

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN
EDUKATIF *EDUCAPLAY* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Nisrina Nurbaiti¹, Indah Nurmahanani², Jennyta Caturiasari³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹nisrinanurbati@upi.edu, ²nurmahanani@upi.edu, ³jennytacaturiasari@upi.edu

ABSTRACT

This study stems from the main issue, namely the low English vocabulary mastery among elementary school students. One of the causes is the use of monotonous teaching methods that rely heavily on textbooks, which leads to student boredom during lessons. One way to address the issue of low English vocabulary mastery among elementary school students is by using a game-based learning model assisted by the educational game platform Educaplay. The game-based learning model aims to provide interactive and enjoyable learning through the use of games. The purpose of this study is to determine the effect of using a game-based learning model assisted by the Educaplay educational game on improving elementary school students' English vocabulary mastery. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design. The sample in this study consisted of students from classes IV B and IV C at SDIT Al-Bina Purwakarta, which served as the experimental and control groups, respectively. In this study, the experimental class received treatment using the game-based learning model assisted by the Educaplay educational game, while the control class received treatment using the discovery learning model assisted by instructional video media. Based on the results of the simple linear regression test, it can be concluded that the use of the game-based learning model assisted by the Educaplay educational game had a more significant positive effect on improving elementary school students' English vocabulary mastery.

Keywords: *educational educaplay, game-based learning, English vocabulary mastery, elementary school students*

ABSTRAK

Poin utama penelitian ini adalah kurangnya kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa SD. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi dan hanya mengandalkan buku teks, sehingga siswa merasa jenuh selama pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, bisa digunakan model pembelajaran berbasis permainan (*game-*

based learning) dengan bantuan permainan edukatif *educaplay*. Model *game based learning* memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dengan memanfaatkan permainan. Penelitian ini bermaksud mengkaji dampak penggunaan model *game-based learning* yang dibantu permainan edukatif *educaplay* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Siswa kelas IV B dan IV C SDIT Al-Bina Purwakarta menjadi sampel dalam penelitian ini, terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menerapkan model *game-based learning* yang didukung permainan edukatif *educaplay*, sementara kelas kontrol akan diajar menggunakan model *discovery learning* dengan media video pembelajaran. Hasil uji regresi linier sederhana membuktikan jika model *game-based learning* yang didukung oleh permainan edukatif *educaplay* memiliki pengaruh yang lebih positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar

Kata Kunci: edukatif *educaplay*, *game based learning*, penguasaan kosakata bahasa Inggris, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang dapat diajarkan kepada siswa sekolah dasar dengan menguasai kemampuan berbahasa Inggris dapat membuka peluang yang lebih besar dalam pendidikan dan karier. Menurut Nuha, Ahmad, Mahmuda, Rahmah, Awaliyyah, dan Nisa (2023) pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sejak masih anak-anak, dimulai dengan mengenalkan huruf dan kosakata dalam bahasa Inggris dengan benar.

Menurut Santrock (2007) bahwasanya pembelajaran bahasa asing lebih cepat diserap oleh anak-

anak daripada orang dewasa. Menurut Hapsari (dalam Aulia, 2023) kemampuan berbahasa Inggris sangat penting dipelajari bagi siswa sekolah dasar karena dapat mengembangkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, seperti menyimak (*listening*) dan membaca (*reading*), serta keterampilan produktif berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*).

Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan suatu modal awal bagi siswa untuk membangun keterampilan berbahasa Inggris yang lebih baik di masa depan.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan hal yang penting untuk dikuasai siswa, hal ini dikarenakan dapat mempermudah siswa untuk menguasai empat dasar kemampuan berbahasa (Damayanti, Nurmahanani & Caturiasari, 2023).

Namun, pada kenyataannya di sekolah dasar masih banyak siswa dengan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang rendah. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, menurut Rambe (2019) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, diantaranya yaitu: 1) Metode pembelajaran yang guru gunakan pada pelajaran bahasa Inggris kurang menarik; 2) Tidak adanya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran; 3) Banyak siswa yang menganggap pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang sulit untuk dikuasai. Salah satu cara yang untuk mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, yaitu menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan permainan edukatif *Educaplay*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan permainan edukatif *Educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fauziyyah, Wulan, & Sari (2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, menyatakan bahwasanya terdapat peningkatan perbendaharaan kata pada siswa kelas IV sekolah dasar sebesar 66,1%. Kemudian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amelia, Nurmahanani, & Sari (2024) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Game Edukasi Educandy* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa, yang memberikan hasil, yaitu terdapat pengaruh yang lebih baik pada penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II SDN Ciwareng I. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada siklus I diperoleh presentase sebesar 64,70% dan pada siklus II diperoleh

