

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

Adelina Rizkyta Nur Amalia¹, Indah Nurmahanani², Nadia Tiara Antik Sari³
^{1,2,3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
¹adelamalia@upi.edu, ²nurmahanani@upi.edu, ³nadiatiara.as@upi.edu

ABSTRACT

Language has an important role in human life because language is a tool to convey information, aims and purposes. English is referred to as a second language or second language, because it has a position as an international language among the people of Indonesia. The ability to speak English is a person's basic capital in global competition. The a need for awareness of the importance of having English skills in this era of globalization to be taught from beginner to advanced in Indonesia. Based on what happens in the field, some parties are less aware and less concerned about the importance of introducing English vocabulary to students. This can be seen from the pretest results regarding the initial English skills in the form of alphabet, numbers, and noun vocabulary in the class getting an average score of 66.85 with the highest score of 88.88 and the lowest score of 33.33 students at SD Negeri 1 Ciwareng, Babakancikao District, Purwakarta Regency there are problems for grade II students in mastering English vocabulary. This problem is because students are not used to knowing English from an early age. The English vocabulary skills of grade II students at SDN 1 Ciwareng, Purwakarta Regency by applying a game-based learning model assisted by educandy educational games show very good results than before. This can be seen based on the results of the student evaluation test during learning in cycle I got a percentage of 65.88 or with a percentage of 64.70% of students who completed as many as 22 people, and the average score in cycle II reached a value of 84.70 or with a percentage of 85.29% of students who completed as many as 29 people.

Keywords: *game-based learning model, educandy, english vocabulary mastery*

ABSTRAK

Bahasa memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia dikarenakan bahasa merupakan alat untuk menyampaikan informasi, maksud dan tujuan. Bahasa Inggris disebut sebagai bahasa kedua atau *second language*, karena mempunyai kedudukan sebagai bahasa internasional dikalangan masyarakat Indonesia. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi modal dasar seseorang dalam persaingan global. Perlunya kesadaran dalam pentingnya memiliki keterampilan

bahasa Inggris di era globalisasi ini untuk diajarkan dari pemula hingga mahir di Indonesia. Berdasarkan yang terjadi dilapangan terdapat pihak yang kurang menyadari dan kurang peduli pentingnya mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretes mengenai kemampuan awal bahasa Inggris berupa alfabet, angka, dan kosakata benda yang ada di kelas mendapatkan rata rata nilai 66,85 dengan skor tertinggi 88,88 dan skor terendah sebesar 33,33 kepada peserta didik di SD Negeri 1 Ciwareng, Kecamatan Babakancikao, Kabupaten Purwakarta terdapat permasalahan siswa kelas II dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa tidak biasa dalam mengenal bahasa Inggris sejak usia dini. Kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwareng Kabupaten Purwakarta dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan hasil yang sangat baik dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari tes evaluasi peserta didik selama pembelajaran pada siklus I mendapat persentase sebesar 65,88 atau dengan persentase 64,70% peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang, dan nilai rata-rata pada siklus II mencapai nilai sebesar 84,70 atau dengan persentase 85,29% peserta didik yang tuntas sebanyak 29 orang.

Kata Kunci: model *game based learning*, *educandy*, penguasaan kosakata bahasa inggris

A. Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia dikarenakan bahasa merupakan alat untuk menyampaikan informasi, maksud dan tujuan. Kemampuan berbahasa dapat mempengaruhi seseorang dalam mempelajari bidang yang lain. Penguasaan bahasa yang baik memungkinkan seseorang mampu mengungkapkan pikiran, ide, gagasan, dan tujuan dengan baik kepada oranglain, oleh sebab itu memiliki kemampuan berbahasa yang baik sangat membantu seseorang dalam kehidupannya.

Bahasa Inggris juga disebut sebagai bahasa kedua atau *second language*, karena mempunyai kedudukan sebagai bahasa internasional di kalangan masyarakat Indonesia. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi modal dasar seseorang dalam persaingan global. Pendidikan bahasa Inggris di Indonesia merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa asing bagi peserta didik. Dalam komunikasi global bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai alat komunikasi, bisnis, dan pendidikan. Perlunya kesadaran

dalam pentingnya memiliki keterampilan bahasa Inggris di era globalisasi ini untuk diajarkan dari pemula hingga mahir di Indonesia.

