan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini direkomendasikan dapat memberikan informasi terkait upaya guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, dengan fokus pada penerapan aplikasi *Educandy* sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini disarankan dapat menyajikan temuan yang informatif dan bermanfaat bagi praktisi pendidikan dan pengembangan kurikulum.
- b. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan yang berharga bagi pengembangan penelitian-penelitian mendatang yang mengeksplorasi kemampuan guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti

Disarankan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga sebagai bahan kajian dan dukungan untuk pengembangan pemahaman lebih lanjut terkait topik tersebut dalam ranah penelitian.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Melalui penggunaan media *Educandy*, peserta didik akan lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.
- 2) Peserta didik dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan media *Educandy* yang interaktif dan berbeda dari metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris sebelumnya. Hal ini karena adanya permainan yang memanfaatkan media *Educandy* selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran *Educandy* dapat menjadi salah satu strategi yang berguna bagi guru dalam memberikan pembelajaran tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris kepada peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran *Educandy* dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi sekolah dalam mendukung proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalahan pemahaman dari pembaca tentang maksud dan arti yang terkandung dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Educandy* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala”. Untuk itu peneliti menambahkan beberapa penjelasan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Educandy*

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. Dengan slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis), tampilan *Educandy* dibuat dengan warna warni yang manis sehingga terkesan ceria. *Educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun,

3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice*.⁷

2. Kosakata

Kosakata atau perbendaharaan kata merupakan keseluruhan jumlah kata yang terdapat dalam suatu bahasa, serta mencakup kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan kata-kata tersebut dalam berbicara maupun menulis. Kosakata dalam suatu bahasa terus mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan semakin kompleksnya kehidupan. Dalam bahasa Inggris, jumlah kosakata yang pasti sulit untuk ditentukan, namun berdasarkan perkiraan yang dapat dipercaya, jumlahnya diperkirakan mencapai sekitar satu juta kata.⁸

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah seseorang dalam memahami dan menggunakan suatu bahasa, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan.

Aplikasi *Educandy* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dinilai efektif dalam membantu peserta didik meningkatkan penguasaan kosakata. Aplikasi ini tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga menyediakan berbagai permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan bahasa, khususnya dalam mengenali dan memahami kosakata baru. Melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkesan.

⁷ Yunus Abidin et al., "Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD," *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): h. 1235.

⁸ Ratna Susanti, "Penguasaan kosakata dan kemampuan membaca bahasa inggris," *Jurnal pendidikan penabur* 1, no. 1 (2002): h. 89.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Pembelajaran Bahasa

Para ahli telah memberikan definisi tentang bahasa, yang pada dasarnya adalah alat komunikasi yang digunakan manusia. Bahasa tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dan pikiran, tetapi juga menjadi media untuk mengungkapkan emosi dan pandangan hidup seseorang. Selain itu, bahasa juga berperan sebagai penanda identitas individu maupun kelompok masyarakat, mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah suatu bangsa.⁹ Sebagaimana firman Allah Swt dalam Alquran surah Ar-Rum ayat 22, sebagai berikut:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ
لِّلْعَالَمِينَ

Terjemahan:

Dan di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui.¹⁰

Bahasa diduga sudah digunakan manusia sekitar 45.000 tahun sebelum Masehi. Jumlah bahasa di dunia dipercaya berkisar di sekitar angka 6.000.¹¹ Dalam ayat tersebut terdapat frasa yang artinya “perbedaan bahasamu”, maksudnya ialah adanya berbagai ragam bahasa di dunia ini, sebagaimana yang kita ketahui bahwa setiap negara memiliki bahasa masing-masing. Maka disinilah bukti bahwa bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa.¹²

⁹ Okarisma Mailani et al., “Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia,” *Kampret Journal* 1, no. 2 (2022): h. 2.

¹⁰ R I Kementerian Agama, “Al-Qur’an,” *Al-Qur’an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah, 2015.

¹¹ Kementerian Agama.

¹² Erwin Harianto, “Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): h. 5.

Bahasa terbentuk dalam masyarakat karena adanya sistem simbol yang disepakati oleh masyarakat itu sendiri. Simbol-simbol tersebut digunakan secara turun-temurun hingga menjadi kebiasaan yang melekat dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat. Oleh karena itu, setiap daerah, bangsa, dan negara memiliki bahasa yang khas sebagai identitas mereka. Simbol-simbol tersebut membentuk kata, kata membentuk kalimat, dan kalimat menyusun paragraf yang secara berkesinambungan menyampaikan makna yang utuh.¹³

1. Faktor Perolehan Bahasa dan Bahasa kedua

Bahasa dapat diperoleh melalui berbagai sumber dan proses pembelajaran. Bahasa pertama yang dikuasai oleh peserta didik umumnya adalah bahasa ibu, yang diperoleh melalui interaksi sejak dini di lingkungan keluarga. Seiring dengan perkembangan kognitif dan sosial, peserta didik kemudian memasuki tahap yang memungkinkan mereka untuk mempelajari dan menguasai bahasa kedua. Gusdi Sastra dalam Mailani menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi proses perolehan bahasa serta pembelajaran bahasa kedua. Faktor-faktor tersebut meliputi motivasi, usia, dan lingkungan. Ketiga aspek ini memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana seseorang dapat memperoleh dan menguasai bahasa secara efektif. Uraian lebih lanjut mengenai masing-masing faktor dijelaskan sebagai berikut.¹⁴

a. Faktor motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal atau kemauan individu untuk melakukan suatu tindakan. Dalam konteks pemerolehan bahasa, motivasi memiliki dua fungsi utama: pertama, fungsi integratif yang mendorong individu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan penutur asli; kedua, fungsi instrumental yang berkaitan dengan tujuan praktis, seperti memperoleh mobilitas sosial atau peluang kerja yang lebih baik.¹⁵

¹³ Mailani et al., "Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia," h. 2.

¹⁴ Mailani et al., h. 4.

¹⁵ Suparman Suparman, "Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3 Tahun," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2022): h. 16.

b. Faktor usia

Usia merupakan salah satu faktor penting dalam proses pemerolehan bahasa. Anak-anak cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menguasai pelafalan atau artikulasi bahasa dibandingkan orang dewasa, karena pada masa ini otak masih berada dalam tahap perkembangan optimal untuk menyerap dan meniru bunyi bahasa secara alami.¹⁶

c. Fakor lingkungan

Lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan perkembangan bahasa peserta didik. Melalui interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa di sekitarnya, peserta didik dapat menyerap dan mempraktikkan bahasa secara alami dalam berbagai situasi komunikasi.¹⁷

B. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang banyak digunakan untuk berkomunikasi antar negara. Maka dari itu, penting untuk mengenalkannya sejak dini. Menurut Pinter dalam Indah dkk, anak-anak yang berusia di bawah 11-12 tahun memiliki potensi yang besar untuk menguasai bahasa asing secara lancar, terutama jika mereka berada dalam lingkungan yang mendukung. Mereka bahkan dapat mencapai tingkat kefasihan yang melebihi penutur asli tanpa aksen, ketika diberikan kesempatan dan stimulus yang tepat dalam proses pembelajaran bahasa asing. Kosakata ialah komponen utama yang harus diajarkan dalam belajar bahasa Inggris. Richards dan Renandya dalam Indah dkk, menjelaskan bahwa kosakata merupakan dasar untuk menentukan kemahiran seseorang dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.¹⁸

¹⁶ Suparman, h. 16.

¹⁷ Suparman, h. 16.

¹⁸ Indah Wardaty Saud, Moon Hidayati Otoluwa, dan Khoirotun Nisa Assifa, "A Portray of Teaching English for Young Learners in Manado City: The Teacher's Media, Method, and Challenges," *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature Studies* 3, no. 1 (2023): h. 52.

