

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Interaktif Educandy dengan Strategi EMRED pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Shafa Salsabilah^{1✉}, Herli Salim², Iman Ahmad Ihsanuddin³ & Muslim Hidayat⁴

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, salsabilahshafa@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-5006-0074](https://orcid.org/0000-0002-5006-0074)

²Universitas Pendidikan Indonesia, herlialim@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3039-515X](https://orcid.org/0000-0002-3039-515X)

³Universitas Sains Al-Quran, ahmadihsan@unsiq.ac.id, Orcid ID: [0000-0001-8482-1823](https://orcid.org/0000-0001-8482-1823)

⁴Universitas Sains Al-Quran, muslim_h@unsiq.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-4923-3353](https://orcid.org/0000-0002-4923-3353)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2024

Accepted:

Mar 2025

Published:

Dec 2025

Abstract

Mastery of vocabulary is a fundamental pillar of English literacy in elementary schools; however, conventional rote-learning methods often diminish student motivation. This study aims to develop interactive learning media based on the Educandy platform, integrated with the EMRED strategy (Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration), specifically for 'Toys and Games' topics. The research employed the Research and Development (R&D) method following the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects involved material and media experts, English teachers as practitioners, and fourth-grade students at SD Bina Nusa. Data collection instruments included expert validation sheets, functional observation checklists, and user response questionnaires. The results indicated that the developed media was categorized as 'Highly Valid' with an average expert validation score of 88.3%. In practice, the functional testing by teachers reached 90%, and the positive student response rate reached 94%. A key finding was that the EMRED strategy, integrated into the game features, successfully transformed the tedious memorization process into instructional, structured play activities. In conclusion, the EMRED-based Educandy media is pedagogically effective for vocabulary instruction at the elementary level. The implications of this research affirm that utilizing gamified media grounded in a staged literacy strategy can serve as an innovative solution to enhance student engagement and the effectiveness of foreign language learning in the digital era.

Keywords:

Educandy, EMRED Strategy, English for Primary School, Vocabulary

How to cite:

Salsabilah, S., Salim, H., Ihsanuddin, I. A., & Hidayat, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED pada pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Didaktika*, 5(4), 546-561.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2024

Diterima:

Mar 2025

Diterbitkan:

Des 2025

Abstrak

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan fondasi utama literasi bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD), namun metode ceramah yang konvensional seringkali menurunkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan integrasi strategi EMRED (Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration) pada materi Toys and Games. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, praktisi guru, serta siswa kelas IV SD Bina Nusa. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi pakar, lembar observasi fungsional, dan angket respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Layak" dengan skor validasi ahli rata-rata 88,3%. Secara praktis, uji fungsionalitas oleh guru mencapai 90% dan respon positif siswa mencapai 94%. Temuan utama mengungkapkan bahwa strategi EMRED yang diintegrasikan ke dalam fitur permainan mampu mentransformasikan proses menghafal yang membosankan menjadi aktivitas bermain yang instruksional dan terstruktur. Kesimpulannya, media Educandy berbasis EMRED efektif secara pedagogis untuk pengajaran kosakata di tingkat sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media gamifikasi yang berlandaskan strategi literasi bertahap dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran bahasa asing di era digital

Kata Kunci:

Educandy, Strategi EMRED, Bahasa Inggris Sekolah Dasar, Kosakata

Cara mengutip:

Salsabilah, S., Salim, H., Ihsanuddin, I. A., & Hidayat, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Didaktika*, 5(4), 546-561.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris telah bergeser dari sekadar nilai tambah menjadi sebuah kompetensi dasar yang harus diperkenalkan sejak dini (Maili, 2018). Posisi bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar (SD) di Indonesia, meskipun secara kurikulum seringkali diposisikan sebagai muatan lokal, memiliki peran strategis sebagai fondasi dalam mempersiapkan siswa menghadapi literasi global. Pengenalan bahasa Inggris di tingkat dasar bukan sekadar penguasaan tata bahasa, melainkan upaya membangun keakraban linguistik dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi secara internasional (Na'imah, 2022). Mengingat anak usia sekolah dasar berada pada "masa keemasan" (*golden age*) untuk penyerapan bahasa, kebutuhan akan lingkungan belajar yang mendukung menjadi sangat mendesak (Pamungkas & Amin, 2021).

