

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

(Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II di  
Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta)

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**Adelina Rizkyta Nur Amalia**

**2006399**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

**2024**

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

Oleh

**Adelina Rizkyta Nur Amalia**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar

© **Adelina Rizkyta Nur Amalia** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

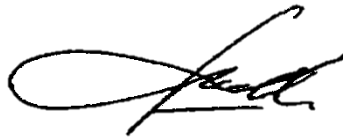
**LEMBAR PENGESAHAN**

ADELINA RIZKYTA NUR AMALIA

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

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Dr. Indah Nurmahanani, S. S., M.Pd.**

NIP. 198001102005022009

Pembimbing II,



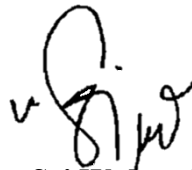
**Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 920200119870808201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI

Kampus Purwakarta



**Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198404132010122003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Educandy* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Januari 2024

Penulis



**Adelina Rizkyta Nur Amalia**

**NIM. 2006399**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, dan ridhonya, skripsi dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Educandy* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris” dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

Shalawat serta salam tidak lupa penulis curhakan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, dan para umatnya hingga akhir zaman. Penyusunan skripsi ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwareng dalam menguasai kosakata bahasa Inggris sehingga penulis memberikan solusi berupa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat memperbaiki kekurangan tersebut agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik di SDN 1 Ciwareng dan seluruh masyarakat Indonesia. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Purwakarta, Januari 2024

Penulis

**Adelina Rizkyta Nur Amalia**

**NIM. 2006399**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji serta syukur kepada Allah SWT karena atas segala berkah, rahmat, hidayah, rasa kasih sayang, dan tuntunan-Nya yang telah tercurah limpahkan kepada penulis yang tak terhitung hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir.

Rasa syukur dan ucapan terima kasih tak lupa penulis sampaikan kepada kedua orang tua Bapak Herly Indratyana dan Ibu Desi Sunsathy yang telah memberikan banyak sekali dukungan, doa, semangat, rasa kasih sayang, dan hal lainnya yang tak bisa dihitung jumlahnya oleh penulis. Ucapan terima kasih pun tak lupa saya sampaikan kepada kakak tersayang Mazaya Salsabila Nur Amalina yang telah menemani dan memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Serta ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan.

Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis untuk menyapaikan ucapan terima kasih sebagai wujud penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

1. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M. Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Bapak Dr. Idat Muqodas, M. Pd., Kons. selaku Wakil Direktur 1 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M. Pd. selaku Wakil Direktur 2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Ibu Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah berbaik hati meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dengan sepenuh hati.

6. Ibu Nadia Antik Sari, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah berbaik hati meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dengan sepenuh hati.
7. Ibu Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M. Pd selaku dosen pembimbing akademik dari semester 1 hingga semester 7 yang telah membimbing dan memberikan arahan selama masa perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
8. Seluruh dosen dan staf Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
9. Teristimewa, Bapak Herly Indratyana dan Ibu Desi Susanthi selaku orang tua penulis. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan bantuan yang tak ternilai hingga saat ini sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.
10. Teristimewa, Mazaya Salsabila Nur Amalina selaku kakak tersayang. Terima kasih atas segala doa dan kasih sayang yang menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan skripsi.
11. Ibu Lina Herlina, S.Pd. selaku Kepala Sekolah di SDN 1 Ciwaring yang telah membantu dan membimbing dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
12. Ibu Eneng Mala Sintia, S.Pd. selaku Wali Kelas 2 di SDN 1 Ciwaring yang telah membantu dan membimbing dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
13. Seluruh guru dan staf SDN 1 Ciwaring yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.
14. Bapak Ichwan Nul Ichsan, S.T., M.T. selaku Dosen Pembina Unit Kegiatan Mahasiswa Korps Sukarela Palang Merah Indonesia Unit Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
15. Ibu Jojor Renta Maranatha, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membimbing saat bertugas di Kampus Mengajar Angkatan 5.
16. Seluruh guru dan staf SDN Harapan Jaya VII yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu saat bertugas di Kampus Mengajar Angkatan 5.