Purwaningsih dalam Indah dkk, menjelaskan bahwa metode pengajaran kosakata bahasa asing kepada anak tidak boleh hanya sebatas memberikan daftar kosakata untuk dihafal, karena hal ini dapat membuat anak merasa terbebani dan kurang termotivasi untuk belajar. Pengajaran bahasa Inggris kepada anak usia sekolah dasar tidak dapat disamakan seperti pengajaran kepada remaja atau orang dewasa, karena anak-anak memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Guru perlu memahami strategi yang tepat untuk mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak, agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan bagi mereka.¹⁹

Guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik agar anak dapat menikmati proses belajar-mengajar. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan membuat daftar kosakata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti bagian tubuh, anggota keluarga, nama binatang, nama buah, dan sejenisnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih berarti dan mudah dipahami oleh anak. Selain itu, penting bagi guru untuk memilih metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.²⁰

Untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak, guru dapat menggunakan metode bercerita, bernyanyi, media visual, permainan edukatif, dan interaksi aktif. Penggunaan cerita, lagu, gambar, permainan, dan interaksi langsung dapat membantu anak-anak memahami kosakata, struktur kalimat, dan keterampilan berbahasa Inggris dengan lebih baik. Konsistensi, kesabaran, dan suasana belajar yang menyenangkan juga merupakan kunci dalam proses pengajaran bahasa Inggris kepada anak-anak.²¹

1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan, serta membentuk keterampilan

¹⁹ Saud, Otoluwa, dan Assifa, h. 52.

²⁰ Saud, Otoluwa, dan Assifa, h. 53.

²¹ Saud, Otoluwa, dan Assifa, h. 53.

berpikir yang efektif dalam konteks penggunaan bahasa Inggris. Berikut dijelaskan beberapa tujuan terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar:

- a. Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi: Salah satu tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif menggunakan bahasa Inggris. Cakupan kemampuan ini meliputi keterampilan berbicara, menulis, serta berpikir secara kritis dan kreatif sesuai dengan konteks pembelajaran.
- b. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif: Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik. Tujuan ini mencakup kemampuan dalam menganalisis informasi, menafsirkan makna, serta mengungkapkan ide-ide secara terstruktur dan efektif.
- c. Meningkatkan Kesadaran Budaya: Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap budaya dan tradisi yang melekat pada penggunaan bahasa Inggris. Melalui pemahaman ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap toleransi serta penghargaan terhadap keberagaman budaya di tingkat global.
- d. Meningkatkan Kemampuan Mengakses Informasi: Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengakses informasi terbaru dan terkini. Hal ini meliputi kemampuan mengakses literatur, jurnal, dan sumber daya pendidikan yang tersedia dalam bahasa Inggris.
- e. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Global: Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara global. Hal ini meliputi kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam

berbagai bidang, seperti bisnis, teknologi, pariwisata, dan komunikasi global.²²

2. Manfaat Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Bahasa Inggris merupakan satu di antara bahasa asing yang memiliki peran sentral di dunia internasional terutama di era global dan teknologi dewasa ini. Dengan memiliki kompetensi dan keterampilan menggunakan bahasa Inggris, seseorang akan lebih memiliki peluang untuk mengakses dunia informasi dan teknologi. Melalui pengenalan dan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan sederajat, maka peserta didik akan mengenal dan mengetahui bahasa Inggris lebih awal walaupun dalam konteks yang serba terbatas, tentunya sesuai dengan tingkat dan level serta kematangan dirinya.²³

Di samping itu, peserta didik juga akan memiliki pengetahuan awal (*schemata*) sebagai bekal untuk meneruskan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, seorang pengajar atau guru memerlukan pengetahuan dan pemahaman yang baik dan benar mengenai metode dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi peserta didik atau pembelajar muda agar tujuan dan pengajaran bahasa Inggris tercapai. Manfaat lain melalui pengenalan dan pengajaran bahasa Inggris bagi pembelajar pemula adalah peserta didik lebih memiliki kesiapan diri secara psikologis yang lebih baik daripada peserta didik yang belum belajar bahasa Inggris di tingkat SD-nya.²⁴

C. Pengertian *Vocabulary* (Kosakata)

Kosakata atau *vocabulary*, memiliki peranan sentral dalam bahasa, merujuk pada sekumpulan kata yang membentuk arti ketika digunakan dalam percakapan. Bagi peserta didik di tingkat dasar, diperkirakan terdapat sekitar 500 kata bahasa Inggris yang penting untuk dipelajari. Penguasaan kosakata

²² JPAU Dini, "Urgensi bahasa inggris dikembangkan sejak anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): h. 2566.

²³ Ichda Farida Nisa, "Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia.," 2020, h. 11.

²⁴ Zahra dan Sya, "Permasalahan dan solusi pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD)," h. 484.

menjadi salah satu aspek utama dalam mempelajari bahasa asing. Ketidaktahuan dalam kosakata dapat menyulitkan dalam keterampilan berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Menguasai kosakata membantu dalam pemahaman dan mempercepat proses pembelajaran, serta meningkatkan kemungkinan kesuksesan dalam berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, politik, pariwisata, dan pendidikan.²⁵

Selain itu, penguasaan kosakata yang luas juga memfasilitasi kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan berpartisipasi secara aktif dalam berbagai situasi sosial dan profesional. Dengan menguasai kosakata yang beragam, seseorang dapat lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan untuk mengungkapkan ide dan gagasan dengan jelas dan tepat juga menjadi lebih mudah dengan penguasaan kosakata yang baik. Maka dari itu, pembelajaran kosakata tidak hanya penting untuk kemampuan bahasa, tetapi juga untuk pengembangan pribadi dan profesional individu.²⁶

Gorys Keraf dalam Wahyuningsih menjelaskan bahwa kosakata memiliki peran krusial dalam pengembangan keterampilan bahasa, termasuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, yang mencerminkan kesatuan pikiran dan perasaan yang dapat diekspresikan melalui penggunaannya.²⁷

Tarigan dalam Empit menyatakan bahwa kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak variasi kosakata yang dikuasai seseorang, semakin tinggi kemampuannya dalam berkomunikasi dengan lancar dan efektif.²⁸

²⁵ Susanti, "Penguasaan kosakata dan kemampuan membaca bahasa inggris," h. 89.

²⁶ Susanti, h. 89.

²⁷ Endah Tri Wahyuningsih, "Upaya meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media papan flanel," *Pendidikan Guru PAUD S-1* 5, no. 3 (2016): h. 384.

²⁸ Empit Hotimah, "Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 4, no. 1 (2017): h. 15.

Dari penjelasan yang disampaikan di atas, terlihat bahwa memiliki pengetahuan yang memadai tentang kosakata sangatlah penting untuk menguasai bahasa dengan baik. Kosakata merupakan sekumpulan kata yang seseorang mengerti baik maknanya maupun cara penggunaannya dalam konteks yang berbeda. Seorang individu perlu memiliki kosakata yang memadai agar mampu memahami teks yang dibaca atau didengar, berkomunikasi secara efektif baik secara lisan maupun tertulis, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain.²⁹

1. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata merujuk pada tingkat pemahaman seseorang terhadap kosakata atau sekumpulan kata yang dimiliki dalam bahasa tertentu. Ini mencakup pemahaman terhadap arti kata-kata tersebut, kemampuan menggunakan kata-kata tersebut secara tepat dalam berbagai konteks, serta kemampuan untuk mengingat dan mengaplikasikan kata-kata tersebut dalam berbagai keterampilan berbahasa seperti berbicara, mendengar, membaca, dan menulis.³⁰

Penguasaan kosakata yang luas adalah aspek penting dalam kemampuan bahasa seseorang. Semakin besar dan lebih bervariasi kosakata yang dimiliki seseorang, semakin luas juga pemahaman dan ekspresinya dalam bahasa. Penguasaan kosakata yang luas juga mendukung pemahaman teks yang dibaca atau didengar dengan lebih baik, memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasan dengan lebih tepat dan jelas dalam komunikasi, serta memperkaya kemampuan menulis dengan memilih kata-kata yang sesuai dan variatif.³¹ Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan mengetahui arti kata-kata, tetapi juga pemahaman tentang bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam

²⁹ Yeti Inayah dan Mega Febriani Sya, "Kreatifitas Berfikir Peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 1, no. 3 (2022): h. 341.