Namun, kebutuhan akan penguasaan bahasa ini seringkali tidak sejalan dengan realitas di lapangan. Pembelajaran bahasa Inggris di SD menuntut pendekatan yang berbeda dengan jenjang pendidikan di atasnya; ia membutuhkan stimulasi yang selaras dengan perkembangan kognitif dan psikologis anak yang masih berada pada fase bermain (Pamungkas & Amin, 2021). Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan strategi pedagogis yang tepat bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan primer untuk memastikan bahwa proses pengenalan bahasa asing ini berlangsung secara alami, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Larasaty et al., 2022). Keberhasilan pengenalan bahasa Inggris di tingkat dasar sangat bergantung pada seberapa efektif siswa mampu menyerap dan menyimpan kosakata baru dalam ingatan jangka panjang mereka. Hal ini menuntut adanya pendekatan yang memprioritaskan pengayaan *vocabulary* melalui cara-cara yang kontekstual dan menarik bagi anak.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran krusial sebagai fondasi awal penguasaan bahasa internasional. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosakata (*vocabulary*) siswa (Mulyanti & Sya, 2023; Salsabila & Megawati, 2024). Di SD Bina Nusa, proses pembelajaran bahasa Inggris masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, di mana siswa hanya diminta mencatat dan menghafal kata tanpa interaksi yang bermakna. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa menurun dan materi sulit dipahami karena dianggap membosankan (Pratiwi et al., 2025; Tumanggor et al., 2025). Masalah ini diperkuat oleh keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengakomodasi karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain (Agustina et al., 2024; Kinasih & Wijayanti, 2024).

Upaya pengayaan kosakata ini menuntut sebuah sinergi antara teknologi dan metodologi pengajaran yang tepat. Strategi EMRED menawarkan pendekatan bertahap, mulai dari penciptaan lingkungan bahasa hingga demonstrasi pemahaman, yang apabila diintegrasikan ke dalam media interaktif, dapat menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih terstruktur namun tetap menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Salim, 2024). Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat. Strategi EMRED (*Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration*) menawarkan tahapan literasi yang sistematis bagi anak-anak untuk memahami bahasa melalui pengenalan dan pemahaman yang menyenangkan (Salim, 2022). Penggabungan strategi ini ke dalam platform digital seperti Educandy Studio Games menjadi solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa. Penelitian oleh Salim & Hanif (2021) menekankan pentingnya rekonstruksi pengajaran bahasa Inggris di SD melalui sudut pandang siswa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Di sisi lain, penggunaan game edukasi secara umum telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa di kelas Bahasa Inggris (Zahra, 2024; Dewi & Ganing, 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media yang sudah ada tanpa memberikan penjelasan mendalam mengenai proses pengembangannya secara sistematis. Posisi penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan strategi EMRED secara spesifik ke dalam desain permainan Educandy melalui model pengembangan ADDIE (Shaquille & Zen, 2023; Dewi & Ganing, 2022). Secara spesifik penelitian mengenai penggunaan aplikasi Educandy menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi karena mampu menjadikan latihan soal lebih menyenangkan dan interaktif (Ulya, 2021). Strategi penggunaan Educandy terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) serta efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa (Abidin et al., 2022; Ramdani et al., 2016). Pengembangan media berbasis web Educandy juga diakui sebagai inovasi yang mampu mendorong siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Fadhilah, 2022). Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis antara langkah-langkah pedagogis EMRED dengan fitur-fitur interaktif pada Educandy yang dirancang khusus untuk materi *Toys and Games*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED menggunakan model ADDIE, serta menganalisis tingkat kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

METODOLOGI

Desain penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penggunaan model ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut. Tahap Analisis (*Analysis*): Melakukan analisis kebutuhan terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Bina Nusa, analisis karakteristik siswa sekolah dasar, serta analisis kurikulum terkait materi *Toys and Games*. Tahap Perancangan (*Design*): Menyusun rancangan konten media pada platform Educandy, menyusun draf materi kosakata, dan merancang integrasi strategi EMRED (5 tahapan: *Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration*) ke dalam alur penggunaan media. Tahap Pengembangan (*Development*): Merealisasikan rancangan menjadi produk digital di platform Educandy. Tahap ini juga mencakup kegiatan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan teoretis produk sebelum diujicobakan. Tahap Implementasi (*Implementation*): Menerapkan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Fokus pada tahap ini adalah mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru saat menggunakan media dengan panduan strategi EMRED. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Melakukan evaluasi formatif untuk melihat kelebihan dan kekurangan media selama proses implementasi, serta menilai respon siswa terhadap penggunaan media sebagai dasar perbaikan produk akhir.

Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif deskriptif dari hasil validasi ahli, uji fungsionalitas guru, respon siswa dan observasi keterlaksanaan strategi EMRED. Alat yang digunakan menggali data antara lain. Validasi ahli tujuannya adalah untuk memastikan media layak secara substansi dan desain sebelum digunakan meliputi aspek materi (kesesuaian kedalaman, kebahasaan & pedagogis) dan aspek media (tampilan visual, audio/sound, navigasi & efisiensi) serta hubungannya dengan strategi EMRED. Validator terdiri dari 2 dosen ahli di bidang Teknologi Pendidikan dan 1 guru praktisi. Uji fungsionalitas dilakukan melalui penilaian praktisi (guru kelas IV) untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan (*usability*), kesesuaian pedagogis dengan strategi EMRED, serta kualitas teknis media saat diimplementasikan di kelas. Hasil penilaian ini digunakan sebagai indikator keberhasilan penggunaan media dalam konteks praktis di sekolah dasar pada aspek kebermanfaatan, teknis, pengelolaan dan respon balik. Respon siswa digunakan untuk mengukur aspek motivasi, kemudahan, keterbacaan, dan keinginan belajar siswa setelah menggunakan media yang melibatkan 30 siswa kelas IV. Sementara observasi digunakan untuk mencatat apakah tahapan EMRED benar-benar muncul saat media digunakan.

