

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME EDUCANDY DALAM MENGUASAI KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN KUTA PASIE ACEH BESAR

Sausan^{1*}, Mislinawati², Intan Safiah³

¹²³Universitas Syiah Kuala

[*Sausan826@gmail.com](mailto:Sausan826@gmail.com)

Abstract

Class IV students at SDN Kuta Pasie Aceh Besar still experience difficulties in mastering English vocabulary due to the influence of pronunciation and spelling which tends to follow the Indonesian sound system. To overcome this, Educandy game-based digital learning media is used which is designed to be interactive and fun. This research aims to determine students' ability to master English vocabulary after using this media. The approach used is quantitative with descriptive methods. The research subjects were 21 class IV students. Data was obtained through a vocabulary mastery test which includes four aspects: spelling, pronunciation, writing and translation. The research results showed that the ability to spell received an average score of 82 (very good category), the ability to pronounce received the highest score, namely 85 (very good category), the ability to write received a score of 82 (very good category), and the ability to translate received a score of 83 (very good category). Thus, it can be concluded that the English vocabulary mastery ability of class IV students at SDN Kuta Pasie Aceh Besar after using the game-based digital learning media Educandy as a whole is in the very good category, with an average score of 83. It is recommended that the use of Educandy game-based digital learning media continue to be developed and implemented in the English language learning process, especially to help students master vocabulary. Teachers can also adapt and modify the form of the game according to the needs and characteristics of students.

Keywords : Digital Learning Media, Educandy, English Vocabulary.

Abstrak

Peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris karena pengaruh pelafalan dan ejaan yang cenderung mengikuti sistem bunyi Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan media pembelajaran digital berbasis *game Educandy* yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 21 peserta didik kelas IV. Data diperoleh melalui tes penguasaan kosakata yang mencakup empat aspek: mengeja, melafalkan, menulis, dan menerjemahkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengeja memperoleh skor rata-rata 82 (kategori sangat baik), kemampuan melafalkan memperoleh skor tertinggi yaitu 85 (kategori sangat baik), kemampuan menulis memperoleh skor 82 (kategori sangat baik), dan kemampuan menerjemahkan memperoleh skor 83 (kategori sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis *game Educandy* secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata sebesar 83. Disarankan agar penggunaan media pembelajaran digital berbasis *game Educandy* terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris,

khususnya untuk membantu peserta didik menguasai kosakata. Guru juga dapat menyesuaikan dan memodifikasi bentuk permainan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Kata kunci : Media Pembelajaran Digital, *Educandy*, Kosakata Bahasa Inggris.

Pendahuluan

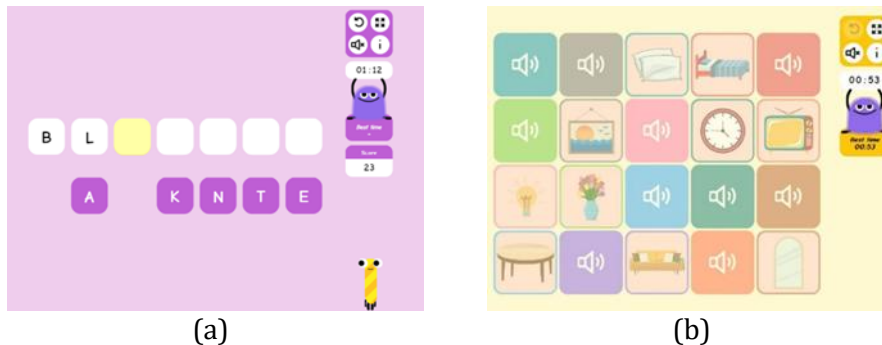
Bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai mata pelajaran pilihan dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar sejak tahun ajaran 2024/2025. Keputusan ini menimbulkan tantangan karena banyak sekolah belum memiliki guru Bahasa Inggris yang memadai. Dalam kurikulum 2013 sebelumnya, Bahasa Inggris hanya berstatus sebagai muatan lokal opsional yang pelaksanaannya bergantung pada kebijakan daerah dan sekolah. Pemerintah melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 Pasal 33 ayat a, mengatur bahwa Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib di SD pada tahun ajaran 2027/2028. Peraturan ini memberikan kesempatan bagi satuan pendidikan untuk bersiap melalui fase transisi selama tiga tahun. Kesiapan sumber daya dan kebijakan internal sekolah sangat berperan dalam pelaksanaannya. Kurikulum ini membuka ruang bagi sekolah untuk menentukan mata pelajaran tambahan sesuai potensi masing-masing (Albiana & Samsul, 2022).