nilai rata-rata siswa sebesar 85,29%. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dengan sampel penelitiannya yaitu, siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan IV C sebagai kelas kontrol di SDIT Al-Bina Purwakarta. Kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan permainan edukatif *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Discovery Learning* dengan media video pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan jenis penelitiannya, yaitu *quasi eksperimen* dengan *nonequivalent control group design* yang merupakan desain penelitian yang menggunakan dua kelompok sebagai subjek penelitian (Ramadhanty & Setiyawati, 2024).

Populasi merupakan suatu keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

ditarik kesimpulannya dalam suatu penelitian (Suriani, Risnita, & Jaelani, 2023). Populasi dalam penelitian ini, yaitu seluruh sekolah dasar di Kecamatan Purwakarta. Menurut Hibberts, Johnson, dan Hudson dalam Firmansyah dan Dede (2022) sampel merupakan bagian dari populasi berupa kelompok kecil yang menjadi sumber data untuk mengungkapkan informasi tentang kelompok besar (populasi). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu suatu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dimana subjek atau objek penelitian yang dipilih secara acak, menurut Maxwell (dalam Firmansyah dan Dede, 2022).

Instrumen tes dalam penelitian ini berupa tes uraian yang berjumlah 6 butir soal berbentuk *Pre-test* dan *Posttest* yang akan diberikan pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai

kosakata dalam bahasa Inggris. *Pre-test* diberikan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dan untuk *Post-Test* diberikan setelah kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan perlakuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistika deskriptif menggunakan *Microsoft Excel 2013*. Statistika deskriptif digunakan untuk menyajikan data dengan jelas sesuai dengan gambaran kondisi atau peristiwa dimana data tersebut diambil. Kemudian, analisis data statistika inferensial dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 30. Analisis data statistika inferensial bertujuan untuk mengetahui peningkatan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata, nilai maksimal, nilai minimal, dan standar deviasi dari *Pre-test* dan *Posttest* yang telah

diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang telah diolah menggunakan *Microsoft Excel*:

Tabel 1 Analisis Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDIT AIBina

Kelas	Jenis Tes	N	Skor		Mean	Sd
			Min	Max		
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	25	63	88	75	7,18
	<i>Posttest</i>	25	75	100	88	7,01
Kontrol	<i>Pre-test</i>	25	58	83	70	7,73
	<i>Posttest</i>	25	63	88	75	7,31

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata *Post-test* kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 88 daripada nilai rata-rata *Post-test* di kelas kontrol, yaitu sebesar 75. Oleh karena itu, penggunaan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* pembelajaran kosakata bahasa Inggris memiliki pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media video pembelajaran.

1.2 Analisis Inferensial

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis inferensial yang diawali dengan uji normalitas untuk memastikan data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal sebelum melakukan uji *n-gain*. Berikut merupakan analisis inferensial yang dilakukan.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test Shapiro-Wilk

Kelas (Sig.)	Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistik	df	p-value	
Eksperimen	0,949	25	0,242	H ₀ diterima
Kontrol	0,930	25	0,089	H ₀ diterima

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat keputusan yang didapatkan dari hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hipotesis H₀ diterima. Berikut merupakan hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas: H₀ : Data berdistribusi normal

H₁ : Data berdistribusi tidak normal

Berikut merupakan dasar

pengambilan keputusan uji

normalitas:

Jika *p-value* > 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak

Jika *p-value* < 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima

Berdasarkan tabel 2 diperoleh *p-value* (Sig.) sebesar 0,242 pada kelas eksperimen dan *p-value* (Sig.) sebesar 0,089 pada kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena *p-value* (Sig.) lebih dari 0,05.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Post-test Shapiro-Wilk

Kelas	Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistik	df	p-value (Sig.)	
Eksperimen	0,932	25	0,097	H ₀ diterima
Kontrol	0,924	25	0,065	H ₀ diterima

