

## Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game* Edukasi *Educandy*

Ferica Edithya Damayanti<sup>1</sup>, Nadia Tiara Antik Sari<sup>2</sup>, Jennyta Caturiasari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: <sup>1</sup>fericaed@upi.edu; <sup>2</sup>nadiatiara.as@upi.edu, <sup>3</sup>jennytacs@upi.edu

### ABSTRAK

Era globalisasi saat ini, anak dituntut pandai berbahasa serta berkomunikasi terkhusus bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Namun, berdasarkan yang terjadi di lapangan masih terdapat banyak pihak yang tidak menyadari pentingnya mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V di SDN 3 Nagritengah Kabupaten Purwakarta. Pada penelitian terdahulu, diungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris kepada anak perlu menggunakan metode atau dengan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran agar diterima dengan mudah oleh anak. Salah satu yang dapat diterapkan yaitu menerapkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* edukasi *Educandy*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin. Adanya penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN 3 Nagritengah sebelum dan sesudah diberikannya tindakan serta untuk mengetahui bagaimana aktivitas saat pembelajaran berlangsung. Pada penelitian yang terdiri dari 16 orang siswa dimana terdapat 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan mengalami peningkatan terhadap hasil tes penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan melalui persentase tes awal sebelum diberikannya tindakan (*pretest*) pada siklus I sebesar 53,13% sedangkan hasil persentase pada tes setelah diberikannya tindakan (*posttest*) pada siklus II sebesar 93,75%. Dilihat pula dari hasil keefektifan peningkatan pembelajaran atau nilai N-Gain yang mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai sebesar 0,31 dengan kategori sedang dan pada siklus II meningkat menjadi 0,62 dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata anak sebelum dan sesudah diberi tindakan, perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* edukasi *Educandy* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD.

**Kata Kunci** : Penguasaan kosakata bahasa Inggris, *game* edukasi, *Educandy*.

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari di Era Revolusi Industri 4.0 seperti saat ini. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh banyak kaum terpelajar yang ada di seluruh dunia. Oleh sebab itu, Bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini di kalangan anak-anak. Hal ini, bertujuan agar Bahasa Inggris dapat dikuasai oleh semua kalangan termasuk pada kalangan anak-anak.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berguna dalam mengembangkan keahlian, membentuk watak serta peradaban bangsa dan negara yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Sehingga pendidikan memiliki tujuan yaitu mengembangkan keahlian serta potensi siswa guna menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun tujuan dari pendidikan nasional Indonesia yaitu implementasi dari 4 pilar pendidikan yang ditetapkan oleh UNESCO dalam Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, (2020) diantaranya : *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, lebih ditekankan pada penguasaan kosakata. Karena semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka akan membawa pengaruh juga pada empat dasar kemampuan berbahasa. Karena menurut Richard & Renandya dalam Ismail, (2021) kosakata merupakan komponen inti yang harus dimiliki seorang siswa dari kemahiran berbahasa dan menjadi dasar siswa dalam belajar mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 3 Nagri Tengah di Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta oleh wali kelas 5 bahwa pembelajaran bahasa Inggris masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai ujian bahasa Inggris siswa kelas 5 SD. Masih didapati sebagian besar siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya tenaga pendidik di sekolah tersebut sehingga wali kelas merangkap menjadi guru Bahasa Inggris. Adapun metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti menargetkan hafalan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) suatu materi yang dibahas serta tanya jawab. Hal ini mengakibatkan kurangnya antusias dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa merasa kurang tertarik pada saat pembelajaran berlangsung terhadap metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru. Selain itu, siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa yang sulit dipelajari, dengan anggapan tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SD.

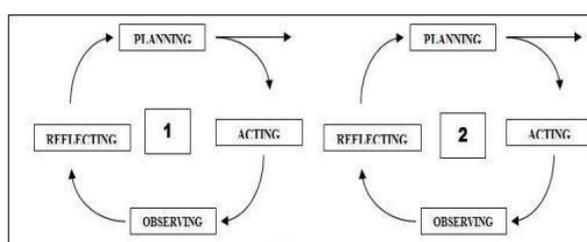
Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Ni Made Ratminingsih, 2018 dalam penelitiannya mengenai penggunaan media pembelajaran

*board games*, dapat membawa pengaruh yang baik terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui *game*, siswa dapat lebih aktif dalam memecahkan masalah dalam permainan, bekerja sama dengan teman sambil belajar menggunakan Bahasa Inggris dengan menyenangkan.

