

Gunakan Educandy Games Dengan Strategi Emred Untuk Peningkatan Vocabulary Bahasa Inggris

Shafa Salsabila & Herli Salim

Universitas Pendidikan Indonesia, salsabillahshafa@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, salimherli@gmail.com

Abstrak

Belajar bahasa Inggris harus dikemas dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dan juga meningkatkan kompetensi bahasa siswa. Media pembelajaran menggunakan game educandy studio merupakan solusi pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan interaktif dan interaksi antara guru dan siswa, peneliti menerapkan strategi pembelajaran EMRED dimana anak akan cenderung diarahkan pada proses pengenalan dan pemahaman melalui tahapan pembelajaran yang menyenangkan tentang literasi, khususnya kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah true experimental design berupa pretest-posttest control group design. Lokasi penelitian adalah SD Bina Nusa Kelas IV Kab. Tangerang Hasil penelitian rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 91,25 dan 75,75 dan hasil studi asimpop signifikansi menyatakan bahwa data uji statistik menunjukkan nilai $<0,05$ dimana H1 diterima atau perbedaan kemampuan kosakata bahasa Inggris antara kelas eksperimen dan kontrol kelas. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media game studio educandy dengan strategi EMRED berpengaruh positif terhadap pemahaman kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Bina Nusa Kab.Tangerang.

Kata Kunci: game educandy, emred, kosakata

Pendahuluan

Saat ini komunikasi menjadi bagian penting untuk manusia dalam beradaptasi. Bahasa menjadi sebuah alat untuk melakukan komunikasi antar individu atau kelompok salah satu bahasa internasional yang utama dipergunakan saat ini yaitu English language. Bahasa Inggris di Indonesia dianggap penting dalam dunia pendidikan, terbukti sempat dijadikan pelajaran pokok yang masuk dalam Ujian Nasional (UN) karena dianggap salah satu bahasa penting selain Bahasa Indonesia. Menurut kurikulum baru 2013, kementerian menetapkan peraturan bahwa sekolah harus mengajarkan tiga bahasa: satu adalah bahasa asli (bahasa daerah sekolah berasal), kedua adalah Bahasa Indonesia (selaku bahasa nasional) dan ketiga adalah Bahasa Inggris (selaku bahasa asing) (Salim, 2021). Maka dari itu, bahasa Inggris menjadi pelajaran yang wajib untuk para siswa sejak bangku usia dini sampai perguruan tinggi.

Bahasa Inggris dalam pembelajarannya, dituntut untuk mampu mendengarkan percakapan (listening), melakukan interaksi dengan berkomunikasi (speaking), memahami sebuah tulisan (reading), dan juga mengungkapkan melalui tulisan (writing). Menurut Suwanto (2015: 43), untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris terdapat tiga jenis komponen pendukung penting antara lain berupa, kosakata, tata bentuk bahasa, serta pelafalan.

Pada praktiknya, pelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar sering terjadi kendala belajar. Proses tersebut dikarenakan pola struktur dan kosakata antara bahasa tulis dan lisan berbeda. Akibatnya siswa mengalami kesulitan belajar untuk memahami pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pengimplementasian pengajaran Bahasa Inggris di sekolah terutama di tingkat sekolah dasar masih kurangnya alat penunjang belajar siswa ketika mempelajari pelajaran bahasa Inggris, sehingga diperlukan sebuah strategi dan media yang menarik untuk membuat siswa tertarik belajar materi Bahasa Inggris.

Sebagai contoh yaitu, dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan di SD Bina Nusa kec. Rajeg kab. Tangerang merupakan muatan local dan diajarkan dari kelas I-VI. Pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama dikelas IV SD Bina Nusa ini cenderung mengajarkan murid dalam bentuk Latihan menulis melatih tata cara bahasa, membaca cerita, dan juga menerjemahkan tanpa adanya media dan strategi pembelajaran yang menarik siswa pada pelajaran bahasa Inggris. Hal seperti ini, yang akhirnya membuat siswa mengalami kesulitan saat memahami pelajaran bahasa Inggris sehingga kemampuan dalam pembelajaran terutama pada kemampuan kosakata Bahasa Inggris jadi kurang baik.