Penguasaan kosakata menjadi elemen fundamental dalam proses belajar Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Kosakata berperan sebagai pondasi untuk membangun kalimat, menyampaikan makna, serta menjalin komunikasi secara efektif. Dalam proses tersebut, penguasaan fonem Bahasa Inggris juga menjadi aspek yang krusial untuk diperhatikan. Sejumlah bunyi seperti /æ/, /ʌ/, /ð/, /θ/, dan /ʒ/ tidak ditemukan dalam Bahasa Indonesia, sehingga siswa sering kesulitan membedakannya. Kesalahan pengucapan akibat transfer bunyi dari Bahasa Indonesia menghambat siswa dalam menguasai kosakata secara tepat. Latihan fonologi yang intensif sangat dibutuhkan untuk membentuk persepsi bunyi yang benar pada siswa. Fonem asing yang tidak dikenal sebelumnya harus diajarkan dengan metode yang kontekstual dan aplikatif (Keating & Deron, 2018).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran telah berkembang pesat dan menjadi tuntutan utama di era Revolusi Industri 4.0. Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital untuk mendukung proses belajar yang adaptif dan fleksibel. Teknologi tidak hanya memfasilitasi materi pelajaran, tetapi juga memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik melalui pendekatan yang lebih partisipatif. Media pembelajaran digital seperti aplikasi, game, dan platform daring menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan variatif. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta memecahkan masalah melalui aktivitas interaktif. Guru berperan dalam mengarahkan pemanfaatan media digital agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Digitalisasi media pembelajaran mendorong pendekatan inovatif dalam menyampaikan materi (Mahmudah & Putra, 2021).

Educandy menjadi salah satu aplikasi web interaktif yang dirancang untuk menyajikan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Platform ini menyediakan delapan jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan

materi ajar. Fitur-fitur seperti anagram, memory, crossWord, dan pilihan ganda membantu siswa untuk mengenali, mengingat, dan mengaplikasikan kosakata secara aktif. Guru dapat memasukkan kosakata spesifik ke dalam permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih fokus dan terarah. Hasil dari permainan yang dilakukan siswa dapat dipantau langsung oleh guru melalui laporan evaluasi yang tersedia. Dengan demikian, pemanfaatan Educandy memberikan fleksibilitas dalam merancang media belajar yang sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Keunggulan ini menjadikan Educandy sebagai alat bantu yang adaptif bagi pembelajaran modern (Fitriati et al., 2021).



Gambar 1. (a) *Educandy Anagram*, (b) *Educandy Memory*

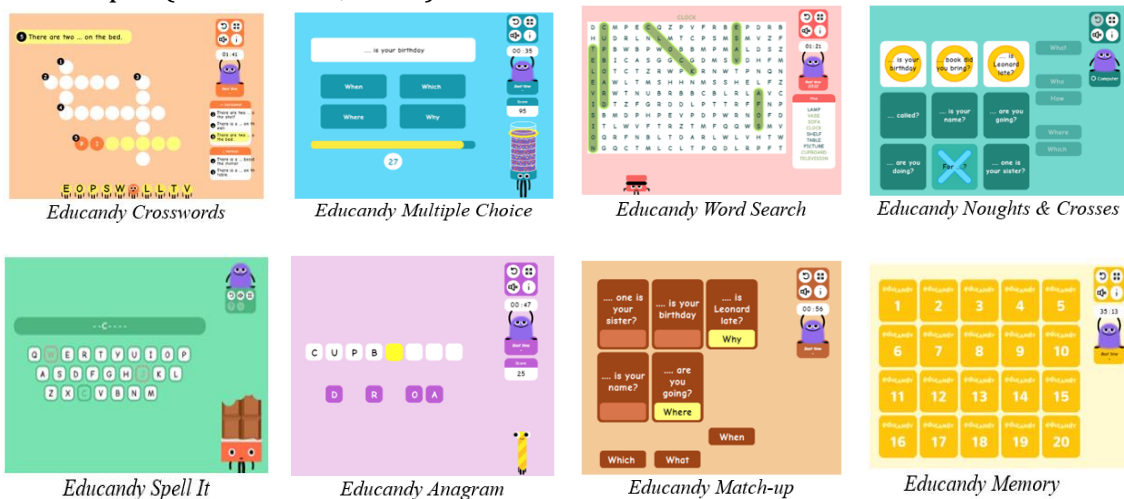
Penerapan Educandy di SD Negeri Kuta Pasie telah sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang memberi ruang untuk penyesuaian pembelajaran. Sekolah ini memilih Bahasa Inggris sebagai salah satu pelajaran pilihan yang dikembangkan sesuai dengan sumber daya yang tersedia. Meskipun tantangan muncul karena keterbatasan tenaga pengajar, pendekatan berbasis media digital dipilih sebagai solusi alternatif. Melalui game interaktif, siswa dapat berlatih kosakata secara mandiri dan berulang-ulang hingga tercipta pemahaman yang lebih baik. Permainan yang dikemas menarik menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing. Selain itu, guru dapat merancang konten yang berfokus pada pengucapan dan arti kata secara bersamaan. Media seperti Educandy memberikan peluang bagi sekolah untuk mengoptimalkan proses belajar tanpa bergantung penuh pada metode konvensional (Alifah et al., 2023).