³⁰ Inayah dan Sya, h. 341.

³¹ Bhuana Dewati, "Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik dengan metode word square," *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 3, no. 1 (2020): h. 33.

berbagai konteks dan hubungannya dengan kata-kata lainnya. Ini melibatkan proses yang berkelanjutan dan memerlukan latihan dan paparan yang konsisten dalam penggunaan bahasa tertentu.

2. Jenis-Jenis kosakata bahasa Inggris

- a. *Word classes (part of speech)*: Jenis kosakata yang merupakan bagian dari suatu kelas kata, seperti *noun*, *verb*, *adjective*, *conjunction*, *preposition*, atau *pronoun*.
- b. *Word formation*: Jenis kosakata yang merupakan kata yang dihasilkan dari proses perubahan kata lain, seperti kata yang diperoleh dengan menambahkan awalan, akhiran, atau kombinasi kata.
- c. *Active vocabulary*: Kumpulan kata-kata yang dimengerti dan digunakan ketika berbicara dan menulis dalam kehidupan sehari-hari.
- d. *Passive vocabulary*: Kata-kata yang mungkin kita kenali, tetapi tidak digunakan secara umum dalam komunikasi normal.
- e. *Expressive vocabulary*: Kosakata yang kita gunakan untuk mengungkapkan pikiran, yaitu kata-kata yang kita gunakan dalam *speaking* dan *writing*.
- f. *Receptive vocabulary*: Kosakata yang kita pahami dalam *reading* dan *listening*, atau semua kosakata yang kita proses ketika menerima informasi.
- g. *Connotations*: Makna tambahan pada suatu kata, seperti kata "*blue*" yang sering digunakan untuk menggambarkan makna kesedihan.
- h. *Homonym*, *homophone*, *homograph*: Jenis kosakata yang memiliki sama atau berbeda dalam arti, tetapi berbeda dalam tulisan, seperti "bank" (tempat uang), "bank" (tempat uang dan pembiayaan), atau "to" (kepada) dan "too" (terlalu).
- i. *Prefix and suffix*: Awalan dan akhiran kata, seperti "un-" pada kata "*unhappy*" (*prefix*) dan "-ment" pada kata "*endorsement*" (*suffix*).

- j. *Roots of words*: Kata dasar sebelum ditambah awalan dan akhiran, seperti kata "act" yang merupakan kata dasar dari "acting" dan "actor".
 - k. *Collocations*: Jenis kosakata yang hampir selalu digunakan bersamaan, seperti "make a plan" atau "take a shower".
 - l. *Multi-word units*: Jenis kosakata yang merupakan kumpulan kata yang digunakan sebagai satu kesatuan, seperti "on the table" atau "in the morning".
 - m. *Synonyms and antonyms*: Kata-kata dengan makna yang sama dan berseberangan, seperti "clever", "smart", dan "intelligent" yang saling bersinonim dan berarti "pintar", serta "true" dan "false" yang berantonim satu sama lain.
 - n. *Phrasal verbs*: Kata kerja yang terdiri dari dua kata, seperti kata "wake up" yang berarti "bangun".
 - o. *Idioms*: Kumpulan kata yang digunakan sebagai satu kesatuan dan memiliki arti yang berbeda dari arti kata-kata yang terdiri dalamnya, seperti "break the ice" (mengurangi kesulitan dalam komunikasi) atau "piece of cake" (mudah/gampang).³²
3. Pembelajaran Kosakata untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Hestetræet mengatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar pada umumnya termotivasi dan menikmati proses pembelajaran kosakata bahasa asing, terutama ketika kosakata tersebut membantu mereka mengekspresikan makna yang diinginkan. Mereka juga cenderung antusias menggunakan kosakata baru secara aktif, baik dalam percakapan maupun tulisan.³³ Dengan ini dapat dikatakan bahwa kosakata merupakan komponen penting dalam menguasai suatu bahasa. Peran kosakata sebagai indikator keberhasilan belajar menjadi semakin krusial, terutama di era sekarang.

³² Dewati, h. 34.

³³ Sue Garton dan Fiona Copland, *The Routledge handbook of teaching English to young learners* (Routledge London, 2019) h. 222.

Menurut Nation dalam Hestetraet hal utama yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kosakata bagi pembelajar muda (*Young Language Learners*) adalah pengembangan ukuran kosakata mereka. Pada tahap awal, kata-kata dengan frekuensi tinggi menjadi fokus utama. Kata-kata ini mencakup sekitar 3.000 kata yang paling sering digunakan dalam bahasa Inggris. Dengan menguasai kata-kata ini, pelajar dapat memahami sekitar 95% bahasa Inggris lisan, yang berarti hanya 5% dari kosakata yang belum mereka ketahui. Selanjutnya, terdapat kelompok kata berfrekuensi menengah, yaitu sekitar 3.000 hingga 9.000 kata yang sering digunakan. Sementara itu, kata-kata yang berada di atas 9.000 termasuk dalam kategori frekuensi tinggi. Pemahaman akan tingkatan frekuensi ini penting untuk merancang strategi pembelajaran kosakata yang efektif bagi anak-anak.³⁴

Ukuran kosakata sangat penting bagi anak-anak usia sekolah dasar karena memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan. Untuk dapat memahami makna dari konteks secara efektif, diperlukan penguasaan kosakata sebesar 98%. Ini berarti anak-anak membutuhkan sekitar 6.000 kata untuk memahami film anak-anak, 7.000 kata untuk percakapan lisan, 8.000 kata untuk membaca surat kabar, dan 9.000 kata untuk memahami novel. Anak-anak masih memerlukan sekitar 3.000 hingga 4.000 kata untuk memahami berbagai teks. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dapat mempelajari setidaknya 300 kata baru per tahun, atau enam kata per jam pelajaran. Oleh karena itu, tantangan utama dalam pembelajaran kosakata bagi anak-anak usia sekolah dasar adalah mengembangkan jumlah kosakata yang cukup besar, terutama kosakata yang sering digunakan, agar mereka mampu memahami bahasa Inggris secara efektif.³⁵

³⁴ Garton dan Copland, h. 222.

³⁵ Garton dan Copland, h. 223.

Salah satu faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam memilih kosakata yang akan diajarkan kepada anak-anak adalah memastikan bahwa kosakata tersebut sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif mereka. Cameron dalam Hestetræet menjelaskan bahwa dalam linguistik kognitif, anak-anak cenderung terlebih dahulu mempelajari konsep dasar seperti "*chair*" dan "*dog*", sebelum mempelajari konsep yang lebih spesifik seperti "*rocking chair*" dan "*spaniel*", maupun konsep yang lebih umum seperti "*furniture*" dan "*animal*". Rixon menegaskan bahwa sekadar memberikan paparan bahasa tidak cukup, interaksi juga diperlukan untuk memperoleh dan mengembangkan kosakata secara optimal. Namun, transisi dari belajar kosakata secara eksplisit ke menggunakannya dalam interaksi seringkali menjadi tantangan, baik bagi peserta didik maupun guru.³⁶

Salah satu cara untuk mendukung pembelajaran kosakata anak adalah dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain permainan yang diciptakan sendiri oleh peserta didik, seperti yang disarankan oleh Mourão. Anak-anak prasekolah yang dikenalkan pada potongan-potongan bahasa (*chunks*) yang terdapat pada permainan yang mengandung kosakata bahasa Inggris, terbukti mampu berinteraksi dalam bahasa Inggris. Mereka dapat mengulang kosakata yang telah dipelajari dan saling membantu satu sama lain, bahkan tanpa kehadiran guru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka mengenai peran interaksi dalam pembelajaran bahasa anak.³⁷

Pada usia sekolah dasar, anak-anak masih berada dalam tahap perkembangan yang erat kaitannya dengan dunia bermain. Oleh karena itu, pengenalan kosakata kepada mereka sebaiknya dimulai

³⁶ Garton dan Copland, h. 223.