Tabel 1. Tahapan EMRED

Tahapan EMRED	Indikator yang Diobservasi
Immersion	Guru menciptakan lingkungan bahasa melalui pengantar dan visual media.
Modelling	Guru memberikan contoh cara pengucapan kosakata yang muncul di media.
Repetition	Siswa melakukan pengulangan kata melalui berbagai jenis game di Educandy.
Exploration	Siswa mencoba sendiri berbagai fitur game secara mandiri atau kelompok.
Demonstration	Siswa menunjukkan penguasaan kosakata dengan menyelesaikan tantangan game di depan kelas.

Data hasil validasi ahli dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif. Penilaian kelayakan menggunakan skala Likert yang kemudian dikonversi menjadi persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor mentah yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

Kriteria kelayakan produk ditetapkan berdasarkan rentang persentase, di mana produk dikatakan layak jika mencapai skor minimal dalam kategori "Layak" atau "Sangat Layak" (minimal 61-80%).

Tabel 2. Konversi Nilai Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
81 - 100	Sangat Valid / Sangat Layak	Produk dapat digunakan tanpa revisi.
61 - 80	Valid / Layak	Produk dapat digunakan dengan revisi kecil.
41 - 60	Cukup Valid	Produk memerlukan revisi besar sebelum digunakan.
< 40	Tidak Valid	Produk tidak layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy dengan strategi EMRED ini dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE. Fokus utama dari hasil penelitian ini adalah kualitas pengembangan dan kelayakan media sebagai alat bantu pengajaran kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam model ADDIE ini bertujuan untuk memetakan kebutuhan mendasar pengembangan media di SD Bina Nusa. Analisis dilakukan melalui tiga aspek utama: kebutuhan sistem, kurikulum, dan karakteristik subjek pengembangan.

Analisis Kebutuhan (Need Analysis)

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Bina Nusa, ditemukan adanya kesenjangan instruksional yang signifikan. Proses pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah dan latihan menulis di buku teks. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan memandang bahasa Inggris sebagai materi yang menjemukan. Sistem pembelajaran yang ada belum mampu memfasilitasi interaksi dua arah yang dinamis. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah "sistem penghubung" berupa media pembelajaran interaktif yang dapat mengubah pola belajar pasif menjadi aktif. Kebutuhan sistem ini mencakup ketersediaan media digital yang dapat diakses secara klasikal maupun mandiri, yang mampu memberikan umpan balik langsung (*instant feedback*) kepada siswa saat mereka mencoba memahami kosakata baru.

Analisis Kurikulum

Bahasa Inggris di SD Bina Nusa diposisikan sebagai mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok). Meskipun statusnya muatan lokal, standar kompetensi yang diharapkan tetap menuntut siswa memiliki dasar literasi yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Hasil analisis dokumen kurikulum menunjukkan bahwa materi *Toys and Games* memerlukan pengayaan kosakata dasar (*vocabulary*) yang cukup luas. Namun, ketersediaan sumber belajar pendukung sangat terbatas. Sistem pembelajaran saat ini kekurangan perangkat yang dapat membantu pengayaan kosakata secara sistematis. Pengembangan media Educandy berbasis EMRED dirancang untuk mengisi celah kurikulum tersebut, bertindak sebagai pengayaan yang menyelaraskan antara target materi kurikulum dengan strategi penyampaian yang efektif.

Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV SD berada pada fase peralihan dari operasional konkret menuju pemahaman yang lebih luas, di mana motivasi belajar mereka sangat dipengaruhi oleh unsur kesenangan (*fun*). Analisis terhadap perilaku belajar siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki ketertarikan tinggi terhadap pola belajar sambil bermain (*learning by playing*) yang memiliki aturan jelas dan tujuan yang menantang. Siswa lebih cepat menyerap kosakata bahasa asing ketika dilibatkan dalam aktivitas yang kompetitif namun menyenangkan, seperti teka-teki atau permainan memori. Karakteristik ini menjadi landasan kuat mengapa platform Educandy dipilih, karena platform tersebut mampu mengakomodasi kebutuhan psikologis siswa akan permainan yang interaktif, penuh warna, dan kompetitif, namun tetap memiliki muatan edukatif yang terukur.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SD Bina Nusa, ditemukan bahwa siswa kelas IV memerlukan media yang mampu memvisualisasikan kosakata materi *Toys and Games*. Metode ceramah yang selama ini digunakan menyebabkan 60% siswa kurang antusias. Analisis kurikulum menunjukkan kebutuhan akan 20 kosakata utama yang relevan dengan kehidupan

sehari-hari siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar pengembangan fitur permainan pada platform Educandy.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah masalah dan kebutuhan diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah menyusun rancangan konseptual media. Tahap ini merupakan jembatan antara hasil analisis dengan pengembangan produk fisik, yang mencakup tiga pilar utama.