Observasi di kelas 4 SDN Kuta Pasie menunjukkan bahwa siswa masih menggunakan sistem bunyi Bahasa Indonesia saat mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris. Hal ini terjadi karena perbedaan fonem antara kedua bahasa tidak diajarkan secara eksplisit sejak dini. Akibatnya, siswa kerap menyamakan bunyi seperti /æ/ pada "cat" dengan /a/ dalam Bahasa Indonesia, sehingga makna kata menjadi tidak tepat. Fenomena serupa terjadi pada pengucapan kata yang mengandung fonem /θ/ dan /ð/ seperti pada "thing" dan "this". Ketidaktepatan dalam pelafalan berpengaruh langsung pada kemampuan mereka dalam mengingat dan menggunakan kosakata. Pembelajaran berbasis fonetik yang dikemas dalam bentuk digital dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memperbaiki kesalahan ini. Permasalahan ini memperkuat urgensi penerapan media digital yang dirancang untuk mengasah aspek fonologi dan kosakata secara bersamaan.

Media Pembelajaran Digital berbasis Game Educandy

Media pembelajaran digital merupakan sarana penting dalam proses belajar karena mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini tidak hanya menjadi perantara antara guru dan siswa, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui audio-visual yang inovatif. Salah satu contoh implementasi dari media pembelajaran digital adalah Game Educandy, yang dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dibandingkan metode konvensional, media digital lebih relevan digunakan di era teknologi karena mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik. Game Educandy memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan yang menyenangkan. Fitur-fiturnya seperti kuis dan permainan kata menjadikan proses pembelajaran terasa lebih ringan dan menarik. Penggunaan media seperti ini terbukti meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Rosmana et al., 2024).

Game Educandy merupakan platform yang memudahkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbasis game, seperti kuis, permainan memori, dan teka-teki silang. Platform ini dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran melalui format permainan yang kompetitif. Aktivitas dalam game mendorong pengulangan materi secara tidak langsung, sehingga membantu siswa dalam mengingat kosakata lebih efektif. Guru dapat memanfaatkan Educandy untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar. Selain itu, tampilan visual dan suara dalam game memberikan stimulus yang membuat siswa lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru juga dituntut untuk inovatif dalam memilih media pembelajaran, dan Educandy dapat menjadi solusi yang praktis dan relevan untuk era digital. Platform ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara kreatif dan adaptif (Fitriati et al., 2021).



Gambar 2. Jenis Permainan *Educandy*

Educandy menawarkan delapan jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, antara lain CrossWord, Spell It, Memory, dan Anagram. Permainan seperti CrossWord dan Word Search membantu siswa mengenali kosakata baru melalui pengisian kata dalam grid huruf. Jenis seperti Spell It dan Anagram melatih keterampilan mengeja dan berpikir kritis secara interaktif. Match-up dan Memory mengandalkan keterampilan mencocokkan serta mengingat pasangan kata, yang penting untuk penguatan daya ingat. Dalam penelitian ini, empat jenis permainan dipilih karena kemampuannya dalam menumbuhkan fokus, kemampuan listening, serta keterampilan bahasa. Setiap jenis permainan dirancang untuk merangsang kognisi siswa secara menyenangkan dan tidak membosankan. Keberagaman bentuk aktivitas ini membantu menciptakan variasi pembelajaran yang menantang dan interaktif (Fajriyah, 2013).

