

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUCANDY TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA (VOCABULARY) PADA SISWA
KELAS V SDN KEDALEMAN IV MATERI PART OF BODY**

Anisa Nur Agustin¹, Munawaroh², Destri Astrianingsih³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Bina Bangsa

Alamat e-mail :¹ anisanuragustin316@gmail.com,² munawarohmarwan@gmail.com,

³ destriastria@gmail.com

ABSTRACT

The low level of English vocabulary mastery among fifth-grade students at SDN Kedaleman IV on the Parts of the Body topic was influenced by conventional teaching methods. This study aimed to examine students' vocabulary mastery before and after using the Educandy Game-based learning media and to determine its effect on vocabulary improvement. A quantitative method with a quasi-experimental approach and a Nonequivalent Control Group Design was employed, involving 26 students in the experimental class and 23 students in the control class selected through saturated sampling. Data were collected through valid and reliable tests and analyzed using the Paired Samples t-Test, Independent Samples t-Test, and N-Gain. The experimental group's mean score increased from 68.46 to 87.38, while the control group's mean score increased from 66.74 to 79.78. The experimental group's N-Gain score (0.6277) was higher than that of the control group (0.4140), and the Independent Samples t-Test showed a significance value of 0.036 (<0.05). Therefore, the Educandy Game-based learning media had a significant effect on improving the English vocabulary mastery of fifth-grade students at SDN Kedaleman IV on the Parts of the Body topic.

Keywords: *Educandy, vocabulary mastery, English, quasi-experimental*

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan vocabulary Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Kedaleman IV pada materi part of body dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan mengetahui penguasaan vocabulary siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Game Educandy* serta menguji pengaruhnya terhadap peningkatan penguasaan vocabulary. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 26 siswa kelas eksperimen dan

23 siswa kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data diperoleh melalui tes yang valid dan reliabel, kemudian dianalisis menggunakan Paired Samples t-Test, Independent Samples t-Test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 68,46 menjadi 87,38, sedangkan kelas kontrol dari 66,74 menjadi 79,78. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,6277 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,4140, dan hasil Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,036 ($<0,05$). Dengan demikian, media *Game Educandy* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan vocabulary Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Kedaleman IV pada materi Part of Body.

Kata Kunci: Educandy, penguasaan vocabulary, Bahasa Inggris, kuasi eksperimen.

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas sebagai alat komunikasi global dan memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan, teknologi, ekonomi, serta hubungan internasional, sehingga kemampuan pengucapan dan penguasaannya perlu dibangun sejak jenjang sekolah dasar (Tauhid, 2022). Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam pembelajaran sebagai dasar berkomunikasi karena kebutuhan berbahasa asing semakin meningkat dalam kehidupan sehari-hari (Frimaulia & Alwina, 2023). Salah satu aspek utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary*), yang menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga keterbatasan

penguasaan kosakata dapat menghambat proses pembelajaran maupun komunikasi (Umar, 2026).

Dalam praktiknya, pembelajaran kosakata di sekolah dasar masih menghadapi kendala. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional seperti ceramah, buku teks, dan hafalan membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris dipengaruhi oleh kurangnya media pendukung dan pembelajaran yang belum interaktif, sehingga diperlukan media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif (Maulana & Arini, 2024). Berdasarkan hasil observasi di SDN Kedaleman IV, penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V pada

materi *part of body* masih rendah akibat proses pembelajaran yang monoton dan minim variasi pendukung.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara sederhana, efisien, dan mudah menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Nabilah Dwi Arlinsyah, 2024). Penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web Game* efektif meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa (Amalia & Putri, 2022). Kajian literatur menunjukkan bahwa media *Game based learning* berperan penting dalam mendukung pembelajaran dan dapat menjadi solusi atas berbagai masalah pembelajaran di kelas (Luh et al., 2025).

Salah satu media berbasis *Game* yang dapat digunakan adalah *Educandy*, yaitu platform edukasi berbasis web yang memudahkan guru mengubah materi pelajaran menjadi permainan seperti kuis, permainan

memori, dan teka-teki silang, sehingga meningkatkan interaksi siswa dengan materi melalui format yang kompetitif dan menyenangkan. (Abidin et al., 2022). Penelitian oleh Sausan dkk. (2025) tentang penggunaan media *Game Educandy* pada siswa kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* menghasilkan kemampuan penguasaan kosakata dengan kategori sangat baik. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, namun dilakukan pada jenjang kelas dan materi yang berbeda, yaitu kelas IV dengan materi kosakata secara umum, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas V dengan materi yang lebih spesifik yaitu *Part of Body*.