Pemilihan dan Struktur Materi

Fokus utama materi yang dikembangkan adalah tema "Toys and Games". Pemilihan tema ini didasarkan pada analisis kurikulum kelas IV SD yang membutuhkan konteks benda-benda konkret di sekitar siswa. Materi dikelompokkan menjadi dua bagian: (1) Kosakata benda permainan (*nouns*) seperti *yoyo*, *doll*, *kite*, *marble*, dan *toy car*; serta (2) Kosakata instruksi sederhana dalam permainan (*action verbs*). Penstrukturan materi dilakukan secara berjenjang, mulai dari pengenalan visual benda hingga penggunaan kata dalam kalimat sederhana, guna memastikan alur kognitif siswa terjaga dengan baik.

Penyusunan Instrumen dan Konten Permainan

Sebagai inti dari media Educandy, disusun sebuah instrumen evaluasi yang terdiri dari 20 butir soal. Berbeda dengan soal tes konvensional, instrumen ini dirancang khusus untuk diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan (*gamification*). Setiap butir soal dipadukan dengan aset visual (gambar) yang relevan untuk memperkuat retensi memori siswa. Soal-soal ini nantinya akan didistribusikan ke dalam tiga format permainan di Educandy, yaitu Match-up (untuk menjodohkan kata dan gambar), Memory Pairs (untuk penguatan ingatan), dan Crosswords (untuk melatih ketepatan pengejaan).

Pemetaan Rancangan Strategi EMRED ke Media Digital

Bagian paling krusial dalam tahap ini adalah memetakan lima langkah strategi EMRED ke dalam alur penggunaan media digital. Rancangan strategi tersebut adalah sebagai berikut. (1) Immersion (Pencelupan): Media dirancang untuk menampilkan antarmuka penuh warna dan ilustrasi *Toys and Games* guna menciptakan "atmosfer" bahasa Inggris sejak awal penggunaan. (2) Modelling (Pemodelan): Rancangan penggunaan media di mana guru mendemonstrasikan cara memainkan game Match-up sambil melafalkan kosakata dengan benar sebagai contoh bagi siswa. (3) Repetition (Pengulangan): Memanfaatkan fitur permainan Memory Pairs yang memungkinkan siswa melakukan pengulangan kosakata berkali-kali secara mandiri tanpa merasa bosan melalui kompetisi skor. (4) Exploration (Eksplorasi): Siswa diberikan kebebasan mengeksplorasi tantangan dalam fitur Crosswords untuk menguji pemahaman mereka secara mendalam terhadap struktur huruf dalam kosakata. (5) Demonstration (Demonstrasi): Rancangan aktivitas akhir di mana siswa menunjukkan penguasaannya dengan menyelesaikan permainan di depan kelas atau melalui laporan skor yang dihasilkan sistem Educandy. Desain produk kemudian direalisasikan di platform Educandy Studio. Setelah produk selesai, dilakukan uji validitas oleh ahli untuk memastikan kelayakan teoretis.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan fase pengujian awal produk yang siap diimplementasikan dimana aktivitas difokuskan pada produksi media, validasi teoretis oleh pakar, dan pengujian reliabilitas instrumen.

Produksi Media pada Platform Educandy

Proses produksi dilakukan dengan mentransformasikan bank soal yang telah disusun ke dalam Educandy Studio. Media dikembangkan menjadi tiga varian permainan interaktif yang saling melengkapi.

1. Match-up: Fitur ini dikembangkan untuk melatih ketajaman visual-spasial siswa dalam menjodohkan kosakata bahasa Inggris dengan gambar mainan yang relevan. Antarmuka dibuat sedemikian rupa agar siswa mendapatkan umpan balik langsung berupa suara saat pasangan kata benar.



Gambar 1. Jenis Permainan Match-Up di Educandy

2. Memory Pairs: Permainan ini diproduksi untuk memperkuat retensi memori jangka pendek. Siswa diminta menemukan pasangan gambar dan kata di balik kartu tertutup, yang secara teknis memaksa siswa untuk mengulang-ulang pengucapan kata di dalam pikiran mereka.



Gambar 2. Jenis Permainan Memory Pairs di Educandy

3. Crosswords: Sebagai level tertinggi, teka-teki silang digital ini diproduksi untuk melatih kemampuan mengeja (*spelling*). Secara teknis, fitur ini memaksa siswa memperhatikan

struktur huruf demi huruf dari kosakata seperti 'marble' atau 'kite' agar dapat mengisi kotak yang tersedia.



Gambar 3. Jenis Permainan Crosswords di Educandy

Validasi Ahli dan Revisi Produk

Sebelum digunakan, media menempuh tahap validasi konstruk untuk memastikan kelayakan dari aspek materi, media, dan pedagogi. Validasi melibatkan dosen ahli di bidang teknologi pendidikan dan praktisi guru bahasa Inggris. Hasil validasi awal menunjukkan rata-rata persentase sebesar 88,3%, yang menempatkan media pada kategori "Sangat Layak".