Efisiensi Game Educandy dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya mengurangi penggunaan kertas dan menghemat waktu dalam proses evaluasi. Guru tidak perlu mencetak soal atau memeriksa hasil secara manual karena sistem sudah otomatis memberikan skor. Aplikasi ini juga mengurangi potensi kecurangan karena soal dapat diacak dan diatur dalam waktu tertentu. Akses soal yang terbatas pada akun guru membantu menjaga kerahasiaan materi pembelajaran. Interface yang sederhana memudahkan siswa dalam mengoperasikan aplikasi tanpa perlu instruksi teknis yang rumit. Bagi guru, platform ini memberi kemudahan dalam menyusun soal, menyesuaikan topik, dan memantau hasil belajar siswa. Fitur-fitur tersebut menjadikan Educandy sebagai alat bantu pembelajaran kosakata yang sangat efektif (Indriyana & Nugroho, 2024).

Hakikat Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata merupakan elemen dasar dalam pembelajaran bahasa yang tidak dapat diabaikan karena menjadi fondasi utama dalam membentuk keterampilan berbahasa. Setiap individu yang memiliki perbendaharaan kata yang luas cenderung lebih mudah dalam menyampaikan ide serta memahami pesan dari orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan kosakata menjadi syarat penting untuk mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pemahaman terhadap kosakata juga membantu peserta didik untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dalam berbagai situasi. Para ahli menyebutkan bahwa penguasaan kosakata memungkinkan proses komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menekankan pengenalan dan pengulangan kosakata perlu diterapkan sejak dini. Kosakata berperan krusial dalam pembentukan kemampuan berbahasa secara utuh (Nursyamsiah, 2021).

Jenis kosakata yang dipelajari anak pada tahap awal umumnya terbagi menjadi dua, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan yang berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari. Jenis ini menjadi fondasi awal sebelum anak memahami konsep-konsep abstrak yang lebih kompleks. Setelah kosakata umum dikuasai, anak akan mulai mengenal kosakata khusus, seperti nama warna, bilangan, keadaan, dan benda universal. Penguasaan dua jenis kosakata ini sangat penting dalam menunjang pembelajaran di tingkat formal. Untuk itu, pemilihan jenis

Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)

Volume 1, Nomor 2, 2025, 191-204

kosakata harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Dalam penelitian ini, kosakata yang difokuskan adalah kata benda di ruang tamu dan kamar tidur untuk mempermudah peserta didik dalam mengenali serta melafalkan kosakata secara benar (Nurani et al., 2019).

Penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diketahui, melainkan juga meliputi kemampuan menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks komunikasi yang tepat. Individu yang mampu memilih dan menggunakan kata dengan akurat akan memiliki keunggulan dalam memahami isi bacaan, menyusun kalimat, serta menjalin interaksi sosial yang efektif. Bahasa Inggris sebagai bahasa global mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan kosakata yang memadai agar mampu bersaing di era globalisasi. Oleh karena itu, sejak tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris harus difokuskan pada penguatan kosakata dasar. Pengenalan kosakata secara kontekstual dapat merangsang perkembangan berpikir analitis dan kritis pada anak. Dengan memperluas cakupan kosakata, peserta didik akan mampu menyampaikan pendapat dan memahami pesan secara lebih tepat. Kosakata menjadi komponen penting dalam keterampilan berbahasa lisan maupun tulisan (Bai, 2018).

Terdapat empat aspek utama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, yaitu bentuk kata (form), pengucapan (pronunciation), makna kata (Word meaning), dan penggunaan kata (usage). Aspek form mengacu pada ejaan, suku kata, serta struktur kata yang melibatkan prefiks dan sufiks. Sementara itu, pronunciation berfokus pada kemampuan melafalkan kata dengan benar dan jelas, termasuk tekanan dan intonasi suara. Aspek Word meaning menekankan pemahaman arti kata secara literal dan kontekstual, sehingga penggunaannya tepat dalam situasi berbeda. Sedangkan usage mencakup kemampuan menempatkan kata secara tepat dalam kalimat serta menyesuainya dengan fungsi komunikatif. Keempat aspek tersebut saling mendukung dalam proses penguasaan kosakata yang utuh dan bermakna. Pemahaman menyeluruh terhadap aspek-aspek ini akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara bertahap. Proses ini tidak hanya melibatkan hafalan, tetapi juga pemahaman dan penerapan dalam berbagai konteks komunikasi (Bai, 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media digital berbasis game Educandy. Metode ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara realistis dan aktual berdasarkan data statistik. Subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik kelas IV, dan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di SDN Kuta Pasie, Kabupaten Aceh Besar. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan kosakata, yang dirancang berdasarkan empat aspek penting, yaitu mengeja, melafalkan, menulis, dan menerjemahkan kosakata. Tes tersebut disusun dalam dua bentuk, yakni tes lisan untuk mengevaluasi kemampuan mengeja dan melafalkan, serta tes tulis untuk