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwasanya Keputusan didapatkan dari hasil uji normalitas data *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hipotesis H₀ diterima, yang artinya hasil uji normalitas data *post-test* berdistribusi normal dengan *p-value* (Sig.) sebesar 0,097 pada kelas eksperimen dan *pvalue* (Sig.) sebesar 0,065 pada kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	p-value (Sig.)	Signifikan (α)	Keputusan
Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,278	0,05	H ₀ diterima

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat keputusan yang didapatkan dari hasil uji homogenitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hipotesis H_0 diterima. Berikut merupakan hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas:

H_0 : Data bervariasi homogen

H_1 : Data bervariasi tidak homogen

Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan uji homogenitas:

Jika $p\text{-value} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwasanya hasil uji homogenitas data *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol bervariasi homogen dengan $p\text{-value}$ (Sig.) sebesar 0,278.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	$p\text{-value}$ (Sig.)	Signifikan (α)	Keputusan
Eksperimen dan Kontrol	0,598	0,05	H_0 diterima

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwasanya Keputusan didapatkan dari hasil uji homogenitas data *post-*

test pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hipotesis H_0 diterima, yang artinya hasil uji homogenitas data *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol bervariasi homogen dengan $p\text{-value}$ (Sig.) sebesar 0,598. Apabila data diuji berdistribusi normal dan bervariasi homogen, maka uji hipotesis yang dilakukan adalah menggunakan uji-T. Berikut merupakan hasil uji-T yang telah dilakukan:

Tabel 6 Hasil Uji-T Data *Pre-test*

Data	$t\text{-hitung}$	$p\text{-value}$ (Sig.)	Keputusan
Eksperimen dan Kontrol	2,675	0,010	H_0 ditolak

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwasanya keputusan yang didapatkan dari hasil uji-T data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hipotesis H_0 ditolak. Berikut merupakan hipotesis yang digunakan dalam uji-T:

H_0 : Data tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : Data memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan uji-T: Jika *p-value (Sig.)* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika *p-value (Sig.)* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwasanya hasil uji-T data *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh *p-value (Sig.)* sebesar 0,010 yang berarti kurang dari 0,05. Maka dari itu, nilai rata-rata *pre-test* kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 7 Hasil Uji-T Data Post-test

Data	<i>t</i> -hitung	<i>p</i> -value (Sig.)	Keputusan
Eksperimen dan Kontrol	6,914	<0,001	H_0 ditolak

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwasanya keputusan yang didapatkan dari hasil uji-T data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebesar <0,001 dengan hipotesis H_0 ditolak, yang berarti *pvalue (Sig.)* < 0,05. Maka dari itu, nilai rata-rata *post-test* kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

1.3 Uji Regresi Sederhana

Regresi linier merupakan suatu alat analisa untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam suatu penelitian. Regresi linier digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (variabel X) dan variabel terikat (variabel Y) (Darma, 2021). Berikut merupakan hasil uji persamaan linier sederhana yang telah dilakukan.

Tabel 8 Hasil Uji Persamaan Linier Sederhana

Model	Coefficients	
	Unstrandarlized	Std. Error
Constant	32,665	11,897
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,753	0,157

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 8 diperoleh persamaan regresi sederhana, yaitu:

$$Y = 32,665 + 0,753x$$

Dari persamaan tersebut dapat dilihat bahwasanya nilai X adalah 0, maka nilai Y diperkirakan sebesar 32,665. Kemudian, koefisien regresi X sebesar 0,753 yang menyatakan bahwasanya setiap peningkatan satuan poin pada nilai *pre-test* kelas eksperimen selaku variabel X dapat meningkatkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen selaku variabel Y

sebesar 0,753. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya setiap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebesar 0,753. Berikut pengambilan keputusan dalam uji signifikansi regresi:

Jika $p\text{-value (Sig.)} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Berikut merupakan hasil uji signifikansi regresi:

Tabel 9 Hasil Uji Signifikansi Regresi

Test	$p\text{-value (Sig.)}$	A	Keterangan
Regression	< 0,001	0,05	H_0 ditolak

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 9 diperoleh $p\text{-value (Sig.)}$ sebesar < 0,001 dan α yaitu 0,05 dengan keterangan H_0 ditolak H_1 diterima. Nilai < 0,001 berarti lebih kecil dari α , yang mana dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Game Based Learning* (Variabel X) dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris

siswa (Variabel Y). Untuk melihat besaran pengaruh pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada perhitungan koefisien determinasi. Berikut merupakan hasil uji koefisien determinasi:

Tabel 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,706	0,499	5,163

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel 10 dari hasil uji koefisien determinasi diperoleh R sebesar 0,706 dan *R Square* sebesar 0,499 dan *Std. Error of the Estimate* sebesar 5,163. Hasil dari koefisien determinasi kemudian dihitung menggunakan rumus untuk mengetahui besaran pengaruh dalam bentuk persen sebagai berikut (Hidayat, Putra & Pradipta, 2024).

$$\begin{aligned}
 D &= R \text{ Square} \times 100\% \\
 &= 0,499 \times 100\% \\
 &= 49,9\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai D sebesar 49,9% yang artinya terdapat pengaruh model *game based learning* (variabel

x) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (variabel y) adalah sebesar 49,9% dan masih ada sekitar 50,1% kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lainnya yang harus diteliti lebih dalam.

1.4 Uji N-Gain

Uji *N-Gain* atau uji *normal gain* adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* yang diterapkan, dan diukur berdasarkan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* (Sevtia, Taufik dan Doyan, 2022). Berikut merupakan rumus uji *N-Gain*.

$$= N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Berikut merupakan hasil uji *N-Gain* yang telah dilakukan.

Tabel 11 Hasil Uji N-Gain

Kelas	<i>N-Gain</i> Score	Ket.	<i>N-Gain</i> Persen	Ket.
Eksperimen	0,66	Sedang	66%	Cukup Efektif
Kontrol	0,26	Rendah	26%	Tidak Efektif

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif uji *N-Gain pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen diperoleh *N-Gain score* sebesar 0,66 dengan kategori sedang, dan *N-Gain* persen sebesar 66% dengan kategori

cukup efektif. Kemudian hasil dari uji *N-Gain pretest* dan *post-test* kelas kontrol diperoleh *N-Gain score* sebesar 0,26 dengan kategori rendah, dan *N-Gain* persen sebesar 26% dengan kategori tidak efektif.

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwasanya terdapat peningkatan pada hasil *ngain* di kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan hasil *n-gain* di kelas kontrol, sehingga pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* lebih efektif daripada pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media video pembelajaran.

2. Pembahasan

Pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada hasil uji regresi linier sederhana, yang menunjukkan bahwasanya diperoleh *R Square* sebesar 0,499 yang artinya terdapat pengaruh model

game based learning (variabel x) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (variabel y) adalah sebesar 49,9% dan masih ada sekitar 50,1% kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lainnya yang harus diteliti lebih dalam. Pengaruh model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV juga dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama perwakilan siswa kelas IV B selaku kelas eksperimen, yang menyatakan bahwasanya pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* dapat meningkatkan antusias siswa, serta dapat memberikan siswa pengalaman baru dalam belajar, hal ini sejalan dengan pendapat dari Siregar dan Sitepu (2023) yang menyatakan bahwasanya model *game based learning* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.

Model *game based learning* yang diterapkan pada kelas eksperimen juga menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan Permana (2022)

yang membagi karakteristik model *game based learning* diantaranya yaitu, dapat memberikan tantangan bagi siswa dan memunculkan sifat kompetitif antar siswa dan bersifat interaktif yang mana permainan dapat memunculkan fantasi untuk mengajak siswa berpartisipasi dalam permainan. Berikut merupakan tahapan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* yang sudah dilakukan sesuai dengan tahapannya (Hasanah, Asti, Fauziyanti, Andaristi, & Rahmawati, 2024).

1. Menjelaskan konsep permainan
Tahapan pertama model *game based learning*, yaitu menjelaskan konsep permainan yang akan dimainkan sebagai langkah awal sebelum dimulainya permainan. Penjelasan ini dijelaskan secara sistematis dan bertujuan agar siswa dapat memahami alur dan tujuan yang akan dimainkan. Tahap yang kedua, yaitu menjelaskan aturan permainan. Pada tahapan ini, peneliti sebagai guru menjelaskan aturan dalam permainan kepada siswa secara sistematis dengan tujuan agar permainan dapat berjalan dengan tertib dan adil. Guru

menjelaskan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam permainan, serta menjelaskan jumlah pemain, giliran bermain, batas waktu, sistem skor, dan konsekuensi jika aturan dilanggar. Tahap ketiga, yaitu Siswa memainkan permainan. Guru membimbing dan mempersilahkan siswa untuk memainkan permainan menggunakan media *educaplay*, yang ditayangkan menggunakan infokus bersama dengan kelompoknya dan secara bergantian.