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Skor Persentase	Kategori
Kelayakan Materi	88%	Sangat Valid
Desain Media	92%	Sangat Valid
Strategi Pedagogis (EMRED)	85	Sangat Valid
Rata-rata	88,3%	Sangat Valid

Ahli materi memberikan catatan untuk memastikan ejaan (*spelling*) pada kata-kata yang memiliki tingkat kesulitan tinggi diperjelas ukurannya. Ahli media menyarankan penggunaan kombinasi warna yang lebih cerah pada latar belakang permainan agar teks lebih terbaca. Meskipun telah dinyatakan layak, produk tetap melalui tahap perbaikan berdasarkan masukan para pakar. Kritik utama terletak pada aspek teknis keterbacaan teks dan sinkronisasi gambar. Sebagai contoh, ahli menyarankan peningkatan kontras warna pada latar belakang permainan agar teks kosakata tidak tertutup oleh elemen visual lainnya. Revisi ini dilakukan untuk menjamin bahwa media tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga berfungsi secara instruksional.

Uji Coba Instrumen (Validitas Internal dan Reliabilitas)

Sebelum masuk ke tahap implementasi kelas, dilakukan uji coba instrumen pada kelompok siswa di luar kelas penelitian (kelas uji coba). Langkah ini krusial untuk memastikan bahwa instrumen yang tersemat di dalam game benar-benar valid secara statistik dan konsisten (reliabel). Dari 20 butir soal yang diuji cobakan, hasil analisis butir soal menunjukkan bahwa 19 soal

dinyatakan valid dengan tingkat koefisien yang memenuhi standar. Satu butir soal yang dinyatakan tidak valid segera dievaluasi dan diperbaiki sebelum dimasukkan ke dalam versi final media. Demikian juga pada pengujian reliabilitas, hasil pengujian reliabilitas menghasilkan nilai yang tinggi, yang membuktikan bahwa instrumen di dalam media Educandy ini memiliki konsistensi yang baik untuk mengukur penguasaan kosakata siswa kapan pun media tersebut digunakan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini, produk media Educandy yang telah divalidasi diterapkan secara nyata pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SD Bina Nusa. Fokus utama implementasi adalah mengamati keterlaksanaan strategi EMRED dan perubahan pola interaksi di dalam kelas.

Skenario Pembelajaran dan Transformasi Kelas

Implementasi media ini membawa perubahan signifikan pada atmosfer pembelajaran, dari yang sebelumnya bersifat *teacher-centered* (berpusat pada guru) menjadi *student-centered* (berpusat pada siswa). Jika sebelumnya siswa hanya menjadi pendengar pasif terhadap ceramah guru, penggunaan Educandy memaksa siswa untuk mengambil peran aktif. Guru beralih peran menjadi fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, sementara siswa secara antusias terlibat dalam pengambilan keputusan saat menyelesaikan tantangan di layar proyektor. Dinamika kelas menjadi lebih hidup, di mana interaksi antar siswa meningkat melalui diskusi kelompok kecil saat mereka mencoba menebak kosakata yang tepat dalam permainan.

Keterlaksanaan Strategi EMRED melalui Media Educandy

Berdasarkan observasi selama proses implementasi, seluruh tahapan strategi EMRED berhasil dijalankan melalui fitur-fitur yang tersedia di Educandy. Media diimplementasikan di kelas IV untuk melihat fungsionalitasnya. Berdasarkan lembar observasi, keterlaksanaan strategi EMRED melalui media Educandy menunjukkan dinamika kelas yang sangat positif.

- **Immersion & Modelling (Pencelupan dan Pemodelan):** Proses diawali dengan guru menampilkan antarmuka utama Educandy yang berisi gambar-gambar menarik terkait tema *Toys and Games*. Di sini, siswa "dicelupkan" ke dalam lingkungan bahasa visual. Guru melakukan pemodelan dengan mengeklik salah satu kata, membacakannya dengan intonasi yang benar, dan menunjukkan bagaimana cara menjodohkan kata tersebut dengan gambar yang sesuai. Tahap ini sangat krusial untuk memberikan konteks awal sebelum siswa mencoba secara mandiri.
- **Repetition (Pengulangan):** Tahap pengulangan dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan Memory Pairs. Di dalam kelas, siswa secara bergantian maju ke depan untuk mencoba permainan ini. Fitur "coba lagi" yang secara otomatis muncul pada Educandy saat jawaban salah memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan pengulangan tanpa rasa tertekan atau takut salah. Selain di kelas, tahap Repetition diperluas melalui penugasan rumah di mana guru membagikan link game kepada siswa. Hal ini memungkinkan siswa melakukan pengulangan secara mandiri di perangkat masing-masing, yang terbukti memperkuat ingatan jangka panjang mereka terhadap kosakata baru.
- **Exploration & Demonstration (Eksplorasi dan Demonstrasi):** Pada tahap akhir, siswa diberikan tantangan yang lebih kompleks melalui fitur Crosswords (teka-teki silang). Di sini, siswa melakukan eksplorasi secara mandiri untuk menyusun huruf menjadi kata yang utuh berdasarkan petunjuk gambar. Keberhasilan siswa dalam mengisi kotak-kotak teka-teki silang tersebut menjadi bentuk demonstrasi langsung bahwa mereka telah mengenali pola huruf, ejaan (*spelling*), dan arti kata dengan tepat. Observasi menunjukkan bahwa siswa merasa