Didasarkan hasil pengamatan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti lebih lanjut tertarik untuk meneliti pembelajaran bahasa Inggris melalui *game* edukasi *Educandy* untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SD. *Educandy* memiliki 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiga fitur ini dapat dikreasikan lagi menjadi beberapa jenis permainan, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice* (Ulya, 2021) telah diperkuat sebelumnya banyak membahas mengenai *games* edukasi untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Maka dari itu, harapan selanjutnya pada materi *food and drink* siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka pentingnya penelitian ini karena memiliki tujuan yang terfokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 melalui *game* edukasi *Educandy*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Menurut Kusumah, W & Dwitagama, D (2012) model Kurt Lewin menjadi suatu acuan pokok dari berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Hal ini dikarenakan Kurt Lewin yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* (PTK). Konsep inti dari penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yakni, *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), serta *reflecting* (refleksi). Apabila disajikan dalam bentuk ilustrasi, maka penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi serta tes (lisan dan tulis). Dengan teknik analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan pemerolehan data melalui hasil observasi berupa aktivitas siswa dan guru. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui hasil lembar tes soal dan tes lisan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Pretest dilaksanakan sebelum siswa diberikan tindakan dengan tujuan untuk melihat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum diterapkannya *game* edukasi *Educandy*. Sedangkan posttest yang disebut juga dengan test evaluasi dilakukan pada akhir pembelajaran setelah diberikan tindakan (*treatment*) untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan setelah diterapkannya *game* edukasi *Educandy*.

Pada hasil pretest siklus I diketahui bahwa hanya 4 orang siswa atau sekitar 25% dari 16 siswa yang mencapai KKM yang telah disyaratkan dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu 70, sedangkan 12 orang siswa atau sekitar 75% belum mencapai KKM yang disyaratkan. Nilai rata-rata siswa hanya mencapai 53,13 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25.

Di akhir tindakan siklus I, peneliti melakukan tes evaluasi (posttest) untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan juga sebagai bahan untuk refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil posttest siklus I diketahui bahwa pada siklus I terdapat sebanyak 7 siswa atau sekitar 43,75% dari 16 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM) yang disyaratkan yaitu 70. Sedangkan sebanyak 9 siswa lainnya atau sekitar 56,25% siswa belum mencapai KKM yang disyaratkan. Adapun nilai rata-rata keseluruhan siswa pada posttest siklus I yaitu 67,81 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50.

Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II. Hal ini dilakukan karena masih banyak siswa yang belum mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal pada siklus I. Pada hasil pretest di siklus II menggunakan data dari hasil posttest di siklus I. Hal tersebut dilakukan karena melihat masih didapati jumlah siswa tuntas belajar pada siklus I lebih sedikit dibandingkan dengan yang belum tuntas belajar yang telah

disyaratkan yaitu dengan KKM 70 untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Adapun nilai pada pretest siklus II yaitu terdapat sebanyak 7 siswa atau sekitar 43,75% dari 16 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM) yang disyaratkan yaitu 70. Sedangkan sebanyak 9 siswa lainnya atau sekitar 56,25% siswa belum mencapai KKM yang disyaratkan. Adapun nilai rata-rata keseluruhan siswa pada posttest siklus I yaitu 67,81 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50.

Pada hasil posttest siklus II diketahui bahwa 15 atau sekitar 93,75% siswa telah dinyatakan tuntas dan 1 siswa lainnya atau sekitar 6,25% dinyatakan belum tuntas dalam mencapai nilai KKM yang disyaratkan yaitu 70. Nilai rata-rata siswa mencapai 90,94 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

### **Pembahasan**

Menurut Richard dan Schmidt dalam Whinny Qori Fatima, Livia Khairunisa, Daris Chandra Priatna, Budi Prihatminingtyas, (2019) bahasa asing yaitu bahasa yang tidak digunakan sebagai media komunikasi secara resmi di pemerintahan, namun bahasa asing biasanya diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris diajarkan kepada siswa agar siswa mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris di era informasi dan komunikasi saat ini.

Bahasa asing seperti bahasa Inggris, di Indonesia sendiri diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah agar menguasai 4 kemampuan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dalam bahasa tersebut. Di Indonesia mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berstatus sebagai muatan lokal atau sebagai mata pelajaran tambahan hal ini tercantum dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah.