menilai keterampilan menulis dan menerjemahkan kosakata ke dalam bahasa Indonesia (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan tes lisan dan tulis untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata peserta didik setelah menggunakan media game Educandy. Tes yang diberikan mencakup soal-soal yang mengukur keterampilan bahasa dalam konteks kosakata sehari-hari. Peneliti menggunakan lembar penilaian berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun untuk memastikan bahwa setiap aspek dinilai secara objektif dan terukur. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan hasil tes sebagaimana adanya tanpa melakukan generalisasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menilai kemampuan peserta didik secara menyeluruh berdasarkan fakta dan angka yang terkumpul selama proses evaluasi berlangsung. Pada tes lisan dan tulisan yang terdapat pada lembaran tes diberi skor untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil tes penguasaan kosakata dinilai melalui jumlah skor yang ditentukan oleh peneliti dan menjumlahkan total keseluruhan dari kosakata dengan indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Penguasaan Kosakata

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Peserta didik dapat mengeja kosakata dengan lancar.	25
2.	Peserta didik dapat melafalkan kosakata dengan baik.	25
3.	Peserta didik dapat menulis kosakata dengan benar.	25
4.	Peserta didik dapat menerjemahkan kosakata dengan benar.	25

Sumber: (Sekiarti, 2024)

Analisis nilai didasarkan pada suatu rentang untuk menentukan kategori baik, cukup, kurang, dan lain-lain. Kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris berdasarkan Hitari (2022), dikategorikan dengan tabel rentang nilai berikut:

Tabel 2. Rentang Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Tidak Baik

Sumber: (Hitari, 2022)

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Maret 2025 di SD Negeri Kuta Pasie, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar, dengan melibatkan 21 peserta didik kelas IV. Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan atau empat jam pelajaran menggunakan modul ajar yang telah disiapkan. Data dikumpulkan melalui tes tulis dan tes lisan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah

pembelajaran menggunakan media digital berbasis game Educandy. Hasil tes kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan mengelompokkan peserta didik ke dalam kategori tingkat penguasaan kosakata.

Tabel 3. Data Mentah Hasil Tes

No.	Nama peserta didik	Jumlah Skor	No.	Nama peserta didik	Jumlah Skor
1.	Akifa Nala	66	12.	M. Padanil Ovah	91
2.	Alfiatul Khaira	85	13.	M. Qudush	78
3.	Annafsal Sidqia	100	14.	Nafla Syakira	83
4.	Aqila Qisyah Qaysara	89	15.	Nuri Amelya	84
5.	Difasya Talita Azra	71	16.	Putri Diana	100
6.	Fajri	48	17.	Reza Maulana	100
7.	Fatimah Zuhra	87	18.	Salsabila Putri	33
8.	Fayyadh Ayyasyi	99	19.	Silfi Rahmadani	92
9.	Fika Muhaya	85	20.	Zati Nasywa	93
10.	Kayla Ramadhani	67	21.	Zavina Nyak Humaira	90
11.	M. Haffaz Attallah	100		Rata-rata (<i>Mean</i>)	83

Tabel berikut menampilkan nilai setiap siswa dalam keempat aspek penguasaan kosakata, yaitu mengeja, melafalkan, menulis, dan menerjemahkan. Tabel ini menunjukkan total nilai masing-masing siswa dan kategori penguasaan mereka secara keseluruhan, sehingga dapat dianalisis siswa mana yang memerlukan penguatan lebih lanjut.

