

Penerapan Game Edukasi Educandy dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Materi Shape

Sri Wahyuni^{1✉}, Ajo Sutarjo² & Muhammad Hanif³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, srwhyn11@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-9265-1163](https://orcid.org/0000-0002-9265-1163)

²Universitas Pendidikan Indonesia, ajoupiserang@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

³Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Feb 2023

Published:

Mar 2023

Abstract

Learning English is said to be a subject that is of little interest to students. There are still students who have not mastered English vocabulary in practice, so it is necessary to apply interesting and fun learning media. This is what makes researchers apply learning media with educational games Educandy to increase the English vocabulary of shape material. The research was conducted to find out how to apply the educational game Educandy and to find out the results that have been applied to improve the students' English vocabulary for shape material. The research subjects were fifth-grade students of SDN Krenceng I Cilegon City. The method used in the experiment was divided into an experimental class and a control class with the research instrument used was a test. The data analysis technique used is the Mann-Whitney Test. The results of this study indicate that the application of the educational game Educandy is used as a learning medium to increase the English vocabulary of fifth-grade students in shape material. The results of the Mann-Whitney statistical test obtained a significance asymp of 0.01. Based on the results of the discussion that has been linked to relevant theories and previous research, it can be concluded that the statistical test data shows a value of $0.01 < 0.05$ where H_0 is rejected, H_a is accepted, meaning that there is a difference in English vocabulary skills between the control class and the experimental class. Thus, Educandy influences the English vocabulary skills of the shape material.

Keywords:

Educandy, English Learning, Vocabulary

How to cite:

Wahyuni, S., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V materi shape. *Didaktika*, 3(1), 89-99.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Feb 2024

Diterima:

Feb 2024

Diterbitkan:

Mar 2023

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris dikatakan sebagai mata pelajaran yang sedikit diminati siswa. Masih terdapat siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Inggris dalam praktiknya perlu diterapkan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Hal inilah yang menjadikan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran dengan game edukasi Educandy untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris materi shape. Penelitian dilakukan untuk mengetahui cara menerapkan game edukasi Educandy serta mengetahui hasil yang telah diterapkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa materi shape. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Krenceng I Kota Cilegon. Metode yang digunakan eksperimen dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan dengan Uji Mann Whitney. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Educandy digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V materi shape. Hasil uji statistik Mann Whitney memperoleh hasil asymp signifikansi sebesar 0,01. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa data test statistik menunjukkan nilainya sebesar $0,01 < 0,05$ dimana H_0 ditolak H_a diterima, artinya ada perbedaan kemampuan kosakata bahasa Inggris antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian Educandy memberikan pengaruh dalam kemampuan kosakata bahasa Inggris materi shape.

Kata Kunci:

Educandy, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kosakata

Cara mengutip:

Wahyuni, S., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V materi shape. *Didaktika*, 3(1), 89-99.

PENDAHULUAN

Setiap pendidikan harus memberikan pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan zaman, bahasa menjadi hal penting bagi manusia untuk berkomunikasi. Selain berkomunikasi bahasa digunakan untuk memperoleh informasi serta untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, utamanya dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran bahasa, bahasa asing dipelajari di sekolah-sekolah. Ada banyak bahasa yang harus dipelajari serta dikuasai, salah satunya Bahasa Inggris. Menurut keputusan surat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967, bahasa Inggris diresmikan sebagai bahasa asing yang pertama. Selain itu, Permendiknas RI. No 23 tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris dijadikan sebagai muatan lokal di Sekolah Dasar. Pada kurikulum KTSP, pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, namun berbeda dengan kurikulum 2013, dimana bahasa Inggris sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di luar jam pelajaran.

Dalam mempelajari bahasa Inggris perlu mengenal dan menguasai kosakata karena kosakata merupakan komponen terpenting dalam bahasa Inggris tanpa penguasaan kosakata orang tidak dapat berkomunikasi dengan efektif atau tidak dapat mengekspresikan gagasannya dalam bentuk lisan atau tulisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Salsabilah, 2022) bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang semakin populer sehingga kemampuan bahasa Inggris tidak hanya kemampuan membaca atau berbicara, tetapi kemampuan mengenali dan mengingat kosakata. Jika kita tidak mengetahui arti kata, akan sulit bagi kita untuk berbicara dan membaca dalam bahasa Inggris.

Tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat permasalahan pada kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, oleh karena itu guru harus memberikan pengajaran yang tepat bagi siswa, hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta digunakan sebagai strategi atau teknik dalam mencapai tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wakana (2012) bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris adanya teknik yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa yaitu dengan memberikan unsur bermain dalam pembelajaran.

Menurut Kristanto (2017) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu suatu proses pembelajaran siswa serta guru agar tercapainya sebuah tujuan pembelajaran karena disampaikan dengan media pembelajaran yang dapat memikat minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan keterampilan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Salah satu strategi media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajarkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris kepada siswa yang bervariasi dan menyenangkan adalah dengan game edukasi Educandy. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Lestari, 2020) mengatakan bahwa Educandy adalah platform berbasis web yang memiliki slogan yaitu '*making learning sweeter*' (membikin belajar lebih manis) yang dimana digunakan untuk membuat permainan dalam jaringan menjadi lebih menyenangkan. Permainan yang dibuat masih berkaitan tentang situasi belajar tetapi tidak menjenuhkan.

Peneliti terdahulu yang sudah melakukan penelitian berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan untuk siswa agar lebih menarik serta menyenangkan, selain itu juga dapat membantu siswa agar memahami kosakata bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan Ulya (2021) yang berjudul Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan Educandy terhadap pembelajaran bahasa Indonesia agar menjadi game edukasi yang mengasyikkan bagi siswa. Dalam penelitian Fitriati et al. (2021) mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan game digital dengan Educandy dapat di ukur lebih efektif dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-game. Selain itu,

dalam Saputri (2017) telah melakukan penelitian dengan Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Di MI Negeri Watuagung Tambak. Dari ketiga penelitian terdahulu itu menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris secara efektif.

Dengan demikian tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui penerapan game edukasi Educandy dan hasil penerapan game edukasi Educandy dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Oleh sebab itu, peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD kelas V pada materi shape.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menurut (Anggoro, 2008) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang memerlukan penggunaan angka secara ekstensif, dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan penampilan hasil. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode true eksperimen dengan desain Posttest-Only Control Design. Pada desain penelitian ini, terdapat masing-masing dua kelompok yang dipilih secara acak. Dimana kelompok pertama (kelompok eksperimen) diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak (Kelompok kontrol) (Sugiyono, 2011).

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V SDN Krenceng I Kota Cilegon. Populasi siswa kelas V sebanyak 52 siswa. Dalam penelitian ini adapun teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan teknik simple random sampling, yang dipilih secara random dan setiap anggota atau unit dari populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Notoatmodjo, 2018). Sementara, ukuran sampel yang diambil sebanyak 46 siswa yang dibagi ke dalam kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti menghitung ukuran sampel dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2011).

Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes. Jenis tes yang digunakan adalah tes berbentuk soal kuis yang berisi materi shape (bentuk) yang digunakan adalah tes berbentuk soal kuis. Instrumen soal tes ini dibuat dengan mengacu pada pelajaran bahasa Inggris pada materi shape SD kelas V yang dimuat dalam game edukasi Educandy. Instrumen penelitian tes ini telah dilakukan melalui uji validasi isi oleh para ahli, baik ahli media maupun materi serta diuji validitas internal dan uji reliabilitas dengan bantuan program SPSS 20. Melalui tahapan-tahapan tersebut, maka instrumen penelitian soal tes ini dinyatakan valid dan reliabel.

Pada prosedur analisis data yang dilakukan terhadap data penelitian ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan diujicobakan kepada siswa berupa tes soal dengan menggunakan game edukasi Educandy. Sebelumnya diujikan kepada siswa instrumen terlebih dahulu di validasi dengan para ahli, baik itu ahli materi maupun ahli media. Setelah itu, penelitian ini menganalisis data dengan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan SPSS 20. Pada tahap pertama, dilakukan treatment pada siswa dengan game edukasi Educandy sebanyak tiga kali perlakuan dengan waktu yang berbeda-beda pada mata pelajaran bahasa Inggris tentang materi Shape. Perlakuan yang dilakukan melibatkan media pembelajaran game edukasi Educandy dan siswa. Pada tahap ini, terdapat perbedaan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam pembelajaran bahasa Inggris kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran game Educandy, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan

perlakuan tersebut hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah melakukan perlakuan, dilakukan post-test untuk mengetahui hasil yang didapatkan setelah diberikan treatment. Selanjutnya, data diuji normalitasnya apakah berdistribusi normal atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan melakukan uji Mann Whitney sebagai alternatif dari uji t-test dimana digunakan untuk membandingkan dua mean populasi yang berasal dari populasi yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data yang dilakukan di SDN Krenceng I Kota Cilegon pada siswa kelas V. Penelitian diawali dengan memberikan treatment pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran game edukasi Educandy dimana di dalamnya terkait materi pembelajaran bahasa Inggris mengenai Shape (Bentuk) untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Dalam penelitian ini treatment dilakukan sebanyak tiga kali dengan jenis game yang berbeda.