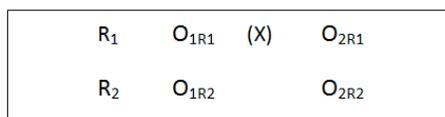
Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris harus dikemas dalam bentuk yang menarik supaya siswa mudah mengerti dan nantinya juga meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. Sehingga nantinya peran guru dalam merencanakan dan merancang pembelajaran kosakata Bahasa Inggris memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa. Bentuk dari sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah ketika pembelajar menggunakan media permainan yang dibantu dengan pengaplikasian strategi belajar supaya dapat membantu siswa. Penerapan ini cocok untuk murid sekolah dasar, sebab mereka akan tertarik dengan pola belajar sambil bermain.

Media permainan, sebagai metode belajar menarik untuk siswa sekolah dasar karena menerapkan sistem belajar dan bermain. Hal ini sesuai juga ditegaskan oleh seorang ahli bernama Jill Hadfield (dalam LIU Shuang & LIU Jin-xia, 2015) yaitu *“games as an activity with rules, a goal and part of fun”*. Penggunaan media pembelajaran Educandy Studio Games diperlukan siswa supaya paham materi di kelas. Pada penggunaan media ini, bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan interaktif. Media Educandy Studio Games ini terdapat gambar animasi bergerak dan warna yang menarik yang akan menjadi daya tarik siswa saat belajar bahasa Inggris.

Proses pembelajaran melalui media Educandy Studio Games ini, peneliti menerapkan dengan strategi belajar EMRED. Menurut Salim (2022) EMRED terdapat beberapa kegiatan antara lain emmersion, modeling, repetition, exploration, dan demonstration. Penggunaan media Educandy Studio Games dengan pengaplikasian strategi belajar EMRED untuk pelajaran bahasa Inggris pada murid dari kelas empat di SD Bina Nusa diharapkan dapat mengetahui terkait adakah peningkatan kemampuan vocabulary Bahasa Inggris kelas IV SD Bina Nusa menggunakan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED.

Metodologi

Riset ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode eksperimen. Desain riset yaitu true experiment design berupa pretest-posttest control group design. Penjelasan bentuk desain ini yaitu terdapat dua buah kelompok dipilih oleh peneliti secara acak, kemudian peneliti memberikan soal pretest untuk melihat apakah ada sebuah perbedaan yang dihasilkan nanti antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut dijelaskan pola rancangan true experiment design pada penelitian ini.



Gambar 1 true experiment design

Sumber : (Sugiyono, 2013 :76)

Keterangan :

R1 :Kelompok pertama yang dipilih secara random

R2 :Kelompok kedua yang dipilih secara random

O1R1 :Hasil penilaian pretest kelompok eksperimen

O1R2 :Hasil penilaian prettest kelompok kontrol

O2R1 :Hasil penilaian posttest kelompok eksperimen

O2R2 :Hasil penilaian posttest kelompok kontrol

X : Treatment

Penelitian ini dilakukan di SD Bina Nusa Kelas IV, Kp. Periuk Rt.04/Rw.03, Mekarsari, Kec. Rajeg, Kab. Tangerang Prov. Banten. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terbagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen dengan populasi sebagai berikut.

Tabel 1 Populasi Siswa Kelas IV SD Bina Nusa

Sumber : Dokumen Penulis

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	IV Dewi Sartika	29	Kelas Eksperimen
2	IV BJ.Habibie	29	Kelas Kontrol
Jumlah		48	

Peneliti juga menggunakan siswa yang dipilih secara acak sebanyak 20 siswa dari total 48 siswa di kelas IV Bj. Habibi dan kelas IV Dewi Sartika, sehingga jumlah total keseluruhan terdapat 40 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik probability sampling, yang jenisnya random sampling yaitu dalam proses perolehannya dilakukan secara acak sederhana dan pada setiap orang yang terpilih memiliki kesempatan sama saat diseleksi untuk data sampel. Instrumen pada penelitian ini yaitu berupa tes pretest dan posttest yang berisi soal pilihan ganda dengan jumlah 20 buah soal yang terdiri dari empat pilihan jenis jawaban, antara lain A, B, C, dan D dengan pelajaran kosakata

(vocabulary) bertema toys and games. Sebelum soal tersebut diberikan kepada siswa, peneliti melakukan validitas instrument dengan cara validitas konstruk (melalui pakar, dalam hal ini dosen ahli dan guru bidang) dan validitas internal (berasal dari nilai siswa yang telah dihitung menggunakan excel dan program spss).