³⁷ H Douglas Brown dan Heekyeong Lee, *Teaching principles* (P. Ed Australia, 2015), h. 116.

dari kata-kata yang sederhana dan akrab dalam kehidupan sehari-hari, seperti nama-nama buah, sayur, makanan, minuman, anggota keluarga, serta huruf-huruf alfabet. Selain mengenalkan arti kata, peserta didik juga dibimbing untuk melafalkannya dengan benar. Kegiatan ini menjadi fondasi penting sebelum mereka memasuki tahap pembelajaran membaca yang lebih kompleks.³⁸

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.³⁹

Menurut Heinich dalam Hasan, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).⁴⁰

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali Anda camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang

³⁸ Maria Kristina Ota, "Pembelajaran Basic English Vocabularies untuk Peserta didik Tingkat Sekolah Dasar, di Desa Libunio, Kecamatan So'a, Kabupaten Ngada," *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2022): h. 145.

³⁹ Muhammad Hasan et al., "Media pembelajaran" (Tahta media group, 2021), h. 9.

⁴⁰ Hasan et al., h. 11.

terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.⁴¹

Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut. Untuk lebih jelasnya, sebaiknya perhatikan contoh sederhana berikut ini: Pesawat televisi yang tidak mengandung pesan/bahan ajar belum bisa disebut media pembelajaran, itu hanya peralatan saja atau perangkat keras saja. Agar dapat disebut sebagai media pembelajaran maka pesawat televisi tersebut harus mengandung informasi atau pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan. Ada pengecualian, apabila Anda misalnya saja menggunakan pesawat televisi sebagai alat peraga untuk menerangkan tentang komponen-komponen yang ada dalam pesawat televisi dan cara kerjanya, maka pesawat televisi yang Anda gunakan tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.⁴²

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan Activate Window penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.⁴³

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara

⁴¹ Septy Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih, *Media pembelajaran tingkat SD* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), h. 21.

⁴² Nurfadhillah dan Rosnaningsih, h. 21.

⁴³ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): h. 3920.

khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁴⁴

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Azhar Arsyad dalam Amelia dkk mengemukakan manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat,

⁴⁴ Wulandari et al., h. 3920.

dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴⁵

E. Pengertian *Game*

Menurut Greg Constikyan dalam Ary, menerangkan bahwasanya permainan merupakan sebuah ciptaan dimana partisipan yang disebut pemain melakukan ketentuan untuk menata sumber energi yang dimilikinya menempuh materi yang ada di dalam game untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan menurut Hirumi dalam Ary, game adalah kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial beserta tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. *Game* ialah sesuatu yang terbuat serta didesain khusus. Dengan demikian, game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu. Berdasarkan pada deskripsi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan atau game merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang.⁴⁶

F. *Game* Edukasi

Bagi Novaliendry dalam Ary, permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan peserta didik (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm dalam Ary, mengemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja diperan dan konteks tertentu. Sedangkan menurut Budiman dalam Arsy dkk *game* edukasi merupakan suatu permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajar orang tentang suatu subjek tertentu, memperluas konsep,

⁴⁵ Wulandari et al., h. 3921.

⁴⁶ Ary Yulianti dan Ekohariadi, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar," *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): h. 528.

memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa historis atau budaya, atau membantu mereka dalam mempelajari keterampilan dalam bermain.⁴⁷

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar.⁴⁸

G. *Educandy*

Educandy merupakan aplikasi pembelajaran berbasis website yang menawarkan bermacam-macam *game* menarik. Platform ini berbasis komunitas, yang membolehkan pengguna untuk melihat serta menggunakan permainan dan kreasi yang dibuat oleh pengguna lain. *Educandy* termasuk tipe permainan *edugames* yang menyerupai permainan cerdas cermat, tetapi berlangsung secara daring serta peserta didik tidak butuh membuat akun.⁴⁹

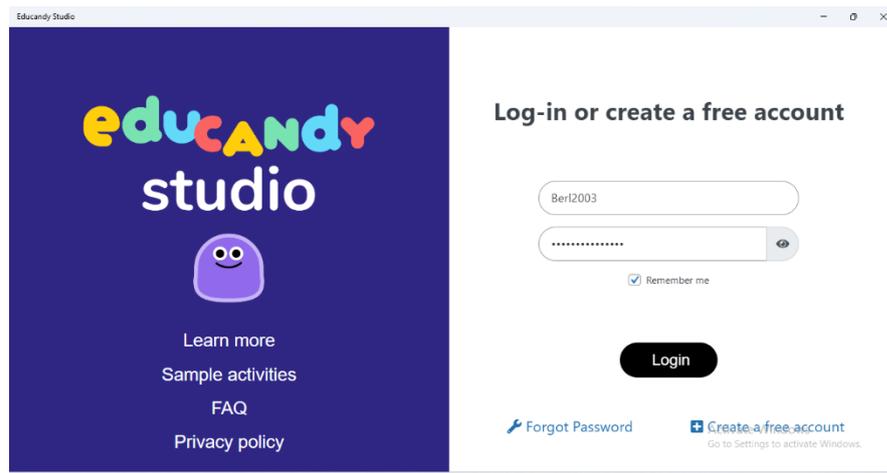
Peserta didik dapat dengan mudah mengakses kuis *Educandy* ini melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, atau komputer, memberikan kenyamanan dan fleksibilitas dalam pembelajaran. *Educandy* adalah aplikasi permainan kata yang menarik bagi semua kalangan, terutama peserta didik, berkat fitur-fiturnya yang mudah digunakan. Penggunaan *Educandy* dapat merangsang semangat belajar peserta didik dengan tampilan yang menarik dan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan adanya permainan yang berwarna-warni, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain, memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.⁵⁰

⁴⁷ Yulianti dan Ekohariadi, h. 528.

⁴⁸ Yulianti dan Ekohariadi, h. 529.

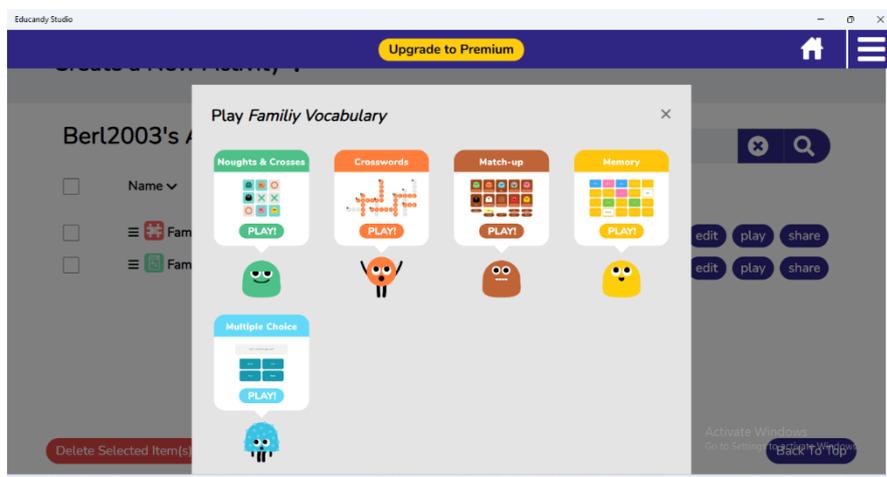
⁴⁹ Maziyatul Ulya, "Penggunaan *Educandy* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia," *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): h. 57.

⁵⁰ Ulya, h. 57.



Gambar 2.1
Tampilan Awal Aplikasi *Educandy*

Educandy mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Guru bertugas menjadi pemandu jalannya permainan. *Educandy* adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Dalam *Educandy* dapat ditemukan game tentang topik apa saja atau membuat game sendiri secara gratis.⁵¹



Gambar 2.2
Tampilan Permainan pada Aplikasi *Educandy*

⁵¹ Abidin et al., "Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD," h. 26.