Menurut Jill Hadfield, 2001 hlm.4 dalam bukunya yang berjudul *Elementary Grammar Games*, *game* atau permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki beberapa unsur didalamnya seperti, aturan, tujuan, dan elemen kesenangan. Terdapat dua jenis permainan, yaitu :

- a. Permainan kompetitif, yaitu permainan di mana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan permainan.
- b. Permainan kooperatif, yaitu permainan di mana pemain atau tim bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan.

Permainan dapat digunakan pada setiap tahap pelajaran setelah target telah diperkenalkan dan dijelaskan. Permainan berfungsi dengan baik karena berperan sebagai

bantuan memori dan latihan pengulangan, dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan juga dapat berfungsi sebagai alat diagnostik guru, yang digunakan untuk mencatat area kesulitan serta mengambil tindakan perbaikan yang tepat.

Adapun tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI diatur dalam Standar isi yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006:403) yaitu :

- a. Mengembangkan kompetensi dalam berkomunikasi bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
- b. Memiliki kesadaran mengenai hakikat dan pentingnya bahasa Inggris guna meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Menurut Wijayanto, E (2017) *game* edukasi adalah suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cepat karena didukung dengan permainan yang menarik, sehingga anak menjadi aktif untuk belajar. Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001) *game* edukasi merupakan sebuah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya *game* edukasi adalah suatu media pembelajaran yang sangat inovatif disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajarannya. *Game* edukasi merupakan suatu perpaduan elemen grafik, animasi, teks, bunyi, dan video yang menjadi sebuah rangsangan yang dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian mengenai penguasaan kosakata abahsa Inggris siswa melalui *game* edukasi yang salah satunya adalah *Educandy*. Di mana *Educandy* adalah salah satu platform media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai latihan yang dapat berbentuk soal kepada siswa, atau bisa juga dijadikan sebagai media untuk mengulas pemahaman peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian Nurjanah, S, Dea, LF, & Anwar, MS (2022) dalam jurnalnya yang berjudul *Development of Games Online Features Educandy to Children Aged 5-6 Years*, bahwasanya *game* edukasi *Educandy* dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan literasi siswa usia 5-6 tahun. Terdapat peningkatan dari hasil tes yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori berhasil mengalami peningkatan setelah diterapkannya *game* edukasi *Educandy* dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil data yang telah dianalisis dalam penelitian ini, maka menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN 3 Nagritengah Kabupaten Purwakarta setelah diberikannya tindakan (*action*) menunjukkan hasil yang cukup meningkat dari sebelumnya. Hal ini dilihat dari hasil pengamatan setelah tindakan dengan jumlah nilai rata-rata siswa pada siklus II 87,81 atau dengan persentase 93,75%.
2. Terdapat peningkatan hasil dari penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN 3 Nagritengah Kabupaten Purwakarta yang ditunjukkan pada nilai N-Gain siklus I diperoleh nilai 0,31 dengan kategori sedang dan siklus II diperoleh nilai 0,62 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* edukasi *Educandy* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN 3 Nagritengah Kabupaten Purwakarta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiyanti, A, Bandu, I, & Usman, M. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, journal.unhas.ac.id, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/6917>
- Aulina, CN. (2012). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, pedagogia.umsida.ac.id, <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1307>
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). Lampiran Permendiknas No.22 Tentang Standar Isi (Lampiran SD-MI). hlm. 403.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. hlm.136.
- Bolla, MR. (2014). Use Of Media As An Instructional Tool In English Language Teaching (ELT) At Undergraduate Level. *International Journal of English and Literature*, academicjournals.org, <https://academicjournals.org/journal/IJEL/article-full-text-pdf/9CF349146109>
- Brewster, J, Ellis, G, & Girard, D. (1992). The Primary English Teacher's Guide. *Reading And Writing*, medienverbund-phsg.ch, <http://www.medienverbund-phsg.ch/phsgscans/hr70012629.pdf>
- Broughton, G, Brumfit, C, Pincas, A, & Wilde, RD (2002). *Teaching English as a foreign language.*, taylorfrancis.com, <https://doi.org/10.4324/9780203412541>
- Darmadi, H. (2015). *Desain Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.