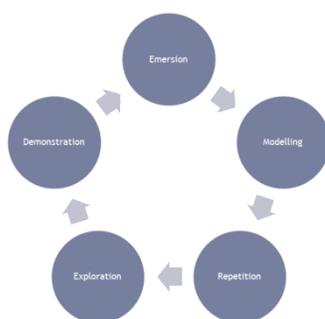
Pada soal pretest dan juga posttest, dilakukan uji coba instrumen yang bertujuan untuk melihat kelayakan soal dari menganalisis tingkatan kesukaran soal, menganalisis daya pembeda pada soal, analisis validitas, dan analisis realibilitas. Pemilihan kosa kata bahasa juga perlu diujikan agar saat disebar pada kelas eksperimen mendapatkan hasil yang sesuai.

Seluruh soal data pretest serta posttest dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji mann whitney, dan analisis data respon siswa. Sedangkan hasil observasi akan dijabarkan pada hasil dan pembahasan, serta di akhir penulisan akan disimpulkan.

Prosedur penelitian pada penulisan dibagi menjadi tiga jenis tahapan, Pertama tahap persiapan di mana peneliti mulai mempersiapkan hal yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Kedua, tahap pelaksanaan di mana peneliti melaksanakan kegiatan perlakuan eksperimen sesuai yang telah direncanakan. Ketiga, tahap laporan penelitian yaitu dengan cara menganalisis dan merangkum seluruh data hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Sesuai dari permasalahan tersebut, maka hasil penelitian dan pembahasan diperoleh dari treatment (perlakuan) yang diberikan kepada siswa terkait pembelajaran Bahasa Inggris vocabulary menggunakan media pembelajaran Educandy Studio Games dengan strategi EMRED di kelas eksperimen. Pada pembelajaran vocabulary Bahasa Inggris akan berfokus pada langkah-langkah strategi belajar EMRED di bawah ini:



Gambar 2: Langkah-langkah strategi EMRED

Sumber : (Salim, 2022)

Langkah-langkah EMRED terdiri dari immersion adalah situasi di mana seorang siswa sudah termotivasi, baik secara fisik maupun psikologis. Perhatian peserta didik paling terfokus ketika mereka tenggelam dalam lingkungan yang realistis yang mewakili tempat-tempat yang familier, seperti ruang kelas. Kegiatan immersion seperti melibatkan siswa dalam setiap kegiatan dengan menyediakan media yang mendukung, mempersiapkan kelas yang kaya akan bahasa, guru dalam hal ini lebih banyak berbicara bahasa asing. Modelling merupakan percontohan atau contoh yang ada pada pembelajaran yang dibimbing oleh orang dewasa atau guru. Jika pengajaran bahasa sedang dilakukan, harus ada panutan yang merupakan orang yang lebih tua atau guru yang mampu mengajar bunyi bahasa tertentu, bertindak sebagai perancah atau pembimbing, atau menunjukkan pelajaran kepada pembelajaran bahasa lain. Kegiatan modelling di dalam kelas seperti guru menstimulasi anak untuk mengeluarkan ide atau pendapat dengan menunjukkan, menyebutkan dan menuliskan kata. Repetition adanya pengulangan yang dilakukan dalam pelajaran, kegiatan ini ditunjukkan untuk melatih pemahaman siswa dengan cara pengulangan materi. Pembelajar itu melakukan suatu proses pembelajaran. Exploitation kegiatan mengeksplor dimana siswa melihat situasi kegiatan atau hal yang dipelajari dari lingkungan dimana dia tinggal Demonstration, adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh pembelajaran dapat membaca juga dapat melakukan proses percobaan yang bisa di wujud nyata yang bersangkutan yang menguasai keterampilan kegiatan demonstrasi seperti guru atau orang dewasa mendemonstrasikan suatu pembelajaran membuat siswa lebih terarah dan memiliki fokus yang baik dan membuat kegiatan belajar menyenangkan.

Peneliti melakukan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan di kelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Aktivitas belajar siswa dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media dan strategi pembelajaran yang sudah ditetapkan, yakni untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Educandy Studio Games dengan strategi EMRED dan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah). Pada penggunaan permainan Educandy Studio Games peneliti menggunakan jenis permainan yang berbeda pada setiap treatment (perlakuan). Jenis games yang digunakan adalah match-up, memory dan crosswords, tujuannya yaitu agar kegiatan belajar tidak membosankan dan siswa dapat mencoba permainan yang beragam.