Menurut Fitriati dalam Widiastuti dengan bantuan aplikasi *Educandy*, guru dapat membuat banyak soal terkait materi yang mereka pelajari selama di kelas yang nantinya dapat mereka jadikan acuan saat memberikan penilaian, baik berupa kuis maupun ulangan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam mengembangkan minat dan semangat peserta didik saat terlibat dalam mengerjakan soal-soal.⁵²

Penerapan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan:

1. Kelebihan Penggunaan *Educandy*:

Kelebihan menggunakan media *Educandy* adalah tidak perlu melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat memainkan game-game yang tersedia. Guru dapat mencari berbagai permainan dengan menggunakan pencarian kata kunci pada kotak pencarian atau melakukan scrolling secara manual.

2. Kekurangan Penggunaan *Educandy*:

- a. Membutuhkan alat dan media tambahan
- b. Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif
- c. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relative banyak
- d. Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang

3. Langkah-langkah Penggunaan *Educandy*

- a. Masuk ke web <https://www.Educandy.com/>, atau bisa juga dengan mendownload aplikasinya, kemudian klik tiga garis yang ada di pojok kanan atas, maka akan muncul tulisan *create your first activity, apps dan sign in*,
- b. Ada tiga jenis permainan yang bisa dibuat yaitu *words* (permainan kata), *matching pairs* (mencocokkan), dan *quiz question* (pertanyaan *quiz*). Setelah membuat akun dan masuk ke halaman awal website atau aplikasi *Educandy* langkah selanjutnya adalah dengan menekan

⁵² Widiastuti, Sayekti, dan Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," h. 48.

tombol “*create*” lalu akan muncul jendela pilihan apa yang akan guru buat dalam website tersebut,

- c. Langkah selanjutnya adalah memilih “*Educandy for Matching Pairs*” maka akan muncul jendela kerja dimana kita bisa menuliskan soal beserta gambar, memberikan pilihan jawaban, suara, mengatur waktu pengerjaan tiap soal serta memilih jawaban mana yang benar,
- d. Setelah klik *words* akan muncul dua buah kotak kosong bertuliskan *Your Activity Name* (isi sesuai dengan materi pembelajaran,) kemudian *Your Activity Subject* (isi sesuai mata pelajaran, misal Prakarya dan Kewirausahaan), klik *create*. Isi kotak putih bertuliskan *Current Pairs*, klik *add pair*, lakukan berulang kali sebanyak kata yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan *play activity*, maka kata-kata yang sudah dibuat, dapat dimainkan dengan tiga cara yaitu *word search*, *hangman* dan *anagrams*,
- e. Untuk membagikan permainan *words* ini ke peserta didik silahkan scroll ke bawah sampai ada tulisan *Share Activity* lalu *copy url* yang ada di kotak url atau code yang ada.
- f. Pada permainan *words dan matching pairs*, peserta didik diberi kebebasan memilih permainan sesuai keinginannya.

H. Penelitian Relevan

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran bahasa Inggris di MIS Nuur Haddad Tambala. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian:

1. Penelitian oleh Yunus Abidin, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Educandy* di Kelas V SD”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD telah memberikan dampak positif. Guru kelas V telah menggunakan *Educandy* sebagai media pembelajaran, meskipun penggunaannya masih terbatas pada evaluasi pemahaman peserta didik. Namun, penggunaan *Educandy*

mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan jiwa kompetitif, membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.⁵³

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saya teliti terletak pada metode yang diterapkan, yaitu menggunakan media *Educandy*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya memusatkan perhatian pada penerapan *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

2. Penelitian oleh Khorin Kholfadina dan Mayarni pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil perhitungan uji-t, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi *Educandy* lebih tinggi (74.00) dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang tidak diberi perlakuan (57.20). Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA kedua kelompok tersebut, yang menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan *Educandy* terhadap hasil belajar peserta didik.⁵⁴

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saya teliti terletak pada metode yang diterapkan, yaitu menggunakan media *Educandy*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada analisis penggunaan *Educandy* dan dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Sementara itu, penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

⁵³ Abidin et al., “Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD.”

⁵⁴ Khorin Kholfadina, “Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 259–65.

3. Penelitian oleh Ratna Widiastuti, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 02 Girimarto Kabupaten Wonogiri”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Hasil uji efektivitas atau keefektifan bahan ajar pada tiap siklus mengalami peningkatan, muatan pelajaran bahasa Indonesia Materi analisis kosakata mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Pada data di dalam jurnal disebutkan bahwa pada prasiklus sebanyak 8 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,09. Pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 72,95. Berdasarkan refleksi pada siklus 1 dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik.⁵⁵

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saya teliti terletak pada metode yang diterapkan, yaitu menggunakan media *Educandy*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi analisis kosakata, sementara penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

4. Penelitian oleh Alien Nisaul Hikmiah pada tahun 2022 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game *Educandy* Kelas 2a SD Negeri Sedati Agung”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Peningkatan yang terjadi pada penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, merupakan hasil dari perbaikan pembelajaran menggunakan media Game dan media gambar. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keantusiasan, keaktifan dalam bertanya, mengeluarkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan meningkat dengan baik. Hal ini berdampak pada perolehan nilai rata-rata peserta didik. Jika

⁵⁵ Widiastuti, Sayekti, dan Eryani, “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar.”

semula pada siklus 1 sebesar 67,2 pada siklus 2 meningkat menjadi 85,6 begitu juga dengan perolehan hasil ketuntasan belajar peserta didik. Pada siklus 1 hanya sebesar 44 sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi satuan waktu.⁵⁶

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saya teliti terletak pada penggunaan metode yang sama, yaitu media *Educandy*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya memusatkan perhatian pada peningkatan hasil belajar matematika materi mengenal satuan waktu melalui media belajar berbasis game *Educandy*, sedangkan penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan aplikasi *Educandy*, penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala dapat ditingkatkan.

⁵⁶ A N Hikmiah, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game *Educandy* Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung," *Joernal of teaching in Elementary Education* 5 (2021).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Latar dan Karakteristik Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Nuur Haddad Tambala Jl. Trans Sulawesi, Desa Tambala, Kecamatan Tombariri, Kabupaten Minahasa. Penelitian ini berlangsung dari bulan September sampai dengan Oktober 2024. Peneliti memilih lokasi ini karena masih rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran *Educandy*, diharapkan dapat terjadi peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata peserta didik. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang langsung berhubungan dengan praktik lapangan dalam situasi yang alami. Lingkup penelitian sangat terbatas dan penelitian tindakan lebih ditujukan untuk melakukan perubahan pada semua peserta dan perubahan situasi tempat penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai perbaikan praktik secara berkelanjutan.⁵⁷

B. Desain Tindakan

Jenis PTK yang digunakan merupakan penelitian kolaboratif. Suhardjono mengemukakan bahwa salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi atau kerjasama antara guru, kepala sekolah, peserta didik, dosen, widyaiswara dan lain sebagainya dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan.⁵⁸ Wina Sanjaya mengungkapkan bahwa penelitian yang bersifat kolaboratif dapat memberikan jaminan hasil dan simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah karena dirancang oleh tim yang melibatkan ahli dalam penelitian

⁵⁷ Fahmi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis*, Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021, h. 123.

⁵⁸ Arikunto Suharsimi, "Penelitian tindakan kelas," 2015.

dan pembelajaran. Kerjasama guru dan peneliti dalam PTK merupakan hal yang sangat penting.⁵⁹ Kerjasama dapat dilakukan dengan bersama-sama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru atau peserta didik lainnya. Kedudukan orang yang melakukan penelitian dalam PTK setara dengan guru yaitu mempunyai peran dan tanggung jawab serta saling membutuhkan dan melengkapi untuk mencapai tujuan.⁶⁰ Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart, yang menyatakan dalam satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam proses ini, peneliti merencanakan strategi pembelajaran yang akan dijalankan. Rencana tersebut berperan sebagai panduan untuk memandu setiap langkah yang diambil guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Rancangan ini dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Perencanaan yang dilakukan mencakup penyusunan rencana pembelajaran yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah-langkah perencanaan tersebut antara lain adalah melakukan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik, menyiapkan permainan pada aplikasi *Educandy* yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menyusun soal evaluasi untuk mengukur tingkat ketercapaian penguasaan kosakata bahasa Inggris pada akhir pembelajaran.