Salah satu komponen penting dalam menunjang kemampuan berbahasa yaitu dengan penguasaan kosakata. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna ketika kita menggunakan bahasa tersebut. Kemampuan kosakata atau *vocabulary* dalam bahasa Inggris memiliki peranan sentral dalam proses pembelajaran bahasa tersebut. Menurut Decarrio dalam (Putri et al., 2022) mengungkapkan bahwa "*Vocabulary learning is central to language acquisition, whether the language is first, second, or foreign*". Decarrio dalam (Putri et al., 2022) juga berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah dalam berbahasa ketika menguasai kosakata terlebih dahulu.

Ketika siswa tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berbicara dan mengekspresikan ide dalam Bahasa Inggris. Selain itu, keterbatasan kosakata juga dapat terjadi pada kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Siswa

yang belum menguasai kosakata yang digunakan dalam bahan bacaan akan mengalami kesulitan dalam menanggapi dan menganalisis teks tersebut. Dalam konteks kemampuan menulis, keterbatasan kosakata dapat menyulitkan siswa dalam merangkai kalimat-kalimat yang beragam dan mempunyai makna yang jelas.

Penguasaan kosakata atau *vocabulary* merupakan syarat penting dalam bahasa asing, seperti yang dikatakan John Read yaitu "*The more words you have in written or spoken vocabulary, the greater are the possibilities of your success in academis, business, and careers*" (Read, 2000) yang bisa diartikan yaitu semakin banyak kosakata yang anda miliki dalam berbicara dan menulis maka semakin besar kemungkinan sukses dalam bidang akademik, bisnis, dan karir. Usia dini makin cepat ketika belajar bahasa jika dibandingkan dengan orang dewasa (Santrock, 2007). Artinya pada usia anak-anak termasuk usia emas dalam belajar bahasa. Oleh karena itu, diperlukan metode efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Inggris telah diperkenalkan sejak tingkat sekolah dasar dan menjadi semakin penting dengan adanya globalisasi dan interkoneksi antarbudaya, bahkan menjadi mata pelajaran yang wajib untuk dimasukkan pada kurikulum pendidikan. Kebijakan baru dari pemerintah ini menjadi bukti bahwa kebutuhan berbahasa Inggris bagi anak-anak sangat diperlukan. Hal ini menjadi tantangan bagi setiap sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajar bahasa Inggris.

Di SD Negeri 1 Ciwareng, Kecamatan Babakancikao, Kabupaten Purwakarta terdapat permasalahan siswa kelas II dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa tidak biasa dalam mengenal bahasa Inggris sejak usia dini. Saat melakukan tes awal pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Ciwareng mengenai kemampuan awal bahasa Inggris berupa alfabet, angka, dan kosakata benda yang ada di kelas mendapatkan rata rata nilai 66,85 dengan skor tertinggi 88,88 dan skor terendah sebesar 33,33. Berdasarkan tes tersebut jumlah siswa yang sudah bisa menguasai kosakata yang

diujikan sebanyak 16 orang dari 34 orang, sedangkan jumlah siswa yang tidak menguasai kosakata yang diujikan sebanyak 18 orang dari 34 orang. Sebagian besar siswa bahkan tidak mengenal huruf atau alfabet dalam bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mengenal, mengucapkan, dan memahami kosakata bahasa Inggris, serta menjadi faktor dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris karena kosakata yang mereka miliki sangat rendah. Materi yang baru mereka pelajari pengenalan huruf dalam bahasa Inggris, pengenalan diri dalam bahasa Inggris, pengenalan wana, waktu, dan tempat dalam bahasa Inggris.