Pada perlakuan pertama media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED adalah peneliti menyiapkan aplikasi games yang sudah dibuat sesuai dengan materi yang akan dipelajari yaitu materi toys and games, jenis permainan yang digunakan adalah Match-up, pada permainan tersebut siswa memainkan dengan memasangkan atau menjodohkan suatu kalimat atau kosakata (vocabulary) yang berkaitan dengan materi toys and games dengan tepat, pada perlakuan pertama ini siswa

dibentuk kelompok besar yang terdiri dari siswa perempuan dan siswa laki-laki, siswa secara bergiliran memainkan permainan dengan temannya.



Gambar 3 Jenis Educandy Match-up

Sumber : Dokumen Penulis

Setelah melakukan treatment pertama dilanjutkan pemberian perlakuan kedua pada kurun waktu yang berbeda. Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan Educandy Studio Games dengan jenis permainan memory, jenis permainan ini menitikberatkan pada kekuatan mengingat kosakata (vocabulary) pada kartu-kartu yang tertutup dan siswa harus menjodohkan sesuai kosakata (vocabulary) yang berkaitan dengan materi toys and games. Peneliti melakukan pengulangan materi dengan jenis permainan yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan serta memberikan pengulangan sebagai tugas rumah dengan memberikan link permainan yang dapat diakses dengan mudah agar proses belajar mendapatkan hasil yang baik.



Gambar 4 Jenis Educandy Memory

Sumber : Dokumen Penuli.

Setelah beberapa hari kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang ketiga yaitu perlakuan terakhir, peneliti menggunakan Educandy Studio Games dengan jenis permainan crossword atau teka-teki silang. Pada jenis permainan ini, siswa memainkan game dengan mengisi kotak-kotak yang kosong dengan bantuan kata kunci materi kosakata (vocabulary) toys and games.



Gambar 5 Jenis Educandy Crossword

Sumber : Dokumen Penulis

Pelaksanaan belajar menggunakan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED mengubah suasana kelas yang terbiasa teacher center menjadi student center sehingga pembelajaran menggunakan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED berpengaruh terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran kosakata (vocabulary). Hal ini dikarenakan media Educandy Studio Games menarik perhatian siswa untuk belajar. Lebih lanjut lagi, dengan penggunaan strategi EMRED yang memiliki langkah-langkah kegiatan seperti menyediakan media yang mendukung, percontohan, pengulangan, mengeksplor, dan mendemonstrakan suatu pembelajaran membuat siswa lebih terarah dan memiliki fokus yang baik, kemudian proses kegiatan belajar di kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Hasil dan Pembahasan Penelitian pada Peningkatan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Educandy Studio Games dengan Strategi EMRED

Peneliti telah memperoleh data penelitian berupa hasil penerapan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED untuk meningkatkan vocabulary Bahasa Inggris siswa kelas IV yang terdiri

dari 40 sampel siswa secara acak di kelas IV di SD Bina Nusa Rajeg kab. Tangerang. Uji coba dilakukan pada kelas V dengan jumlah 20 siswa. Soal tersebut kemudian diuji dengan uji validitas, kemudian reabilitas, lalu tingkat kesulitan atau kesukaran, dan terakhir daya beda. Sebanyak 20 soal pilihan ganda yang sudah diberikan kepada kelas uji coba, ternyata pada pelaksanaannya terdapat satu buah soal yang tidak layak atau tidak valid. Sehingga total soal pretest dan posttest yang dapat digunakan hanya ada 19 soal. Data hasil perlakuan kedua kelas tersebut selanjutnya akan diolah dengan software SPSS 20.

Analisis Deskriptif

Data Nilai Pre-test dan Post-Test Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

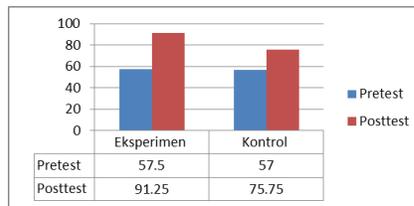
Tabel 2 Data Nilai Pre-test dan Post-Test kelas Eksperimen dan Kontrol