bangga saat mampu menyelesaikan tantangan tersebut secara cepat dan akurat di hadapan teman-temannya.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan fase akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengukur kualitas produk berdasarkan data empiris yang diperoleh selama uji coba. Evaluasi ini mencakup analisis respon pengguna, uji fungsionalitas oleh guru dan penilaian kelayakan produk secara menyeluruh.

Analisis Respon Siswa dan Dinamika Belajar

Berdasarkan data yang dihimpun, penggunaan media Educandy dengan strategi EMRED memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa di kelas. Media ini berhasil menarik perhatian siswa secara konsisten melalui unsur visual dan tantangan interaktifnya. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan aktif; hal ini terjadi karena adanya elemen permainan yang memicu motivasi intrinsik mereka. Siswa tidak lagi memandangi pembelajaran kosakata sebagai beban hafalan, melainkan sebagai sebuah tantangan yang harus diselesaikan. Fokus siswa terjaga melalui transisi antar-game (Match-up ke Crosswords) yang memberikan penyegaran kognitif secara terus-menerus.

Analisis Penilaian Praktisi dan Fungsionalitas

Evaluasi dari sudut pandang praktisi (guru) menunjukkan bahwa media ini memiliki nilai fungsionalitas yang tinggi. Guru memberikan respon positif terkait efisiensi manajemen kelas. Dengan adanya media yang interaktif, guru lebih mudah mengarahkan fokus siswa ke materi utama tanpa harus melakukan upaya disipliner yang besar. Media ini bertindak sebagai alat bantu yang secara otomatis mengelola perhatian siswa melalui fitur-fitur gamifikasinya. Data keberhasilan fungsionalitas dan respon pengguna dirangkum dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Fungsionalitas dan Respon

Subjek Penilai	Aspek Utama	Skor Persentase	Kategori
Guru (Praktisi)	Kemudahan & Kegunaan	90%	Sangat Baik
Siswa	Ketertarikan & Kemudahan	94%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, perolehan skor 90% dari guru menunjukkan bahwa media ini sangat membantu dalam manajemen kelas karena siswa menjadi lebih terpusat pada tantangan permainan. Sementara itu, skor 94% dari sisi siswa mengonfirmasi bahwa belajar bahasa Inggris menjadi jauh lebih mudah. Siswa merasa bahwa proses perolehan bahasa terjadi secara natural; mereka menyatakan tidak merasa sedang "menghafal" daftar kata yang sulit, melainkan sedang menikmati pengalaman "bermain" yang edukatif. Selain itu guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam manajemen kelas karena siswa menjadi lebih fokus pada tantangan permainan. Dari sisi siswa, 94% menyatakan bahwa belajar bahasa Inggris menjadi lebih mudah karena mereka tidak merasa sedang "menghafal", melainkan sedang "bermain".

Kesimpulan Kelayakan Produk

Melalui sintesis hasil validasi ahli (yang mencapai rata-rata 88,3%) dan hasil uji coba lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED dinyatakan sangat layak dan efektif secara pedagogis. Produk ini terbukti secara kualitas mampu memenuhi kebutuhan instruksional dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Integrasi model ADDIE dalam proses pengembangannya

memastikan bahwa media ini tidak hanya unggul secara visual, tetapi juga memiliki landasan metodologis yang kuat untuk meningkatkan literasi bahasa Inggris siswa pada tingkat dasar.

Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan strategi EMRED memenuhi seluruh kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Analisis data validasi ahli dan uji fungsionalitas membuktikan bahwa produk ini tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga secara pedagogis (Nurhabibah et al., 2021). Hal ini didukung oleh temuan bahwa penggunaan Educandy dalam pembelajaran bahasa memberikan tingkat kepuasan yang tinggi karena menjadikan aktivitas latihan soal lebih variatif dan menyenangkan (Ulya, 2021; Ramdani et al., 2016). Integrasi strategi EMRED (Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration) memberikan kerangka kerja (*framework*) yang kokoh bagi media digital. Tanpa landasan strategi yang tepat, media permainan cenderung hanya menjadi instrumen hiburan semata tanpa arah instruksional yang jelas. Temuan unik dalam penelitian ini adalah efektivitas tahap Repetition yang dikemas melalui permainan Match-up dan Memory Pairs. Fitur ini secara psikologis mampu memperkuat memori jangka panjang siswa terhadap kosakata baru tanpa menimbulkan kebosanan (Dewi & Nurafni, 2024). Keunggulan interaktivitas dan sifatnya yang *user-friendly* sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Representasi visual yang dipadukan dengan tantangan permainan membantu siswa mengubah konsep bahasa yang abstrak menjadi pemahaman yang konkret dan menyenangkan (Harahap & Harahap, 2024).