2. Aksi atau tindakan (*Acting*)

Pada tahapan ini, tindakan praktis akan dilakukan di dalam kelas sesuai dengan rencana yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Pelaksanaan perlakuan tindakan yang dilakukan di dalam kelas berdasarkan pada skenario pembelajaran yang telah dibuat. Skenario pembelajaran yang telah dibuat bersifat fleksibel dan dapat berubah ketika

⁵⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian tindakan kelas* (Prenada Media, 2016).

⁶⁰ Sanjaya.

pelaksanaannya. Hal ini disesuaikan dengan kondisi kelas waktu pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan penelitian yang berlangsung sebagai berikut:

a. Penyampaian materi pembelajaran

Penyampaian materi pelajaran diawali dengan apersepsi mengenai hal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Apersepsi dilakukan untuk memancing keingintahuan peserta didik mengenai pelajaran yang disampaikan. Peserta didik diperkenalkan dengan kosakata baru yang diajarkan sesuai dengan materi yang ada pada modul pembelajaran. Setelah penyampaian materi oleh guru, peserta didik akan diminta untuk melakukan latihan yang telah disiapkan pada aplikasi *Educandy*

b. Evaluasi

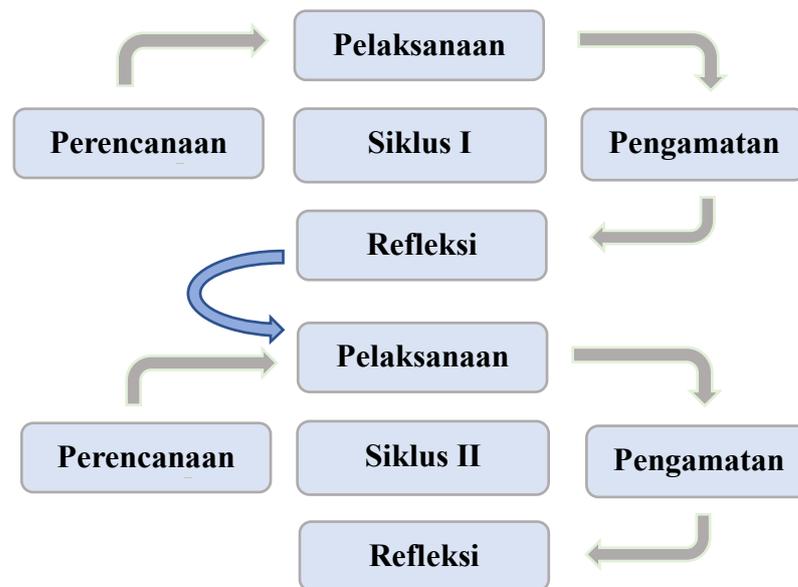
Evaluasi dilakukan dengan mengamati seberapa tinggi skor yang diperoleh peserta didik setelah mereka menyelesaikan latihan yang disediakan melalui *Educandy*. Pendekatan ini mengacu pada konsep evaluasi formatif yang berfokus pada pemantauan kemajuan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Observasi (*Observing*)

Pada langkah ketiga, terjadi proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap terakhir ini, yaitu tahap refleksi, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap semua aktivitas yang telah dilakukan. Proses refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilaksanakan serta menyusun rencana perbaikan pada tindakan selanjutnya.



Gambar 3.1.
Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Taggart

Siklus 1 dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua pertemuan. Pada akhir siklus, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Hasil *post-test* pada siklus 1 menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus 2 guna memberikan kesempatan lebih lanjut kepada peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala. Peserta didik kelas V berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 peserta didik putri dan 7 peserta didik putra.

D. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber Data

a. Data Primer

Informasi yang menjadi data primer ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk guru kelas dan peserta didik kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya. Peneliti mengambil data sekunder dari observasi yang signifikan dan informasi yang disediakan oleh guru kelas V di MIS Nuur Haddad Tambala. Tujuan penggunaan data sekunder ini adalah untuk melengkapi dan memperkaya data primer yang telah dikumpulkan sebelumnya.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan aktifitas guru dan peserta didik sedangkan data kuantitatif merupakan hasil belajar yang di capai oleh peserta didik.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan tujuan agar peserta didik dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan. Adapun prosedur penelitian tiap siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

SIKLUS I

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat modul ajar sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.
- b. Menyiapkan materi pembelajaran setiap pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy*.
- c. Menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris dan meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik.
- c. Guru menjelaskan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran *Educandy*.
- d. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- e. Peserta didik diperkenalkan dengan kosakata baru yang diajarkan sesuai dengan materi yang ada pada modul ajar yang sudah dibuat, yaitu kosakata *animals* (Hewan) dan *Vegetables* (Sayuran).
- f. Guru membagikan *link Educandy* untuk mengerjakan latihan kosakata.
- g. Peserta didik diajak untuk membuka perangkat mereka dan masuk ke *link Educandy* yang sudah dibagikan guru sebelumnya.
- h. memberikan instruksi untuk mengakses aktivitas yang telah peneliti buat.
- i. Peserta didik melakukan aktivitas di *Educandy* seperti memainkan game yang telah disiapkan untuk menguji pemahaman mereka tentang kosakata.
- j. Setelah selesai dengan aktivitas di *Educandy*, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang kosakata yang mereka pelajari.
- k. Meminta beberapa peserta didik untuk menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari dan artinya.
- l. Mengulas kembali kosakata yang telah dipelajari dan memberikan peserta didik contoh penggunaan dalam kalimat.
- m. Berikan pujian dan motivasi kepada peserta didik atas partisipasi mereka.
- n. Menutup kegiatan belajar mengajar lalu mengajak peserta didik untuk berdoa.

3. Tahap Observasi

Pada tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan proses pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap ini dilakukan observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada saat proses

pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran *Educandy*. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Educandy*.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis kembali apa yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan di analisa oleh peneliti. Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat kegiatan yang dilaksanakan mencapai tujuan yang diharapkan atau masih perlu perbaikan untuk siklus berikutnya.

SIKLUS II

1. Tahap Perencanaan

Di tahap ini dilakukan perbaikan jika pada Siklus 1 peserta didik belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka dari itu dengan Siklus 2 ini peneliti akan meninjau kembali dan merencanakan tindakan Siklus 2. Kekurangan-kekurangan yang ada di Siklus 1 akan di perbaiki di Siklus 2.

- a. Membuat modul ajar sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.
- b. Menyiapkan materi pembelajaran setiap pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Educandy*.
- c. Menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik.
- c. Guru menjelaskan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran *Educandy*.
- d. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- e. Peserta didik diperkenalkan dengan kosakata baru yang diajarkan sesuai dengan materi yang ada pada modul ajar yang sudah dibuat, yaitu kosakata *parts of the body* (Bagian tubuh).

- f. Guru membagikan link *Educandy* untuk mengerjakan latihan kosakata.
- g. Peserta didik diajak untuk membuka perangkat mereka dan masuk ke link *Educandy* yang sudah dibagikan guru sebelumnya.
- h. memberikan instruksi untuk mengakses aktivitas yang telah peneliti buat.
- i. Peserta didik melakukan aktivitas di *Educandy* seperti memainkan *game* yang telah disiapkan untuk menguji pemahaman mereka tentang kosakata.
- j. Setelah selesai dengan aktivitas di *Educandy*, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang kosakata yang mereka pelajari.
- k. Meminta beberapa peserta didik untuk menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari dan artinya.
- l. Mengulas kembali kosakata yang telah dipelajari dan memberikan peserta didik contoh penggunaan dalam kalimat.
- m. Berikan pujian dan motivasi kepada peserta didik atas partisipasi mereka.
- n. Menutup kegiatan belajar mengajar lalu mengajak peserta didik untuk berdoa.