Pada treatment pertama yang dilakukan ialah dengan jenis game multiple choice. Multiple choice ini berisi kuis game pilihan ganda dimana siswa diminta untuk menjawab pertanyaan terkait materi shape dengan memilih jawaban yang tepat. Siswa diberikan waktu untuk pengerjaan dan score yang didapatkan setelah menjawab soal tersebut. Setelah siswa menjawab, siswa diminta untuk memberikan hasil pengerjaannya dengan tangkapan layar setelah itu dikirimkan kepada peneliti. Dibawah ini salah satu game Educandy jenis multiple choice yang dikerjakan siswa.



Gambar 1. Jenis Educandy Multiple Choice

Setelah tiga hari kemudian melakukan treatment pertama, maka peneliti melanjutkan dengan pemberian treatment kedua. Pada treatment kedua ini peneliti memberikan jenis game Match-up. Match-up ini berisi kuis game dimana siswa diminta untuk memainkannya dengan cara memasangkan atau menjodohkan suatu kalimat atau kosakata yang berkaitan dengan materi Shape (Bentuk) dengan tepat. Ketika bermain, siswa akan diberikan waktu untuk memainkannya, setelah itu siswa diminta untuk memberikan hasil pengerjaannya dengan tangkapan layar lalu dikirimkan kepada peneliti. Dibawah ini salah satu game Educandy jenis Match-up yang dikerjakan siswa.



Gambar 2. Jenis Educandy Match-up

Setelah beberapa hari kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang ketiga. Pada treatment ketiga ini peneliti memberikan jenis game Crosswords atau teka-teki silang. Crosswords ini berisi kuis game dimana siswa diminta untuk memainkannya dengan cara melengkapi kotak-kotak yang kosong dengan huruf melalui bantuan kata kunci materi kosakata Shape yang diberikan baik itu dalam mendatar atau menurun, setelah itu siswa mengisi kotak-kotak tersebut dari bantuan yang sudah diberikan sambil diberikan waktu pengerjaan. Setelah selesai mengisi siswa mengirimkan hasil permainan dengan tangkapan layar lalu mengirimkan ke peneliti. Semakin cepat permainan terselesaikan dengan benar maka semakin sedikit waktu yang digunakan. Dibawah ini salah satu game Educandy jenis Crosswords yang dikerjakan siswa.



Gambar 3. Jenis Educandy Match-up

Setelah diberikannya perlakuan kepada kelas eksperimen, maka peneliti melakukan pengolahan data. Data statistik awal yang diperoleh ialah dengan mengujicobakan instrumen penelitian dengan validitas internal dengan 16 responden yang dimana responden tersebut siswa kelas V. Dalam mengukur uji validitas internal menggunakan product moment correlation program SPSS 20 dan diperoleh product moment pada $N=16$ dengan taraf 5% maka diperoleh hasil r_{tabel} sebesar 0,497. Maka berdasarkan seluruh butir soal memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka 20 butir soal yang tersebut valid dan diterima artinya instrumen penelitian yang digunakan memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya instrument penelitian tersebut.

Setelah melakukan uji validitas internal, kemudian dilakukan uji reliabilitas yakni uji kekonsistenan instrument untuk mengukur data. Pada uji reliabilitas ini menggunakan formula spearman-Brown dengan bantuan program SPSS 20, maka diperoleh hasil pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.912
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	.912
		N of Items	10 ^b
Total N of Items		20	
Correlation Between Forms		.965	
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.982
	Unequal Length		.982
Guttman Split-Half Coefficient		.981	

a. The items are: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10.

b. The items are: Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15, Soal16, Soal17, Soal18, Soal19, Soal20.