Tahap keempat, yaitu Merangkum pengetahuan. Guru meminta siswa untuk mencatat kosakata baru yang mereka dapatkan dari pembelajaran menggunakan media *educaplay* tersebut. Guru juga mengajak siswa untuk mengidentifikasi hal-hal yang penting dalam materi *fruits and vegetables* yang telah dipelajari melalui diskusi dan tanya jawab. Tahapan kelima, dengan melakukan refleksi. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi dalam permainan, serta memberikan penguatan pemahaman kepada siswa sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran kosakata mengenai *fruits and vegetables* menggunakan model

game based learning berbantuan permainan edukatif *educaplay*. Setelah melakukan refleksi, peneliti sebagai guru juga membagikan lembar kerja siswa (LKS) yang harus siswa kerjakan bersama dengan kelompoknya yang berjumlah 5 orang. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas bersama kelompoknya secara bergantian.

Berdasarkan hasil belajar regresi linier dan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama perwakilan siswa kelas IV C selaku kelas kontrol, dapat menunjukkan bahwasanya model *discovery learning* berbantuan media video pembelajaran apabila dibandingkan dengan pembelajaran model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* masih tergolong kurang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini dikarenakan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dalam video. Selain itu, beberapa siswa merasa mengantuk saat menyimak video pembelajaran tersebut, tetapi masih

banyak juga siswa yang tetap menyimak dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh positif dalam peningkatan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dikuatkan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziyyah, Wulan, dan Sari (2024) yang menyatakan terdapat peningkatan perbendaharaan kata pada siswa kelas IV sekolah dasar sebesar 66,1%. Kemudian berdasarkan Amelia, Nurmahanani & Sari (2024) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Game Edukasi Educandy* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa yang memberikan hasil, yaitu terdapat pengaruh yang lebih baik pada penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II SDN Ciwareng I yang dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I diperoleh presentase sebesar 64,70% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa

sebesar 85,29%. Dapat disimpulkan bahwasanya data-data tersebut dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu dalam penerapan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terdapat pengaruh yang positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh penerapan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar sebesar 49,9%. Untuk peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar dapat dilihat melalui hasil *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol pada pengolahan data deskriptif. Diperoleh nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen sebesar 88, dan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 75. Kemudian, terdapat peningkatan 66% di kelas eksperimen dan 26% di kelas kontrol.

Berdasarkan data-data tersebut, dapat dilihat bahwasanya perolehan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, serta terdapat peningkatan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen. Sehingga, model *game based learning* berbantuan permainan edukatif *educaplay* layak dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A. R. N., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5637 – 5638. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12209>
- Aulia, E. A. (2023). Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SD Negeri Empan. Madaniya. 4 (4), 1964–1970.
- Damayanti, F. E., Nurmahanani, I., & Caturiasari, J. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Educandy. *Renjana Pendidikan 4: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 4(1), 317.
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²). Jakarta: Guepedia.com.
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2 (2), 1–7.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Hasanah, N. R., Asti, N., Fuziayanti, S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *Biosintesa*. 1 (24), 14 – 19 .
- Hidayat, R. A., Putra, M. B. E., Pradipta, R. C. (2024). Pengaruh Fasilitas dan Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Pengunjung

- Pada Taman Wisata Qween. *Jurnal Administrasi Bisnis Nusantara*, 3(1), 64. doi: <https://doi.org/10.56135/jabnus.v3i1.147>
- Nuha, U., Ahmad, S., Mahmuda, M., Rahmah, S., Awaliyyah, A. T., Nisa, S. K. (2023). Bimbingan Belajar Pengenalan Bahasa Inggris Dan Membaca Dari Rumah Kepada Anak-Anak Desa Jemaras. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4 (4), 3262–3269.
- Ramadhanty, N. C., & Setiyawati, E. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (4), 4 – 5. doi: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.711>
- Rambe, S. A. (2019). Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan. *Red: Revolution of English Departement*. 1 (2), 34–44.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi* (Ed: Wibi Kuswanti). Jakarta: Erlangga
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management* (JoSDIM), 3 (2). 264 –265. doi: <https://doi.org/10.36987/josdim.v3i2.5099>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*. 22 (2), 313–321.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167– 1173. doi:<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Suriani, N., Risnita, & Jaelani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (2), 24–36. doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>