Tabel 4. Klasifikasi Penguasaan Kosakata Peserta Didik

No.	Nama Peserta didik	Aspek Penguasaan Kosakata				Total	kategori
		1	2	3	4		
1.	Akifa Nala	64	64	68	68	66	Baik
2.	Alfiatul Khaira	80	88	84	88	85	Sangat Baik
3.	Annafsal Sidqia	100	100	100	100	100	Sangat Baik
4.	Aqila Qisyah Qaysara	88	92	88	88	89	Sangat Baik
5.	Difasya Talita Azra	72	76	68	68	71	Baik
6.	Fajri	44	48	48	52	48	Cukup Baik
7.	Fatimah Zuhra	84	92	84	88	87	Sangat Baik
8.	Fayyadh Ayyasyi	96	100	100	100	99	Sangat Baik
9.	Fika Muhaya	84	88	84	84	85	Sangat Baik
10.	Kayla Ramadhani	64	72	64	68	67	Baik
11.	M. Haffaz Attallah	100	100	100	100	100	Sangat Baik
12.	M. Padanil Ovah	88	96	88	92	91	Sangat Baik

13.	M. Qudush	80	80	76	76	78	Baik
14.	Nafla Syakira	80	84	84	84	83	Sangat Baik
15.	Nuri Amelya	84	88	80	84	84	Sangat Baik
16.	Putri Diana	100	100	100	100	100	Sangat Baik
17.	Reza Maulana	100	100	100	100	100	Sangat Baik
18.	Salsabila Putri	32	36	32	32	33	Kurang Baik
19.	Silfi Rahmadani	96	92	88	92	92	Sangat Baik
20.	Zati Nasywa	92	96	92	92	93	Sangat Baik
21.	Zavina Nyak Humaira	88	88	92	92	90	Sangat Baik
Mean (rata-rata)		82	85	82	83	83	Sangat Baik

Keterangan:

Aspek Penguasaan Kosakata:

1 = Mengeja

2 = Melafalkan

3 = Menulis

4 = Menerjemahkan

Tabel berikut menyajikan jumlah peserta didik berdasarkan kategori penguasaan kosakata secara menyeluruh. Tabel ini memberikan gambaran umum tingkat penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media Educandy, yang terdiri dari kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik.

Tabel 5. Rekapitulasi Kategori Penguasaan Kosakata

Kategori penguasaan kosakata	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Baik	15 siswa	71%
Baik	4 siswa	19%
Cukup baik	1 siswa	5%
Kurang baik	1 siswa	5%
Tidak baik	-	0%

Berdasarkan hasil tes penguasaan kosakata sebanyak 15 dari 21 siswa (71%) memiliki penguasaan kosakata dalam kategori sangat baik, 4 siswa (19%) dalam kategori baik, 1 siswa (5%) cukup baik, dan 1 siswa (5%) kurang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Educandy efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama dalam aspek melafalkan dan menerjemahkan. Hal ini disebabkan karena fitur Educandy dirancang untuk melibatkan unsur visual, auditori, dan interaktif, yang terbukti meningkatkan daya serap kosakata. Adapun aspek mengeja dan menulis masih dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur audio huruf serta latihan menulis interaktif yang lebih intensif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar, penggunaan media pembelajaran digital berbasis game Educandy terbukti meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV. Rata-rata nilai penguasaan kosakata mencapai 83, yang dikategorikan sangat baik menurut skala (Hitari & Ramli, 2022). Sebagian besar peserta didik (71%) berada dalam kategori sangat baik, diikuti 19% dalam kategori baik, dan sisanya berada dalam kategori cukup baik serta kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa game Educandy secara efektif mendorong penguasaan empat keterampilan utama: mengeja, melafalkan, menulis, dan menerjemahkan kosakata. Beberapa peserta didik mengalami peningkatan signifikan setelah penggunaan media ini, meskipun ada yang masih membutuhkan pendampingan khusus. Pendekatan permainan dalam pembelajaran memudahkan pemahaman dan meningkatkan antusiasme belajar bahasa Inggris. Secara keseluruhan, game Educandy memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan game Educandy juga berhasil mengatasi tantangan pengucapan bahasa Inggris yang sebelumnya menjadi hambatan bagi peserta didik. Sebelum diperkenalkan dengan media ini, banyak peserta didik keliru dalam melafalkan kosakata karena pengaruh fonologi bahasa Indonesia. Melalui fitur memory dan anagram, peserta didik belajar mengaitkan kata dengan gambar serta mengenali pola huruf. Kombinasi visual dan aktivitas interaktif memperkuat daya ingat serta pemahaman terhadap struktur dan arti kosakata. Penelitian ini mendukung temuan Fitriati et al. (2021) dan Rochmawan (2023), yang menyatakan bahwa media game digital memperkuat keterampilan berbahasa. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, penggunaan media game juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pemanfaatan game Educandy dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran bahasa asing di jenjang sekolah dasar.