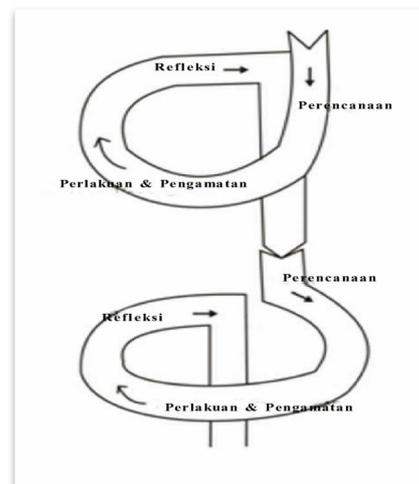
Dalam penguasaan kosakata dapat dicapai dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu contoh model pembelajaran adalah model *game based learning*, model pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar dan mengkaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa harus mampu memusatkan fokus dan perhatiannya dengan baik di sekolah dasar dapat menggunakan *ice breaking*, *games*, lagu, memodifikasi kuis dengan *games* dan lain sebagainya. Salah satu yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan game edukasi, di mana dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini juga bisa memotivasi siswa untuk bersemangat dalam mempelajari dan memahami kosakata bahasa Inggris. Salah satu *game* edukasi yang dapat diterapkan demi meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar adalah *educandy*. Aplikasi *educandy* ini biasa dimanfaatkan oleh seorang guru dalam membuat kuis dan membantu pembelajaran menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau disebut PTK. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut *class action research* dengan menerapkan desain yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart untuk memahami dan meningkatkan praktik pembelajaran

di sekolah. Penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam (Rachmawati, 2017) menggunakan sistem spiral refleksi diri untuk merancang penelitian ini yang diawali dengan: (1) Planning (perencanaan), (2) Acting (tindakan), (3) Observation (pengamatan), (4) Reflecting (refleksi) dan perencanaan kembali untuk suatu dasar pemecahan permasalahan.



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kemmis dan MC Taggart

Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan (Trianto & Amri, 2012). PTK diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), yaitu persiapan dilakukan sebelum melakukan penelitian. Tahapan kedua, pelaksanaan tindakan (*acting*), yaitu peneliti melakukan langkah-langkah

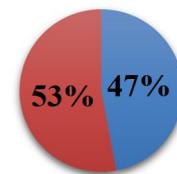
yang direncanakan untuk penelitiannya. Tahapan ketiga, pengamatan terhadap tindakan (*observing*), yaitu melihat dan mengetahui pelaksanaan dari rancangan yang sudah dibuat serta melakukan pengecekan dan perlu mempertimbangkan mengenai hal yang kurang dalam penelitian. Tahapan keempat, refleksi terhadap tindakan (*reflecting*), yaitu suatu kegiatan melalui evaluasi terhadap hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemampuan peserta didik kelas II dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum diterapkannya model *game based learning* berbantuan *game edukasi educandy* dapat dikatakan masih tergolong dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil tes pada pretes sebagai tes awal sebelum diberikannya tindakan, lebih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dibandingkan dengan peserta didik yang mencukupi nilai di atas KKM. Standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang disyaratkan yaitu jika peserta didik mencapai nilai 70.

Perbandingan peserta didik yang sudah mendapatkan nilai di atas KKM dengan peserta didik yang masih belum mencukupi nilai KKM dapat dilihat melalui diagram berikut ini

Hasil Pretes Kemampuan Awal Peserta Didik



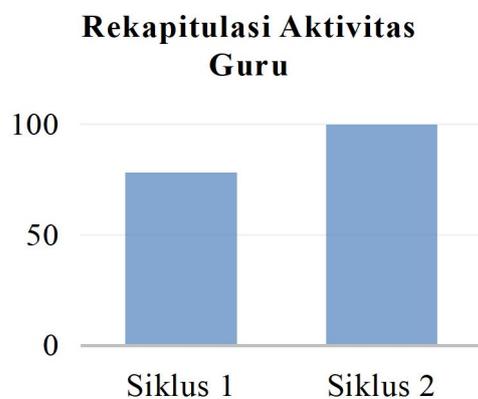
■ Tuntas ■ Tidak Tuntas

Gambar 2 Hasil Pretes Kemampuan Awal Peserta Didik

Berdasarkan diagram pretes kemampuan awal peserta didik pada gambar tersebut, menunjukkan bahwa sekitar 47% atau sekitar 16 peserta didik dari 34 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan terdapat 53% peserta didik dari 34 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu dibutuhkan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan awal peserta didik terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan model *game based learning* berbantuan *game edukasi educandy* pada siklus I dan siklus II tentu tidak

terlepas dari peran guru di kelas. Peran guru sebagai fasilitator peserta didik untuk mengembangkan dan memperbaiki pembelajaran serta untuk mempengaruhi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut hasil rekapitulasi aktivitas guru adalah sebagai berikut.