Sumber: Dokumen Penulis

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	20	45	30	75	57.50	12.722
Post-Test Eksperimen	20	25	75	100	91.25	7.926
Pre-Test Kontrol	20	35	40	75	57.00	10.052
Post-Test Kontrol	20	45	45	90	75.75	12.169
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel Descriptive Statistics diatas, dengan data berjumlah 20 didapatkan nilai range pada variabel Pre-test Ekperimen yaitu sebesar 45 dengan nilai minimum sebesar 30, maksimum 75, mean 57,50 dan nilai standar deviasi 12,722. Sedangkan nilai range pada variabel Post-Test Eksperimen yaitu sebesar 25 dengan nilai minimum sebesar 75, nilai maksimum sebesar 100, nilai mean sebesar 91,25 dan nilai standar deviasi sebesar 7,926. Lalu untuk nilai range pada variabel Pre-Test Kontrol yaitu sebesar 35 dengan nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 75, nilai mean sebesar 57,00 dan nilai standar deviasi sebesar 10,052. Dan yang terakhir untuk nilai range pada variabel Post-Test Kontrol yaitu sebesar 45 dengan nilai minimum sebesar 45, nilai maksimum sebesar 90, nilai mean sebesar 75,75 dan nilai standar deviasi sebesar 12,169.

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai vocabulary Bahasa Inggris yang signifikan terhadap kelas eksperimen, yakni dari nilai minimum 30 menjadi 75, artinya memiliki kenaikan nilai 40. Sementara itu, nilai maksimal yang diperoleh dari kelas eksperimen juga mengalami kenaikan dari 75 menjadi 100. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar histogram berikut :



Gambar 6 Histogram Rata- rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sumber: Dokumen Penulis

Sesuai uraian diatas terlihat perbedaan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan adanya pengaruh penggunaan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED terhadap peningkatan vocabulary Bahasa Inggris siswa pada kelas eksperimen. Situasi belajar di kelas eksperimen dengan menerapkan media dan strategi tersebut membawa dampak positif terhadap kemampuan penguasaan vocabulary siswa karena siswa menjadi lebih aktif, responsif, dan fokus ketika belajar, sehingga situasi kegiatan belajar mengajar jadi kondusif dan efektif.

Analisis Data

Uji Normalitas

Tujuan Uji ini adalah untuk menampilkan data normal atau tidaknya pada sebuah sampel. Perolehan data dari proses perhitungan melalui software SPSS 20 for Windows, mendapatkan hasil seperti yang ditunjukkan pada table di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Sumber: Dokumen Penulis

Kelompok	Sig	Kesimpulan
Pretest kelas eksperimen	0,441	Normal
Posttest kelas eksperimen	0,021	Tidak Normal
Pretest kelas kontrol	0,510	Normal
Posttest kelas kontrol	0,008	Tidak Normal

Berdasarkan uji di atas, maka dapat terlihat bahwa dari data perhitungan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk post-test kelas eksperimen dan kontrol kurang dari 0,05 artinya hasil dari perhitungan uji normalitas dikatakan tidak berdistribusi normal, sebab terdapat data perhitungan yang nilai signifikansinya kurang dari angkat 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut tidak berdistribusi normal. Karena adanya data yang tidak

beroperasi secara normal, maka harus dilakukan berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik non parametrik yaitu Mann Whitney.

Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk melihat asal jenis sampel pada penelitian, apakah homogen atau heterogen. Perhitungan menggunakan uji Homogeneity of Variance berdasarkan Levine's test dengan bantuan software SPSS 20 dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%, syarat data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi Based on Mean $> 0,05$ ($P > 0,05$). Berikut di bawah ini merupakan hasil uji homogenitas.

Tabel 4 Homogenitas Based on Mean

Sumber: Dokumen Penulis

Test of Homogeneity of Variance			
		Levine Statistic	Sig.
Hasil Peningkatan Vocabulary	Based on Mean	.983	.328

Pada tabel diatas, terlihat nilai Sig Based on Mean sebesar $0,328 > 0,05$ jadi data penelitian tersebut adalah homogen.

Uji Mann Whitney

Tujuan dari uji statistik ini untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan antara rata-rata pada dua buah sampel yang tidak berpasangan. Setelah melakukan uji Mann Whitney memperoleh hasil dari kegiatan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol seperti tabel di bawah.