1. Kemampuan Mengeja Kosakata Bahasa Inggris

Kemampuan mengeja peserta didik meningkat setelah menggunakan fitur anagram dalam game Educandy yang mengharuskan mereka menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Rata-rata skor ejaan peserta didik mencapai 82, yang termasuk kategori sangat baik. Mayoritas peserta didik (62%) berhasil mencapai kategori sangat baik, diikuti oleh 29% dalam kategori baik. Hanya dua peserta didik yang berada di kategori cukup baik dan kurang baik, serta tidak ada peserta yang tergolong tidak baik. Proses menyusun kata dari huruf acak ini menstimulasi ingatan dan memperkuat pemahaman terhadap urutan huruf dalam kosakata bahasa Inggris. Dengan pendekatan ini, peserta didik lebih mudah mengingat dan mengenali struktur kosakata dengan tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan mengeja dalam pembelajaran bahasa.

Fitur anagram dalam game Educandy terbukti menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tampilan yang berwarna dan interaktif mampu menjaga fokus dan minat peserta didik selama proses belajar berlangsung. Permainan ini membantu siswa tidak hanya dalam mengenali kata, tetapi juga dalam mengingat ejaan yang benar dalam bahasa Inggris. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nabila & Indriwardhani (2022) yang menunjukkan bahwa anagram meningkatkan antusiasme belajar ejaan kosakata. Selain itu, pendapat Wahyuni (2021) menyebutkan bahwa aktivitas menyusun huruf melibatkan memori aktif yang memperkuat ingatan jangka panjang. Hal ini menjadikan pembelajaran kosakata tidak hanya efektif secara akademik tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, game Educandy jenis anagram menjadi sarana penting dalam meningkatkan kemampuan mengeja peserta didik secara signifikan.

2. Kemampuan Melafalkan Kosakata Bahasa Inggris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie, Aceh Besar, memperoleh rata-rata skor 85 dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan game Educandy. Skor ini masuk kategori sangat baik. Sebanyak 15 siswa (71%) masuk kategori sangat baik, 4 siswa (19%) baik, dan 2 siswa lainnya cukup baik hingga kurang baik. Tidak ada siswa yang masuk kategori tidak baik, menandakan kemampuan melafalkan kosakata mayoritas sudah sangat baik. Game Educandy jenis memory digunakan untuk melatih pelafalan dengan mencocokkan gambar dan audio kosakata. Peserta didik mengulang ucapan kosakata yang didengar, sehingga membantu penguasaan pelafalan yang tepat. Metode ini menggabungkan pendengaran dan pengucapan untuk meningkatkan kefasihan peserta didik.

Fitur memory dalam game ini sangat membantu peserta didik mengingat dan melafalkan kosakata bahasa Inggris secara efektif. Alifah et al. (2023) menyatakan bahwa aktivitas mendengarkan merupakan tahap awal pembelajaran kosakata yang krusial. Mendengarkan rekaman audio membantu peserta didik memahami intonasi dan pelafalan yang benar. Penelitian Fajriyah (2013) mendukung bahwa game Educandy meningkatkan pemahaman makna kosakata dalam konteks yang tepat. Pemahaman ini memungkinkan peserta didik menggunakan kosakata dengan benar dalam komunikasi. Dengan demikian, penggunaan game ini tidak hanya melatih pelafalan, tetapi juga memperkuat pemahaman kosakata. Hasil ini menegaskan efektivitas media pembelajaran digital berbasis game dalam proses belajar bahasa Inggris.

3. Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris

Peserta didik memperoleh rata-rata skor 82 dalam menulis kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan game Educandy, yang termasuk kategori sangat baik menurut Hitari (2022). Sebanyak 14 siswa (67%) mendapat skor sangat baik, 5 siswa (24%) baik, dan 2 siswa lainnya cukup hingga kurang baik. Tidak ada peserta didik yang masuk kategori tidak baik, menunjukkan kemampuan menulis kosakata