- Depdikbud. (2013). Permendikbud No.81 A. Tentang Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta: Depdikbud.
- Febriyanti, N (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, jptam.org, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1151>
- Feez, S. (2009). Montessori And Early Childhood. *Montessori And Early Childhood*, torossa.com, <https://www.torossa.com/gs/resourceProxy?an=4912907&publisher=FZ7200>
- Hadfield, J. (2017). *Elementary Grammar Games*. Malaysia: Genevieve Talon.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Hidayat, A. Suyatna, A & Suana, W. (2017). Pengembangan buku elektronik interaktif pada materi fisika kuantum kelas xii sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, fkip.ummetro.ac.id, <https://www.fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/fisika/article/download/854/746>
- Ibda, F (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, jurnal.ar-raniry.ac.id, <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Ismail. (2021). Implementasi Ajaran Tamansiswa Tri-N dalam Pembelajaran Kosakata dan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Asesmen. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*, 392.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, journal.lppmunindra.ac.id, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/1375>
- KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. (2013). BERITA KEMENTERIAN REPUBLIK INDONESIA. Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah. Kurikulum Kerangka Dasar. Struktur.
- Kesowo, B. (2003, Juli 08). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 . TENTANG SISTEM PENDIDIKAN INDONESIA.
- Kusumah, W & Dwitagama, D. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Maduwu, B (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, jurnal.dharmawangsa.ac.id.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, journal.lppmunindra.ac.id, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/782S>
- Masri, AA, & Najar, MA (2014). The effect of using word *games* on primary stage students achievement in English language vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, Citeseer Vol. IV No.9
- McNiff, J (2013). *Action Research: Principles and Practice.*, taylorfrancis.com, <https://doi.org/10.4324/9780203112755>
- Muflikah, B. (2008). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR DI KOTA SALATIGA.
- Nurjanah, S, Dea, LF, & Anwar, MS (2022). Development of *Games Online Features Educandy* to Children Aged 5-6 Years. *Bulletin of Early Childhood*, attractivejournal.com, <https://attractivejournal.com/index.php/bec/article/view/398>
- Pristiwanti, D. Badariah, B. Hidayat, S. Dewi, RS. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, journal.universitaspahlawan.ac.id, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Pusari, RW. (2016). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba II Kota Semarang. *Malih*

- Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 103.98.176.9, <http://103.98.176.9/index.php/malihpeddas/article/view/1118>
- R, Rikmasari, Y. Budianti. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran *Circuit Learning* Pada Siswa Kelas III di SDN Jatimulya 03 Bekasi. JSID : *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *PAUD Teratai*, [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/6917>
- Ramansyah, W (2015). Pengembangan education game (EDUGAME) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, [journal.trunojoyo.ac.id](http://journal.trunojoyo.ac.id), <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/1560>
- Ratminingsih, NM (2018). Implementasi *Board Games* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id), <http://journal2.um.ac.id/index.php/jip/article/view/5337>
- Rohani, R (2019). *Media pembelajaran*, [repository.uinsu.ac.id](http://repository.uinsu.ac.id), <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>
- Samatan, D. (2017). Buku 1 Sosiologi. Margonda Raya: Universitas Gunadarma.
- Sani, R. A. & Sudiran. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tira Smart.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sofa, M. (2020). Strategi Pembelajaran EYL (English For Young Learners) di Sekolah Dengan Metode Song And Games. *ejournal.stitalkhairiyah.ac.id*, <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/view/15>
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutarsyah, C. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal pada Sekolah Dasar di Provinsi Lampung. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasido
- Ulya, M (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, [jurnal.umt.ac.id](http://jurnal.umt.ac.id), <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/4089>
- Valette, RM. (1977). *Modern Language Testing*, ERIC, <https://eric.ed.gov/?id=ED153489>
- Widiastuti, R, Sayekti, IC, & Eryani, R (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, [jbasic.org](http://jbasic.org), Vol. V No.4 <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161>
- Wijayanto, E, & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, [media.neliti.com](http://media.neliti.com), <https://media.neliti.com/media/publications/254411-none-e306a2cf.doc>
- Winatha, KR, & Setiawan, IMD (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan* [ejournal.uksw.edu](http://ejournal.uksw.edu), <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
- Vitianingsih, A Vega (2016). *Game* edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Inform* Vol. I, No. 1, PP 25-32, [repository.unitomo.ac.id](http://repository.unitomo.ac.id), <http://repository.unitomo.ac.id/id/eprint/75>
- Yaumi, M & Damopilii, M. (2014). *ACTION RESEARCH*. Jakarta: PT Fajar Interpratama

*Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa...*  
*Ferica Edithya Damayanti, Nadia Tiara Antik Sari, Jennyta Caturiasari*

Mandiri.

Yulsofriend, Y, Anggraini, V, & Yeni, I (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. III No.1 <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414>