Penelitian lain mengenai pengembangan media *Blooket Web Game* menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan layak diterapkan sebagai sarana pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, meskipun subjek penelitiannya berada pada kelas I sekolah dasar dan lebih menitikberatkan pada pengembangan produk, bukan pengujian pengaruh (Maulana & Arini, 2024). Penelitian mengenai media permainan *Anagram*

berbasis *Wordwall* juga membuktikan bahwa media permainan edukatif efektif meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar, meskipun penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan belum mengkaji penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Oktaviani & Yanti, 2022).

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, terdapat beberapa celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, materi spesifik seperti *Part of Body* masih jarang diteliti meskipun merupakan kosakata dasar yang penting dikuasai siswa. Kedua, penelitian pada siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas. Ketiga, belum ada penelitian yang secara khusus dilakukan di SDN Kedaleman IV. Keempat, penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek motivasi dan ketertarikan siswa sehingga pengujian pengaruh terhadap hasil belajar secara statistik masih perlu diperkuat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media *Game Educandy* terhadap peningkatan

penguasaan *Vocabulary* siswa kelas V SDN Kedaleman IV pada materi *Part of Body*.

Educandy memiliki tiga fitur dasar permainan, yaitu pencarian kata, pencocokan, dan kuis, yang dapat dikembangkan menjadi beberapa jenis permainan lain seperti anagram, teka-teki silang, dan memori (Setyorini, 2023). Media ini mudah digunakan, dapat diakses secara gratis, menyediakan beragam jenis permainan, serta mendukung pembelajaran mandiri siswa di luar jam pelajaran (Ulya, 2021). Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Media juga dapat digunakan sebagai sarana latihan bagi peserta didik setelah memperoleh materi melalui video animasi, power point, atau buku ajar, sehingga mengurangi rasa bosan selama pembelajaran berlangsung (Panca et al., 2021).

Pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar penting dilakukan karena pada usia tersebut kemampuan pemerolehan bahasa

anak masih sangat baik sehingga lebih mudah memahami dan menguasai bahasa asing (Saraswati et al., 2020). Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tidak semata-mata diarahkan pada penguasaan tata bahasa, melainkan lebih difokuskan pada kemampuan berkomunikasi secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu diarahkan pada penguasaan bahasa yang fungsional dan aplikatif (Masrurotul Ajiza, 2023). Menurut Thornbury (2002), kosakata merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena berfungsi sebagai dasar untuk memahami dan menyampaikan makna, dengan indikator penguasaan meliputi *pronunciation* (pengucapan), *spelling* (ejaan), *meaning* (makna), dan *use* (penggunaan).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana tingkat penguasaan *Vocabulary* siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media *Game Educandy*? (2) Apakah terdapat peningkatan penguasaan *Vocabulary* siswa setelah menggunakan media *Educandy*? (3) Apakah penggunaan media *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap

penguasaan *Vocabulary* siswa? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat penguasaan *Vocabulary* siswa sebelum dan sesudah perlakuan, mengetahui adanya peningkatan penguasaan *Vocabulary*, serta mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *Educandy* terhadap penguasaan *Vocabulary* siswa kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Game*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, yaitu penelitian yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen tanpa penugasan acak penuh, yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pemilihan sampel secara acak. Kedua kelompok diberikan *Pretest*

untuk mengetahui kondisi awal, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Game Educandy*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dan selanjutnya kedua kelompok diberikan *Posttest* untuk mengukur hasil akhir.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A dan V B SDN Kedaleman IV yang berjumlah 49 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas kelas V-A sebagai kelas eksperimen berjumlah 26 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Game Educandy*, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol berjumlah 23 siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional tanpa media *Game Educandy*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes (*Pretest* dan *Posttest*), observasi, dokumentasi, dan angket respon siswa menggunakan skala Likert. Instrumen tes yang digunakan berjumlah 10 soal, terdiri atas 5 soal menjodohkan dan 5 soal isian singkat, yang dipilih dari 25

soal uji coba berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal (Arikunto, 2021). Hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan koefisien sebesar 0,845 yang termasuk kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data.