secara umum sudah baik. Game Educandy jenis anagram digunakan untuk melatih kemampuan menulis dengan menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Aktivitas ini membantu peserta didik mengingat susunan huruf dan memperkuat keterampilan menulis kosakata. Mereka belajar memahami struktur kata secara lebih sistematis dan akurat. Latihan ini memperkuat daya ingat sekaligus keterampilan menulis yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Albiana & Samsul (2022), Educandy dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata sebagai aspek penting dalam menulis bahasa Inggris. Permainan anagram memberikan kesempatan berlatih menyusun huruf menjadi kosakata yang benar secara interaktif. Penelitian Nabila & Indriwardhani (2022) juga menemukan bahwa anagram membantu peserta didik memahami struktur kata dengan lebih mendalam. Dengan demikian, game ini tidak hanya mengenalkan kosakata tetapi juga meningkatkan kemampuan menulis secara efektif. Aktivitas menyusun kata dalam game memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memudahkan penguasaan penulisan. Hal ini memperkuat motivasi peserta didik dalam belajar menulis bahasa Inggris. Penggunaan media digital ini sangat mendukung proses pembelajaran menulis kosakata.

4. Kemampuan Menerjemahkan Kosakata Bahasa Inggris

Rata-rata skor peserta didik dalam menerjemahkan kosakata bahasa Inggris mencapai 83, termasuk kategori sangat baik. Sebanyak 15 siswa (71%) mendapat kategori sangat baik, 5 siswa (24%) baik, dan 2 siswa lainnya cukup hingga kurang baik. Tidak ada peserta didik dengan skor tidak baik, menunjukkan kemampuan menerjemahkan secara umum sudah sangat baik. Game Educandy jenis memory membantu menghubungkan bunyi dengan gambar sehingga memperkuat daya ingat kosakata dan artinya. Latihan berulang dengan fitur memory memudahkan peserta didik mengingat makna kata dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami arti kosakata dengan lebih baik dalam konteks pembelajaran.

Wahyuni (2021) menyatakan bahwa game memory mendukung penguatan memori jangka panjang kosakata melalui pencocokan kata dan terjemahan. Hasil penelitian menunjukkan aspek melafalkan dan menerjemahkan memperoleh skor tertinggi karena menggunakan permainan memory dengan audio dan gambar yang efektif merangsang daya ingat. Sementara aspek menulis dan mengeja yang menggunakan permainan anagram memperoleh skor lebih rendah karena tidak didukung audio. Oleh sebab itu, disarankan menambah media pembelajaran dan latihan menulis langsung untuk memperkuat penguasaan kosakata. Penelitian Amalia et al. (2024) mendukung penggunaan game Educandy sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Media ini sangat direkomendasikan untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Inggris secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis game Educandy berada dalam kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes tulis dan tes lisan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu kemampuan mengeja memperoleh skor 82 (kategori sangat baik), kemampuan melafalkan memperoleh skor tertinggi 85 (kategori sangat baik), kemampuan menulis memperoleh skor 82 (kategori sangat baik), dan kemampuan menerjemahkan memperoleh skor 83 (kategori sangat baik). Dengan demikian, secara keseluruhan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis game Educandy berada dalam kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 83.

Daftar Pustaka

- Albiana, U., & Samsul, S. I. (2022). Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII. *Laterne*, 11(2), 282–293. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/49059/40837>
- Alifah, H. N., Umi, V., Muhammad, I. Z. S., Dicky, A. H., Fina, F., & Erik, A. I. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Bai, Z. (2018). An Analysis of English Vocabulary Learning Strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.24>
- Fajriyah, I. (2013). *Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media kartu gambar pada siswa kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianiingsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi digital gamebased learning menggunakan aplikasi Educandy untuk evaluasi dan motivasi belajar mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Hitari, A., & Ramli, R. (2022). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Pictionary. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 8(2), 43–51. <https://doi.org/10.56959/jpss.v8i2.83>
- Indriyana, S. I. S., & Nugroho, M. Y. A. (2024). Penggunaan Media Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 71–85. <https://muhibbul-arabiyah.uinkhas.ac.id/index.php/pba/article/view/138>
- Keating, P., & Deron, M. (2018). *International Phonetic Alphabet*. Wikimedia Project.
- Mahmudah, F. N., & Putra, E. C. S. (2021). Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan

- era 4.0. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 43–53. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.33713>
- Nabila, S. M., & Indriwardhani, S. P. (2022). Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(10), 1417–1427. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1417-1427>
- Nurani, A. F., Sya, M. F., & Yektyastuti, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Picture Series Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *AL-KAFF: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(1). <https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/download/1660/1334>
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3251>
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2). <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/2641>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2021). Penerapan Game Edukasi Educandy dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Materi Shape. *Didaktika*, 3(1), 89–99. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v3i1.38163>