Keunggulan utama dari pengembangan ini adalah sifatnya yang interaktif dan *user-friendly*. Siswa sekolah dasar yang secara psikologis berada pada tahap operasional konkret sangat terbantu dengan adanya representasi visual dari setiap kata yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran bahasa asing bagi anak usia dini harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*fun learning*) namun tetap terstruktur secara instruksional (Sangian et al., 2024). Pemanfaatan multimedia interaktif yang mengombinasikan elemen visual dan permainan terbukti mempermudah siswa SD memahami arti kosakata baru (Dewi & Ganing, 2022).

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan prinsip *fun learning* bagi anak usia dini yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa asing harus dilakukan dalam suasana yang asyik dan menarik agar potensi anak melejit secara optimal. Penggunaan multimedia interaktif terbukti mampu mengatasi hambatan fokus siswa yang seringkali muncul pada pembelajaran konvensional, dengan memberikan stimulus yang lebih efektif dalam penguasaan bahasa Inggris (Kabri & Budiyanto, 2024). Lebih lanjut, keberhasilan pengembangan ini memperkuat argumen Salim & Hanif (2021) mengenai pentingnya rekonstruksi pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia dengan mempertimbangkan sudut pandang siswa. Jika penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penggunaan media yang sudah tersedia secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media yang "dijahit" khusus dengan strategi literasi (EMRED) menghasilkan respons fungsional yang jauh lebih baik dari sisi guru dan siswa (Prihatin & Andharsaputri, 2021).

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada sintesis antara platform gamifikasi modern (Educandy) dengan strategi literasi bertahap (EMRED) yang dirancang khusus untuk konteks sekolah dasar di Indonesia. Posisi penelitian ini tidak lagi hanya sekadar menguji "apakah media digital efektif", melainkan menjelaskan "bagaimana proses pengembangan dan desain instruksional" yang sistematis menggunakan model ADDIE dapat menghasilkan produk yang tervalidasi secara saintifik. Hal ini mengisi celah dalam literatur R&D pendidikan yang seringkali

melewatkan penjelasan mendalam mengenai integrasi strategi pedagogis ke dalam fitur teknis sebuah aplikasi (Dewi et al., 2023; Pulungan et al., 2024; Shaquille & Zen, 2023).

Secara keseluruhan, media Educandy berbasis EMRED dinyatakan layak secara teoretis melalui validasi ahli dan layak secara praktis melalui uji fungsionalitas guru serta respon positif siswa. Produk ini hadir sebagai alternatif solusi nyata atas keterbatasan media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang seringkali masih bergantung pada buku cetak dan metode ceramah (Fadhilah, 2022; Zahra, 2024). Meskipun hasil penelitian menunjukkan kelayakan yang tinggi, pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mencakup tema-tema yang lebih luas di luar *Toys and Games* serta mengintegrasikan keterampilan berbahasa lain seperti listening dan simple speaking. Penelitian berikutnya juga dapat beralih ke tahap uji coba lapangan dalam skala yang lebih luas untuk melihat konsistensi hasil di berbagai karakteristik sekolah (urban dan rural). Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan studi longitudinal guna mengukur sejauh mana kosakata yang dipelajari melalui media ini bertahan dalam ingatan siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini telah berhasil merealisasikan media pembelajaran berbasis permainan interaktif Educandy dengan integrasi strategi EMRED untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Berdasarkan seluruh rangkaian prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan beberapa poin krusial. Pertama, proses pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang mendalam terhadap karakteristik siswa sekolah dasar dan keterbatasan media pengajaran *vocabulary* yang ada. Hasilnya adalah sebuah produk digital yang mampu mentransformasikan daftar kosakata abstrak menjadi representasi visual dan interaktif yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret anak. Kedua, secara kualitas teoretis, media Educandy berbasis EMRED dinyatakan Sangat Layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Integrasi strategi EMRED (Immersion, Modelling, Repetition, Exploration, Demonstration) terbukti memberikan kerangka pedagogis yang kuat, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi sebagai instrumen instruksional yang sistematis dalam membangun penguasaan kosakata siswa. Ketiga, secara kualitas praktis, media ini menunjukkan tingkat fungsionalitas yang tinggi dari praktisi guru dan respon positif dari siswa. Temuan lapangan mengonfirmasi bahwa media ini mampu mengubah dinamika kelas menjadi *student-centered*, meningkatkan fokus siswa, dan menghilangkan beban psikologis siswa dalam menghafal kosakata asing melalui pendekatan *fun learning*.