3. Tahap Observasi

Pada tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan proses pembelajaran bahasa Inggris. Pada tahap ini dilakukan observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran *Educandy*. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Educandy*.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis kembali apa yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan di analisa oleh peneliti. Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat kegiatan yang dilaksanakan mencapai tujuan yang diharapkan atau masih perlu perbaikan untuk siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses yang digunakan untuk menghimpun informasi yang diperlukan. Ada dua jenis metode pengumpulan data, yaitu metode tes dan non-tes. Metode tes melibatkan penggunaan pertanyaan tertulis untuk menilai kemampuan atau pengetahuan peserta didik. Di sisi lain, metode non-tes meliputi observasi langsung dan wawancara.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat non tes. Observasi lebih menekankan pada aspek pengamatan. Observasi disajikan dalam suatu lembar yang dinamakan lembar observasi yang berguna sebagai pedoman dalam penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Suharsimi Arikunto mengungkapkan bahwa mencatat data observasi bukan sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan dan penilaian ke dalam suatu penilaian bertingkat. Format yang digunakan dalam observasi disusun dalam item-item.⁶¹

Berikut adalah beberapa kegiatan guru dan peserta didik yang akan diamati dalam proses pembelajaran:

Tabel 3.1
Aktivitas guru dan peserta didik yang akan diamati

Aktivitas guru yang akan diamati	Aktivitas peserta didik yang akan diamati
Mengenalkan Aplikasi kepada Peserta didik	Peserta didik mengenal Aplikasi <i>Educandy</i> .
Guru menggunakan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.	Peserta didik menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> dalam pembelajaran.
Memfasilitasi Kegiatan Belajar.	Berpartisipasi dalam latihan penguasaan kosa kata.
Memantau Kemajuan Peserta didik	Hasil dan Perkembangan
Membahas Hasil dan Perkembangan	

⁶¹ Arikunto Suharsimi, "Penelitian tindakan kelas," 2015: h. 229.

2. Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu obyek.⁶² Penelitian ini menggunakan tes sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Read berpendapat bahwa “*Test formats such as check list, multiple-choice, translation, and illustration have all been used by 56 different researchers for assessing both receptive and productive vocabulary.*”⁶³ Pendapat di atas dapat diartikan bahwa format tes seperti checklist, pilihan ganda, menerjemahkan, dan ilustrasi dapat digunakan dalam penelitian yang berbeda untuk menilai kedua kosakata reseptif dan produktif.

Berikut adalah kisi-kisi tes untuk peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2
Tabel Kisi-kisi Tes Peserta Didik Siklus I

No	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Mengidentifikasi Kosakata Bahasa Inggris tentang hewan	<i>Animals Vocabulary</i>	C1 (Mengingat)	Disajikan gambar-gambar hewan, Peserta didik dapat menyebutkan nama hewan dalam bahasa Inggris berdasarkan gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	Isian
2.	Mengidentifikasi Kosakata Bahasa Inggris tentang sayuran	<i>Vegetables Vocabulary</i>	C2 (Memahami)	Disajikan gambar-gambar sayuran,	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Menjodohkan

⁶² Eko Putro Widoyoko, “Evaluasi program pembelajaran,” *Yogyakarta: pustaka pelajar* 238 (2009): h.68.

⁶³ John Read, “Assessing vocabulary,” *The Cambridge guide to second language assessment*, 2012: h. 155.

No	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
				peserta didik dapat mencocokkan gambar sayuran dengan nama yang sesuai		

Tabel 3.3
Tabel Kisi-kisi Tes Peserta Didik Siklus II

No	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	Memahami kosakata dan ungkapan terkait bagian tubuh	<i>Parts of The Body</i>	C1 (Mengingat)	Peserta didik dapat menyebutkan fungsi bagian tubuh tertentu.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 10,	Pilihan ganda
2.	Memahami kosakata dan ungkapan terkait bagian tubuh	<i>Parts of The Body</i>	C2 (Memahami)	Peserta didik dapat menghubungkan bagian tubuh dengan deskripsi fungsinya	7, 8, 9	Pilihan ganda
3.	Mengungkapkan kosakata dalam konteks sederhana	<i>Parts of The Body</i>	C3 (Aplikasikan)	Disajikan gambar-gambar bagian tubuh, peserta didik dapat Mengidentifikasi bagian tubuh	11, 12, 13, 14, 15	Melingkari gambar

3. Angket

Pengumpulan data melalui pemberian angket atau kuesioner merupakan pendekatan metodologi yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner didefinisikan sebagai seperangkat pertanyaan yang diberikan kepada responden yang bersedia untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan dari peneliti. Penggunaan metode ini didasarkan pada keampuannya dalam memfasilitasi pengumpulan data dan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat. Berikut adalah beberapa pertanyaan angket yang akan diberikan.⁶⁴ Berikut beberapa pertanyaan yang akan digunakan dalam angket:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

No	Indikator Pernyataan	Nomor Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Bentuk Pernyataan	Skala Pengukuran
1	Peserta didik merasa lebih semangat belajar saat menggunakan Educandy	1	Motivasi Belajar	Pernyataan Positif	Ya/Tidak
2	Peserta didik antusias saat guru menggunakan Educandy dalam pembelajaran	2	Antusiasme terhadap media pembelajaran	Pernyataan Positif	Ya/Tidak
3	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi Educandy dengan baik	3	Kemampuan Teknologi	Pernyataan Positif	Ya/Tidak

⁶⁴ Maulida Maulida, "Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian," *Darussalam* 21, no. 2 (2020): h. 26.

No	Indikator Pernyataan	Nomor Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Bentuk Pernyataan	Skala Pengukuran
4	Educandy dianggap menarik oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	4	Minat terhadap media pembelajaran		
5	Metode pembelajaran biasa membuat peserta didik tidak bersemangat	5	Persepsi terhadap metode konvensional	Pernyataan Negatif	Ya/Tidak
6	Peserta didik memiliki keberanian bertanya jika mengalami kesulitan dengan Educandy	6	Keberanian/Inisiatif	Pernyataan Positif	Ya/Tidak

4. Wawancara

Creswell dalam Jailani mengatakan wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian. Wawancara kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditentukan sebelumnya.⁶⁵ Berikut adalah pedoman wawancara yang akan digunakan dalam penelitian:

⁶⁵ M Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

Tabel 3.5
Tabel Pedoman Wawancara

No	Aspek Wawancara	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Sebelum Menggunakan <i>Educandy</i>	Bagaimana pembelajaran bahasa Inggris sebelum diterapkan <i>Educandy</i> ?
2.	Pendapat Mengenai Aplikasi <i>Educandy</i>	Bagaimana pendapat anda mengenai aplikasi <i>Educandy</i> ?
3.	Kemudahan Penggunaan Aplikasi <i>Educandy</i>	Apakah aplikasi <i>Educandy</i> mudah untuk digunakan?
4.	Perbandingan dengan Metode <i>Grammar Translation Method</i> (GTM)	Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Educandy</i> lebih efektif dibanding dengan metode <i>Grammar Translation Method</i> (GTM)

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pembuatan, pengumpulan, dan penyimpanan informasi dalam bentuk tertulis, visual, atau audio untuk tujuan referensi atau penggunaan di masa depan. Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bidang pengetahuan.⁶⁶

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif deskriptif digunakan karena data utama berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris dan dapat diolah melalui instrumen soal tes dan diolah menggunakan analisis data kuantitatif. Data yang terdapat pada instrumen lembar observasi diolah menggunakan analisis kualitatif dan digunakan

⁶⁶ Jailani, h. 32.

sebagai data pendukung dari soal tes yang telah di analisis menggunakan data kuantitatif. Hasil pengolahan data menggunakan analisis kuantitatif kemudian dimunculkan dalam bentuk angka/skor.