Tabel 2. Kriteria Reliabilitas (Ghozali, 2018)

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
> 0,9	Sangat Reliabel
0,7 – 0,9	Reliabel
0,4 – 0,7	Cukup Reliabel
0,2 – 0,4	Kurang Reliabel
< 0,2	Tidak Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2, maka diperoleh hasil koefisien spearman-brown sebesar 0,982. Berdasarkan kriteria pada tabel 4.3, hal ini menunjukkan bahwa kriteria reliabilitas pada instrument dalam penelitian ini berada pada koefisien reliabilitas > 0,9 dengan kriteria sangat reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas pada instrumen penelitian ini sangat reliabel atau sangat tinggi. Dikatakan sangat reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama.

Setelah diketahui data statistik awal, langkah selanjutnya melakukan uji statistik non parametrik menggunakan bantuan program spss 20. Tahap pertama melakukan uji normalitas terhadap data post-test kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji normalitas yang diperoleh dengan menggunakan bantuan program spss 20 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Kosakata Siswa	Post-test Kelas Kontrol	,173	26	,045	,905	26	,020
	Post-test Kelas Eksperimen	,126	26	,200 [*]	,971	26	,650

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 20, maka terlihat bahwa dari data perhitungan hasil uji normalitas pada tabel 4.4 diatas, terdapat pada nilai sig kolom Shapiro-Wilk post-test kelas kontrol sebesar $0,020 < 0,05$, sedangkan kelas eksperimen sebesar $0,650 > 0,05$. Karena terdapat satu data yang nilainya $< 0,05$ maka dinyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Karena data itu tidak berdistribusi normal, selanjutnya pada tahap analisis data dengan melakukan uji Mann Whitney sebagai pengganti dari Uji t-test. Dimana untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Hasil uji Mann Whitney dengan menggunakan bantuan Program SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 4. Statistic Descriptive Uji Mann Whitney

Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan Kosakata Siswa	Post-test Kelas Kontrol	26	18,50	481,00
	Post-test Kelas Eksperimen	26	34,50	897,00
Total		52		

Tabel 5. Test Statistic Uji Man Whitney

Test Statistics ^a	
	Kemampuan Kosakata Siswa
Mann-Whitney U	153,000
Wilcoxon W	504,000
Z	-3,456
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil perhitungan uji mann whitney dengan menggunakan bantuan program spss 20, maka terlihat bahwa data perhitungan hasil uji man whitney dilihat pada tabel 4.5, pada mean rank diperoleh hasil post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen nilainya lebih tinggi kelas eksperimen sebesar 34,50 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 18,50. Namun

dari hasil data mean rank post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen pada tabel 4.6 tidak dapat langsung disimpulkan karena bisa jadi perbedaan mean rank itu hanya karena sekedar sampling error. Oleh karena itu harus melihat uji signifikansi analisis statistik pada tabel 4.6 dimana jika nilai asymp signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka berdasarkan tabel 4.6 nilai signifikansinya 0.01, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai tersebut $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen.

Dari keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kembali bahwa berdasarkan output test statistic diketahui nilai asymp sig (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan kemampuan kosakata bahasa Inggris antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dimana dilihat pada hasil post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen. Karena ada perbedaan yang signifikansi, maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penerapan game edukasi Educandy dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada materi Shape siswa kelas V.

Pada penelitian ini diperoleh hasil yang sangat baik dari penerapan game edukasi Educandy. Penerapan game edukasi Educandy yang peneliti lakukan kepada siswa dapat diterima dengan baik oleh siswa pada kelas eksperimen. Peneliti melakukan perlakuan dengan game edukasi Educandy untuk siswa kelas eksperimen sebanyak tiga kali dengan jangka waktu yang berbeda.

Selain itu dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa game edukasi yang dijadikan sebagai media pengajaran yang menarik dapat membuat siswa senang dan merasa tidak bosan ketika belajar seperti game Educandy. Hal tersebut sejalan dengan (Lestari, 2020) bahwa game Educandy ini dapat membuat menyenangkan walaupun ini permainan tetapi dibuat masih tentang situasi belajar namun tidak membosankan. Selain itu diketahui bahwa pembelajaran bahasa Inggris hal paling mendasar ialah harus mempelajari kosakata bahasa, karena hal tersebut menjadi kunci dalam berkomunikasi. Hal tersebut sejalan dengan (Wakana, 2012) bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi hal penting yang harus dikuasai, tanpa kosakata maka seseorang tidak dapat berkomunikasi secara efektif dan mengekspresikan gagasannya. Lebih lanjut lagi (Wakana, 2012) menambahkan bahwa ada beberapa teknik yang dapat dilakukan agar mudah menguasai kosakata salah satunya melakukan kegiatan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, seperti bermain sambil belajar bisa dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan atau model pembelajaran yang diterapkan. Maka dari itu game edukasi Educandy menjadi salah satu solusi yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi mudah dan menyenangkan.