Teknik analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dan *Independent Sample t-Test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27 dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Game Educandy* pada kelas eksperimen ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Guru mendampingi siswa mengakses media *Game Educandy* melalui laptop pada kelas eksperimen



Gambar 2. Proses pembelajaran Vocabulary menggunakan media *Game Educandy* di kelas eksperimen

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data, nilai *Pretest* kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 68,46 dengan simpangan baku 13,173, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 66,74 dengan simpangan baku 18,806. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, nilai *Posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi rata-rata 87,38 dengan simpangan baku 8,612, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi rata-rata 79,78 dengan simpangan baku 14,576, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	N	Pre M	Pre SD	Post M	Post SD
Eksperimen	26	68,46	13,173	87,38	8,612
Kontrol	23	66,74	18,806	79,78	14,576

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics 27, 2026.

Peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari *Pretest* ke *Posttest* sebesar 18,92 poin, lebih besar dibandingkan peningkatan kelas kontrol sebesar 13,04 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Game Educandy* memberikan hasil yang lebih baik terhadap penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris siswa pada materi *Part of Body* dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Prasyarat dan Uji

Hipotesis

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data *Pretest* dan *Posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing di atas 0,05. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* pada data *Posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006 (<0,05), yang berarti varians data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen, sehingga interpretasi

Independent Sample t-Test
menggunakan asumsi *Equal Variances Not Assumed*.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas (Uji Levene)

Data	F (Levene)	df1	df2	Sig.
Pretest Eksperimen-Kontrol	2,597	1	47	0,114
Posttest Eksperimen-Kontrol	8,281	1	47	0,006
Pretest-Posttest Eksperimen	5,870	1	50	0,019
Pretest-Posttest Kontrol	1,148	1	44	0,290

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics 27, 2026.

Hasil uji *Paired Sample t-Test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $<0,001$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat peningkatan penguasaan *Vocabulary* siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Game Educandy*. Sebagai data pembanding, hasil uji *Paired Sample t-Test* pada kelas kontrol juga menunjukkan nilai signifikansi $<0,001$, yang berarti kelas kontrol turut mengalami peningkatan, meskipun peningkatan pada kelas eksperimen (18,92 poin) lebih besar dibandingkan kelas kontrol (13,04 poin).

Tabel 3 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan Data	Mean Difference	Std. Deviation	t	Df
Pretest-Posttest Eksperimen	-18,923	9,385	-10,281	25
Pretest-Posttest Kontrol	-13,043	12,946	-4,832	22

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics 27, 2026.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample t - Test

Data	F	Sig.	t	Sig.2t
Posttest	8,281	0,006	2,186	0,036

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics 27, 2026.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai t sebesar 2,186 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,036 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Game Educandy* terhadap penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Kedaleman IV pada materi *Part of Body*, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen sebesar 87,38 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,78, dengan selisih rata-rata sebesar 7,60 poin.

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,6277 dan kelas kontrol sebesar 0,4140, yang keduanya termasuk dalam

kategori sedang, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
<i>N-Gain Eksperimen</i>	26	0,25	1,00	0,6277	0,20160
<i>N-Gain Kontrol</i>	23	0,00	1,00	0,4140	0,28984

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics 27, 2026.

Meskipun berada pada kategori yang sama, nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih 0,2137, yang menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan *Vocabulary* pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *Game Educandy* lebih besar dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil angket respon siswa kelas eksperimen menunjukkan rata-rata persentase sebesar 85,45% yang termasuk kategori sangat baik, mengindikasikan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media *Game Educandy* dalam pembelajaran *Vocabulary* materi *Part of Body*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan *Vocabulary*

Bahasa Inggris siswa kelas V mengalami peningkatan pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Game Educandy* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2017), bahwa media berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami siswa. Dalam penelitian ini, *Educandy* digunakan sebagai media yang membantu guru menyajikan materi kosakata dalam bentuk permainan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Apabila dikaitkan dengan teori penguasaan kosakata menurut Thornbury (2002), peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan adanya perkembangan pada aspek *meaning* (makna), *spelling* (ejaan), dan *use* (penggunaan). Siswa menjadi lebih mudah memahami arti kosakata serta lebih mengenali bentuk penulisan kata melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berulang, sehingga informasi lebih mudah diingat kembali ketika mengerjakan *Posttest*. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian

Sausan dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Educandy* memberikan hasil yang baik terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar, serta penelitian Indriyani dan Yulianto (2025) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Educandy* efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar dengan kategori N-Gain tinggi.

Nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dan mendekati batas kategori tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Educandy* memberikan kontribusi lebih besar terhadap peningkatan penguasaan *Vocabulary* dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini juga sejalan dengan konsep *Game Based Learning* yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Luh et al., 2025). Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias saat mengikuti kegiatan permainan dibandingkan saat menerima penjelasan materi secara langsung, sehingga kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah

mengenali dan mengingat kosakata yang dipelajari.

Hasil uji *Independent Sample t-Test* yang signifikan (Sig. = 0,036) memperkuat temuan bahwa media yang melibatkan siswa secara aktif dapat membantu proses belajar berlangsung lebih efektif. Fitur permainan yang bervariasi pada *Educandy*, seperti pencarian kata, pencocokan, dan kuis, memungkinkan siswa berinteraksi dengan kosakata secara berulang sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik (Setyorini, 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa media *Game Educandy* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif untuk meningkatkan penguasaan *Vocabulary* siswa sekolah dasar, khususnya pada materi *Part of Body*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas V pada materi *Part of Body* mengalami peningkatan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dengan peningkatan pada kelas eksperimen (18,92 poin) lebih

besar dibandingkan kelas kontrol (13,04 poin). Terdapat peningkatan penguasaan *Vocabulary* siswa setelah menggunakan media *Game Educandy*, yang dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi $<0,001$ serta nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,6277 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,4140. Penggunaan media *Game Educandy* juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap penguasaan *Vocabulary* siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,036 ($<0,05$).

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru dapat menjadikan media *Game Educandy* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan penguasaan *Vocabulary* siswa, karena terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, sementara siswa diharapkan dapat memanfaatkan

Educandy sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan materi, jenjang kelas, atau media pembelajaran interaktif lain yang berbeda, serta dengan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD*. 6(2), 1230–1242.
- Amalia, N., & Putri, S. (2022). *The Effectiveness of Web-Based Learning Media “ Games to Learn English ” on Young Learners ’ Vocabulary Mastery*. 3(1), 26–34.
- Arikunto Suharsimi. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Restu Damayati (ed.); 3rd ed.). Bumi aksara.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Frimaulia, S., & Alwina, S. (2023). *Peran Pendidikan Bahasa Inggris Dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar*. 5(04), 38–45.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap*

- Pembelajaran. 14(1), 799–812.
- Masrurotul Ajiza. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 510–516. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7850>
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar*. 9(3), 1547–1553.
- Nabilah Dwi Arlinsyah. (2024). *JDPP*. 12(1), 81–95.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). *Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik*.
- Panca, D. A. N., Beserta, I., Dan, F., & Perwatannya, C. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Game Educandy dan video animasi kine master dan animaker pada pembelajaran pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya*. V(November).
- Saraswati, W., Budiman, M. A., & Rahmawati, I. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd Negeri Petompon 01 Semarang. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 85. <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20616>
- Sausan, Mislinawati, & Safiah, I. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Educandy dalam*
- Menguasai Kosakata Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Kuta Pasie Aceh Besar*.
- Setyorini, C. (2023). *EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes*. 6(Snip 2022), 250–257.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Tauhid, K. (2022). Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris di Tingkat Sekolah Dasar. 1, 357–364.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited.
- Ulya, M. (2021). *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 10(1), 55–63.
- Umar, I. (2026). *Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Sekolah Dasar sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Dasar Irmawaty Umar*. 4(1).
- Yulianto, D. R., Cattleya, M., & Annissaa, P. (2025). *Application of Fuzzy Logic in Optimizing Work Productivity with the Nordic Body Map*. 9(1), 145–150.