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif, terdapat tiga tahapan yang perlu dilakukan, yaitu:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data merupakan proses menyusun inti dari informasi yang diperoleh, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mengidentifikasi pola tema yang terungkap. Reduksi data memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang terfokus dan mempermudah langkah-langkah berikutnya dalam pengumpulan dan analisis data. Dalam proses ini, peneliti akan terus mengacu pada tujuan penelitian, yang bertujuan utama pada penemuan yang relevan.⁶⁷

Dalam konteks penelitian ini, data yang diperoleh dari subjek penelitian, yakni guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas V, akan dianalisis secara menyeluruh dan dipilah dengan cermat untuk memperoleh informasi yang signifikan dan relevan dengan tujuan penelitian serta dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Metode penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah melalui narasi teks, yang memberikan gambaran lengkap dan mendalam. Data yang telah melalui proses reduksi dan klasifikasi dapat disusun berdasarkan kelompok masalah yang diteliti, sehingga memfasilitasi analisis yang sistematis dan memungkinkan penarikan kesimpulan yang valid.

⁶⁷ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi penelitian* (Penerbit KBM Indonesia, 2021).

c. Penarikan Kesimpulan (*Data Verification*)

Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus I hingga kesimpulan terakhir yang saling berkaitan pada siklus terakhir. Kesimpulan yang diambil meliputi peningkatan atau perubahan yang terjadi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Hasil kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

- a. Dalam Sudjana nilai rata-rata dihitung dengan rumus $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai peserta didik

n = Jumlah Peserta didik⁶⁸

- b. Untuk menghitung ketuntasan nilai peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:⁶⁹

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

- c. Dalam buku yang ditulis oleh Arikunto hasil tes peserta didik dihitung dengan rumus sebagai berikut:⁷⁰

$$N = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

- d. Nilai dari hasil observasi dihitung dengan rumus:⁷¹

$$X = \frac{\text{Jumlah jawaban "ya"}}{\text{Total jawaban}} \times 100$$

- e. Rumus untuk menghitung total jawaban angket adalah sebagai berikut:

$$\text{Total Jawaban} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}^{72}$$

⁶⁸ Nana Sudjana, "Penilaian hasil proses belajar mengajar," 2010, h. 154.

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3* (Bumi aksara, 2021), h. 160.

⁷⁰ Arikunto, h. 162.

⁷¹ Sudjana, "Penilaian hasil proses belajar mengajar," h. 148.

⁷² Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*, h. 168.

f. Rumus untuk menghitung persentase angket adalah sebagai berikut⁷³:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah ya}}{\text{Total jawaban}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Tidak} = \frac{\text{Jumlah Tidak}}{\text{Total jawaban}} \times 100\%$$

Tabel 3.6
Kategori Persentase Hasil Angket

Kategori	Keterangan
0% - 25%	Tidak Setuju
26% - 50%	Cukup Setuju
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

H. Pengujian Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah metode pengujian keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis triangulasi, yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang sejenis namun menggunakan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, tes, angket, dan wawancara. Data dari hasil observasi selama proses pembelajaran, hasil tes sebelum dan sesudah tindakan, respon peserta didik melalui angket, serta pendapat guru melalui wawancara, dibandingkan untuk melihat konsistensi hasil. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang lebih objektif dan akurat mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Educandy terhadap penguasaan kosakata siswa.

⁷³ Arikunto, h. 169.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data atau informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari beberapa sumber, yakni peserta didik kelas V sebagai subjek utama penelitian, guru kelas sebagai informan pendamping, serta dokumen hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat kesesuaian informasi dari berbagai perspektif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data dalam waktu yang berbeda, yaitu pada saat pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan melakukan pengamatan dan pengukuran pada tiga tahap tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa perubahan yang terjadi benar-benar merupakan dampak dari penerapan tindakan (penggunaan Educandy), bukan semata-mata karena faktor kebetulan atau kondisi temporer.

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila peserta didik telah dapat menguasai kosakata bahasa Inggris dari segi proses dan ketercapainnya hasil belajar yang sesuai dengan standar. Kriteria keberhasilan proses dapat dilihat peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator ketercapaian hasil belajar pada penelitian ini menggunakan soal evaluasi. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila sebanyak 80% peserta didik kelas V telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, S Nailul Muna Aljamaliah, Fully Rakhmayanti, dan Dinie Anggraeni. "Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 1230–42.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara, 2021.
- Brown, H Douglas, dan Heekyeong Lee. *Teaching principles*. P. Ed Australia, 2015.
- Dewati, Bhuana. "Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa dengan metode word square." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 3, no. 1 (2020): 31–35.
- Dini, JPAU. "Urgensi bahasa inggris dikembangkan sejak anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 2564–72.
- Garton, Sue, dan Fiona Copland. *The Routledge handbook of teaching English to young learners*. Routledge London, 2019.
- Harianto, Erwin. "Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 1–8.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I Indra. "Media pembelajaran." Tahta media group, 2021.
- Hikmiah, A N. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung." *Joernal of teaching in Elementary Education* 5 (2021).
- Hotimah, Empit. "Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 4, no. 1 (2017): 10–18.
- Inayah, Yeti, dan Mega Febriani Sya. "Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 1, no. 3 (2022): 339–45.
- Jailani, M Syahran. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Kementerian Agama, R I. "Al-Qur'an." *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah, 2015.
- Kholfadina, Khorin. "Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 259–65.
- Larasati, Ajeng Sito, dan Muhammad Agung Nugroho. "Teaching Methods for

- Reading Skill in Inclusive Class.” *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature* 8, no. 1 (2021): 285–91.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, dan Jundi Lazuardi. “Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia.” *Kampret Journal* 1, no. 2 (2022): 1–10.
- Maili, Sjafty Nursiti. “Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan.” *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)* 6, no. 1 (2018): 23–28.
- Maulida, Maulida. “Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian.” *Darussalam* 21, no. 2 (2020).
- Mika, Mika Andika, dan Nova Mardiana. “Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi.” *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 246–51.
- Nisa, Ichda Farida. “Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia.” 2020.
- Nurfadhillah, Septy, dan Asih Rosnaningsih. *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Ota, Maria Kristina. “Pembelajaran Basic English Vocabularies untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar, di Desa Libunio, Kecamatan So’a, Kabupaten Ngada.” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2022): 144–48.
- Read, John. “Assessing vocabulary.” *The Cambridge guide to second language assessment*, 2012, 257–64.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sanjaya, D R H Wina. *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media, 2016.
- Saud, Indah Wardaty, Moon Hidayati Otoluwa, dan Khoirotun Nisa Assifa. “A Portray of Teaching English for Young Learners in Manado City: The Teacher’s Media, Method, and Challenges.” *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature Studies* 3, no. 1 (2023): 51–63.
- Sudjana, Nana. “Penilaian hasil proses belajar mengajar,” 2010.
- Suharsimi, Arikunto. “Penelitian tindakan kelas,” 2015.
- Suparman, Suparman. “Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3 Tahun.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2022).
- Susanti, Ratna. “Penguasaan kosakata dan kemampuan membaca bahasa inggris.” *Jurnal pendidikan penabur* 1, no. 1 (2002): 87–93.
- Ulya, Maziyatul. “Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55–63.

- Wahyuningsih, Endah Tri. “Upaya meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media papan flanel.” *Pendidikan Guru PAUD S-I* 5, no. 3 (2016): 279–91.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar.” *Jurnal basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89.
- Widoyoko, Eko Putro. “Evaluasi program pembelajaran.” *Yogyakarta: pustaka pelajar* 238 (2009).
- Wijayanti, Fahmi | Dina Chamidah | Suryadin Hasyda | Muhammadong | Sari Saraswati | Julhidayat Muhsam | Laily Rochmawati Listiyani | Heny Kristiana Rahmawati | Wanda Nugroho Yanuarto | Masfa Maiza | Tarjo | Astuti. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata*, 2021.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
- Yulianti, Ary, dan Ekohariadi Ekohariadi. “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.” *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): 527–33.
- Zahra, Aurellia Septiara Az, dan Mega Febriani Sya. “Permasalahan dan solusi pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah (SD).” *Karimah Tauhid* 1, no. 4 (2022): 481–88.