Sebagai penegasan, kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis antara platform gamifikasi modern dengan strategi literasi bertahap, yang memberikan solusi alternatif bagi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar bahasa Inggris di tingkat dasar. Media ini membuktikan bahwa teknologi pendidikan akan mencapai efektivitas maksimalnya apabila dipadukan dengan strategi pedagogis yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian ini, bagi guru Bahasa Inggris SD disarankan untuk mulai mengintegrasikan media gamifikasi seperti Educandy bukan hanya di dalam kelas, tetapi juga sebagai tugas mandiri (*link game*) untuk memfasilitasi tahap Repetition yang berkelanjutan di luar jam sekolah. Bagi sekolah, perlu didorong penyediaan fasilitas infrastruktur teknologi (seperti akses internet dan proyektor) yang memadai guna mendukung implementasi media pembelajaran digital yang interaktif dan ramah anak. Terakhir bagi pengembang pembelajaran, disarankan untuk tetap memperhatikan aspek pedagogis dalam setiap fitur teknologi yang dikembangkan, agar aspek hiburan (*entertainment*) dalam game tetap seimbang dengan aspek pendidikan (*education*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan game untuk pengajaran kosakata bahasa Inggris: Sebuah penguatan literasi bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 6–15. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.382>
- Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono. (2023). EDUCANDY: Innovation of 21st century learning media to increase student learning outcomes. *SHES: Conference Series*, 6(1), 250–257. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71090>
- Dewi, D. A. B. T. T., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Educandy Match-Up pada materi pecahan untuk meningkatkan numerasi peserta didik kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1753–1759. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1255>
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi pada muatan Bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Dwicahyo, L. A., Nurafni, N., & Kusumah, Y. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran Educandy berbasis games edukasi pada materi aljabar untuk meningkatkan numerasi peserta didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(2), 484–495. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i2.10475>
- Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan media bahasa Arab menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>
- Harahap, M. K., & Harahap, D. K. (2024). Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *JKIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 54–60. <https://doi.org/10.61116/jkip.v2i2.381>
- Kabri, K., & Budiyanto, B. (2024). Interactive multimedia learning for basic English education. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 187–198. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.67940>
- Kinasih, W. S., & Wijayanti, M. D. (2024). Urgensi kompetensi penguasaan teknologi digital guru sebagai upaya pemaksimalan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *SHES: Conference Series*, 7(3), 1946–1954. <http://dx.doi.org/10.20961/shes.v7i3.92350>
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). "Fun English" sebagai kegiatan dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, 1(4), 96–102. <https://doi.org/10.59110/rcsd.35>

- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 6(1), 23–28. <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1203>
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2022). Pemerolehan kosakata bahasa inggris dengan media kartu bergambar di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 504–409. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7849>
- Na'imah, N. (2022). urgensi bahasa inggris dikembangkan sejak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1916>
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan website Educandy sebagai alat evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>
- Pamungkas, Z. B., & Amin, R. F. (2021). Peran pendidikan bahasa Inggris untuk anak di usia "golden age". *Islamic Elementary School: Journal of Education*, 1(2), 17–24. <https://doi.org/10.55380/ies.v2i1.279>
- Pratiwi, D., Raharjo, B. T., Aulia, M., & Surya, R. P. I. (2025). Pemanfaatan AI-based puzzle maker untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. *Berbakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 315–322. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v2i3.3930>
- Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris melalui media pembelajaran animasi interaktif. *JOISIE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*, 5(2), 82–89. <https://doi.org/10.35145/joisie.v5i2.1706>
- Pulungan, N. R. D., Sembiring, M. M., & Faisal. (2024). Media gamifikasi: Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis educational game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 40–49. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1>
- Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli. (2023). Pemanfaatan game Educandy dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukit Tinggi. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 152–168. <https://doi.org/10.21274/tadris.2023.11.1.152-168>
- Salim, H. (2022). *Penerapan Shared Book Reading dengan Penggunaan EMRED*. Serang: Suhud Media Promo.
- Salim, H. (2024). Vocabulary improvement in students through the EMRED strategy's wordwall application. *Cypriot Journal of Educational Science*, 19(2), 218–226. <https://doi.org/10.18844/cjes.v19i2.7894>
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). English teaching reconstruction at Indonesian elementary schools: Students' point of view. *International Journal of Education and Practice*, 9(1), 49–62. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2021.91.49.62>
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). Penguatan kemampuan literasi bahasa inggris melalui media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(1), 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>

- Sangian, F. M., Kaunang, S. T. G., & Rumagit, A. M. (2024). Development of interactive multimedia learning English for primary school grade 6. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(3), 239–250. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i3.52582>
- Shaquille, T. B. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan media Adobe Animate pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris dengan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Tumanggor, O. B., Aditya, A., Ferari, D. A., Pratama, Y., & Siregar, Y. M. (2025). Optimalisasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala. *Jurnal Abdimas TGD*, 5(1), 91–103. <https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10565>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.31000/LGRM.V10I1.4089>
- Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.8303>