Dari penelitian ini menyatakan bahwa penerapan game edukasi Educandy dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris Siswa SD Kelas V pada materi shape dengan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi tidak merasa bosan ketika belajar bahasa Inggris. Maka dari itu ada perbedaan yang menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Educandy berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris dengan baik dan positif. Pengaruh positif disini adalah karena adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan game edukasi Educandy. Hal ini diperoleh dengan rata-rata hasil post-test kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan game edukasi kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil post-test kelas kontrol.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa penerapan game edukasi Educandy dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris Siswa SD Kelas V pada materi shape dengan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi tidak merasa bosan ketika belajar bahasa

Inggris. Dengan hal ini diperolehnya rata-rata hasil post-test kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan game edukasi kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil post-test kelas kontrol. Selain itu berdasarkan hasil asymp signifikansi bahwa data test statistik menunjukkan nilainya $< 0,05$ dimana H_0 ditolak H_a diterima atau ada perbedaan kemampuan kosakata bahasa Inggris antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Ulya (2021) yang mengatakan bahwa Educandy cocok digunakan untuk diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran agar lebih menyenangkan dan Educandy ini cocok dijadikan untuk game atau latihan soal dalam kegiatan belajar dengan konteks belajar sambil bermain. Penelitian lain juga diterapkan oleh Fitriati et al. (2021) yang menggunakan media pembelajaran dengan educandy sebagai aplikasi pembelajaran yang sangat efektif. Selain itu dengan kita menerapkan media pembelajaran kepada siswa maka hal tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dan memahami pelajaran yang diberikan. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh Saputri (2017) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dengan crosswords dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Azizah (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan media jumbled letters (Huruf acak) sangat baik bila diterapkan dan juga dapat meningkatkan kemampuan vocabulary (Kosakata) bahasa Inggris pada siswa. Dimana media jumbled letters (Huruf acak) masih berkaitan dengan jenis game educandy pada crossword yang menyusun kata atau menemukan kata agar menjadi suatu kosakata bahasa yang benar sehingga memiliki makna dari kalimatnya. Hal ini dikarenakan mampu merangsang siswa agar lebih aktif, kreatif, serta dapat menerima dan menangkap materi pembelajaran dengan mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penerapan game edukasi Educandy dapat membuat siswa mudah dalam menerima pelajaran dengan media pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika belajar bahasa Inggris sehingga berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada materi Shape. Selain itu, penerapan game edukasi Educandy dapat memberikan hasil yang lebih baik. Hal tersebut terlihat pada hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan Educandy sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah melihat hasil dari post-test terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan treatment dengan game Educandy. Jadi dapat dikatakan bahwa adanya hasil penerapan game edukasi Educandy yang dimana dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, T. M. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azizah, T. F. (2012). *Peningkatan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Media Jumbled Letters Siswa Kelas Iiib Mi Islamiyah Geluran Taman Sidoarjo*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. http://digilib.uinsa.ac.id/10098/1/Tri%20Fariha%20Azizah_D07208033.pdf
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitraningsi, N. F. N., & Irawati, I. (2021). Implementasi digital game based learning menggunakan aplikasi educandy untuk evaluasi dan motivasi belajar

mahasiswa bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian*, 1(1), 307–312.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>

Kristanto, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning. *International Education Studies Journal*, 10(7), 10-17.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146460.pdf>

Lestari, S.P. (2020). *Asyik dengan Educandy*. Retrieved from kemenag.go.id.
<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/asyik-dengan-educandy/>

Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan (Cetakan ketiga)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Salsabilah, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Educandy Studio Games dengan Strategi Emred untuk Peningkatan. Basic Vocabulary of English*. Jakarta: PT Grasindo.
http://repository.upi.edu/77673/1/S_PGSD_1800581_Title.pdf

Saputri, A.A. (2017). *Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Di Mi Negeri Watuagung Tambak*. (Skripsi), Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Purwokerto.
https://eprints.uinsaizu.ac.id/3058/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PUS_TAK.pdf

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63 .
<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>

Wakana, J. (2012). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Alphabet Game pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
https://repository.uin-suska.ac.id/9663/1/2012_2012737.pdf