Tabel 5 statistic descriptive uji man whitney

Sumber: Dokumen Penulis

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Peningkatan Kosakata	Kelas Eksperimen (Educandy Studio Games)	20	28.03	560.50
	Kelas Kontrol (Konvensional)	20	12.98	259.50
	Total	40		

Tabel 6 test stactic uji man whitney

Sumber: Dokumen Penulis

	Peningkatan Kosakata
Mann-Whitney U	49.500
Wilcoxon W	259.500
Z	-4.118
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Tabel di atas terlihat bahwa perhitungan hasil ujian mann whitney pada table 5, pada mean rank diperoleh nilai yang lebih tinggi dari kegiatan posttest pada kelas eksperimen yaitu sebesar 28,03 dibandingkan kelas kontrol sebesar 12,98. Namun dari hasil data mean rank pada post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada table 5 tidak dapat langsung disimpulkan karena bisa jadi perbedaan mean rank itu hanya karena sekedar sampling error. Oleh karena harus melihat uji signifikansi analisis statistik yaitu pada table 6 dimana jika hasil asymp signifikansi (2-tailed) <0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Maka berdasarkan table 6 nilai signifikansinya 0.000 dari <0,005 jadi artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil nilai post test di kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil analisis uji hipotesis dengan uji mann whitney yang memberikan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan vocabulary siswa kelas IV melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas eksperimen. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan vocabulary pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED maupun model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED lebih menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding pembelajaran konvensional, dapat dilihat dengan nyata melalui selisih nilai rata-rata dengan nilai Sig (2 tailed) terbesar 0,000 <0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, maka terdapat peningkatan kemampuan vocabulary melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas eksperimen.

Hasil analisis uji hipotesis dengan uji mann whitney yang memberikan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan vocabulary siswa kelas IV melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas eksperimen. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan vocabulary pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED maupun model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED lebih menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding pembelajaran konvensional, dapat dilihat dengan nyata melalui selisih nilai rata-rata dan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, maka terdapat

peningkatan kemampuan vocabulary melalui media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas eksperimen.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa penerapan media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED dapat meningkatkan vocabulary Bahasa Inggris siswa SD kelas IV.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan di atas yaitu media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED memberikan pengaruh yang positif pada pemahaman kosakata bahasa Inggris di siswa kelas IV pada SD Bina Nusa Kab.Tangerang. Terdapat pula hasil asymp yang signifikansi bahwa statistik menunjukkan nilainya $<0,05$ dimana H_1 diterima atau dapat diartikan bahwa adanya perbedaan hasil dari kelas kontrol dan eksperimen pada pemahaman vocabulary bahasa Inggris siswa kelas IV.

Berdasarkan pembahasan tersebut, saran dari penulis untuk para guru hendaknya lebih sering membuat kreatifitas media pembelajaran dan strategi belajar yang melibatkan siswa aktif langsung agar pembelajaran tidak membosankan dalam proses pembelajaran yakni media Educandy Studio Games dengan strategi EMRED. Kepada penelitian yang akan datang, sebaiknya perlu mempersiapkan dengan matang tentang kelengkapan RPP, media pada proses belajar, bahan ajar dan melakukan evaluasi dari setiap tindakan, sehingga kekurangan dan hambatan pada pelaksanaan penelitian dapat teratasi dan tujuan penelitian maupun pembelajaran juga dapat terlaksana dengan baik.

Bibliografi

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan Merancang Pembelajaran Kurikulum*. (Abidin, Ed.) Bandung: Refika Aditama.
- Anggoro, T. M. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Batu, R. P., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media E-flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 368–377
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunantara, d. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2*.
- LIU Shuang, & LIU Jin-xia. (2015). The Application of Games in English Vocabulary Teaching in Kindergartens. *Sino-US English Teaching*, 12(8), 561-567.
- Maretsya, Y., Kurnia, N., & Sholihah, A. (2013). *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Salim, Herli. (2022). *Penerapan Shared Book Reading dengan Penggunaan EMRED*. Serang: Suhud Media Promo.
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). English Teaching Reconstruction at Indonesian Elementary Schools: Students' Point of View. *International Journal of Education and Practice*, 9(1), 49-62.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, K. E. (2014). *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*.
- Wakana, J. (2012). *Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris dengan menggunakan alphabet game pada siswa kelas iv di madrasah ibtdaiyah azzahidin pekanbaru*. (Skripsi). Strata 1 Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.

- Windyani, T. (2012). Instrumen untuk menjaring data interval. Nominal, ordinal dan data tentang kondisi, keadaan, hal tertentu dan data untuk menjaring variabel kepribadian. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5), 203-208.
- Zulkifli, Nur Aisyah. 2014. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama Di Sd It Al-Fittiyah Pekanbaru. *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, Vol.17, No.2 Juli-Desember 2014. Hal 175-197