Gambar 3 Rekapitulasi Aktivitas Guru

Berdasarkan grafik tersebut, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Persentase keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus I sebesar 78,26%. Sedangkan, persentase keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus II sebesar 100%. Peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan yang dicatat pada kekurangan sebelumnya. Berkaitan dengan adanya peningkatan pada aktivitas guru yang telah terlaksananya pembelajaran dengan

menerapkan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan bahwa terdapat pula peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* membantu dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Inggris lebih mudah dan menyenangkan. Berikut hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut.



Gambar 4 Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan grafik tersebut, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II. Persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 78,62%. Sedangkan, persentase

keterlasanaan aktivitas peserta didik pada siklus II sebesar 93,33%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris mengalami peningkatan cukup signifikan setelah menerapkan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy*.

Sejalan dengan adanya peningkatan pada observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta didik di setiap siklusnya, maka terjadi juga peningkatan dalam kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Berikut hasil rekapitulasi nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Inggris pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut.



Gambar 5 Hasil Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan grafik tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 65,55 atau dengan persentase 47,06% peserta didik yang tuntas sebanyak 16 orang, nilai rata-rata pada siklus I mendapatkan sebesar 65,88 atau dengan persentase 64,70% peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang, dan nilai rata-rata pada siklus II mencapai nilai sebesar 84,70 atau dengan persentase 85,29% peserta didik yang tuntas sebanyak 29 orang.

Hal ini berarti nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik mengalami peningkatan. Sejalan dengan pendapat menurut (Dewi & Listiowarni, 2019) yang menyatakan bahwa model *game based learning* merupakan suatu permainan yang sengaja dibuat untuk tujuan pendidikan sebagai sarana pembelajaran karena dianggap menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional.

Sama halnya dengan pendapat menurut (Zainal Aqib, 2017) yang menyatakan bahwa model *game based learning* memiliki beberapa karakteristik yaitu bekerja sama, saling membantu, menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan

semangat, pembelajaran yang terintergrasi, menggunakan sumber-sumber yang beragam, siswa aktif di kelas, siswa biasa *sharing* dengan teman di kelas, siswa dapat berpikir kritis, guru dapat berpikir kreatif, adanya hasil kerja siswa, laporan hasil belajar siswa dapat berupa hasil praktikum dan karya siswa lainnya. Penerapan model *game based learning* ini sangat menekankan peserta didik untuk lebih aktif di kelas dan pembelajaran juga terasa lebih menyenangkan. Dalam penerapan model juga dibantu dengan media yang telah diperkirakan akan membawa kesenangan kepada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Rohmah, 2021) yang menyatakan bahwa *Educandy* merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat *game* edukasi pembelajaran bahasa terasa lebih menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* memang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data setelah dianalisis dan dibahas pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwaring Kabupaten Purwakarta dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan hasil yang sangat baik dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada siklus I mendapat persentase sebesar 78,62%. Sedangkan, persentase keterlasanaan aktivitas peserta didik pada siklus II sebesar 93,33%.
2. Kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwaring Kabupaten Purwakarta dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan hasil yang sangat baik dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari tes evaluasi peserta didik selama pembelajaran pada siklus I mendapat persentase sebesar

65,88 atau dengan persentase 64,70% peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang, dan nilai rata-rata pada siklus II mencapai nilai sebesar 84,70 atau dengan persentase 85,29% peserta didik yang tuntas sebanyak 29 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Putri, D. M., Gusta, W., & Sari, R. K. (2022). Memperkenalkan School Objects With Pictures Untuk Mengoptimalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1924–1929. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8514>
- Rachmawati, R. (2017). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Subtema Manfaat Makanan Sehat Dan Bergizi Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas Iv*. 1–58. <http://repository.unpas.ac.id/id/epint/30969>
- Read, J. (2000). *Assessing Vocabulary*. In *Assessing Vocabulary*. Cambridge University Press.
- <https://doi.org/10.1017/cbo9780511732942>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132. <https://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1Ee* (Wibi Kuswanti (ed.); Ed. 11). Erlangga.
- Trianto, & Amri, S. (2012). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik* (S. P. Sofan Amri (ed.); Cetakan Ke). Prestasi Pustakaraya.
- Zainal Aqib. (2017). *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Cetakan VI). Penerbit Yrama Widya.