17. Fenita Oktaviani Rachmat, Nia Rosniati, Muzdalifah, Riska Trinawati, dan Chika Apriyanti selaku rekan seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir di semester 7 tahun 2023.
18. Jihan Nurul Afifah, Nadia Salsabila, Lulu Nadiatun Nada, Muthia Nur Azhar, Anisa Aprilia, dan Fanny Rahmasari selaku rekan sepengurusan angkatan Sahitya Gautama Adhikari di Unit Kegiatan Mahasiswa KSR-PMI Unit Univeritas Indonesia Kampus Purwakarta.
19. Seluruh keluarga besar Unit Kegiatan Mahasiswa KSR-PMI Unit Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
20. Afifah Nur Amatullah Qomariyah, Shafa Nurul Aulia, dan Galuh Destiani yang telah menemani dalam pembuatan skripsi ini.
21. Shofura Adhwa Selena, Balqist Kharisma Nayu, Merlyn Inshan Nurul Aini, dan Azhar Rai LK yang telah bersedia menjadi tempat cerita serta selalu menyemangati dan memotivasi selama pembuatan skripsi ini.
22. Kakak tingkat terbaik, Rizqika Alayya Inda Kibari, S. Pd. Terima kasih atas motivasi, bantuan, dan arahan selama kuliah hingga saat penyusunan skripsi.
23. Rr. Pramesthi Ardy Kusuma Dewi, Al Fina Puspa Dewi, Rozi Qonita Salsabila, Lusiana Brilliant Imani, Anggareksa Adhityanto Kurnia, dan Khalilou Rayhan Putra Pradina yang telah menjadi bagian dari Rumah Gajah serta menemani penulis sejak SMA dan terus berproses bersama.
24. Vania Nabila, May Adelin Simanjuntak, dan Amalia Farhana Yamin yang telah berjuang bersama saat bertugas di Kampus Mengajar Angkatan 5.
25. Seluruh teman teman dari kelas Bibit Unggul yang telah menemani dan membuat cerita dari awal perkuliahan.
26. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.



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

Adelina Rizkyta Nur Amalia

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Purwakarta,  
Universitas Pendidikan Indonesia

**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

**APPLICATION OF THE GAME-BASED LEARNING MODEL ASSISTED  
WITH THE EDUCANDY EDUCATIONAL GAMES IN MASTERING  
ENGLISH VOCABULARY**

Adelina Rizkyta Nur Amalia

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Purwakarta,  
Universitas Pendidikan Indonesia

**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*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Segi Teoritis .....	4
1.4.2 Segi Praktis .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .....	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	7
2.1.2 Model <i>Game Based Learning</i> .....	7
2.2 Game Edukasi <i>Educandy</i> .....	10
2.2.1 Pengertian Game Edukasi.....	10
2.2.2 <i>Educandy</i> .....	12
2.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris .....	16

2.3.1	Pengertian Kosakata .....	16
2.3.2	Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris .....	17
2.3.3	Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Tingkat Sekolah Dasar.....	18
2.3.4	English For Young Learners (EYL).....	19
2.4	Kaitan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i> Dengan Kosakata Bahasa Inggris.....	20
2.5	Materi Ajar.....	21
2.6	Penelitian Relevan.....	22
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	23
3.1.1	Jenis Penelitian .....	23
3.1.2	Desain Penelitian .....	24
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	26
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	26
3.2.2	Subjek Penelitian .....	26
3.3	Prosedur Penelitian.....	26
3.4	Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1	Lembar Observasi.....	28
3.4.2	Dokumentasi .....	33
3.5	Definisi Operasional.....	33
3.5.1	Model <i>Game Based Learning</i> .....	33
3.5.2	<i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i> .....	34
3.5.3	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	36
3.6	Teknik Analisis Data.....	37
3.7	Indikator Keberhasilan .....	38
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1	Hasil.....	37
4.1.1	Deskripsi Awal Penelitian .....	37
4.1.2	Pelaksanaan Prasiklus .....	40
4.1.3	Pelaksanaan Tindakan.....	42

4.2	Pembahasan .....	64
4.2.1	Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game Edukasi Educandy</i> Terhadap Aktivitas Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris .....	64
4.2.2	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Setelah Diterapkannya Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game Edukasi Educandy</i> .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>71</b>
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>73</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>78</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>185</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks Model Game Based Learning .....	8
Tabel 2. 2 Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	17
Tabel 2. 3 Kriteria Kemampuan Siswa .....	18
Tabel 2. 4 Materi Ajar <i>Where Is My Pencil</i> .....	21
Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian PTK.....	27
Tabel 3. 2 Lembar Aktivitas Guru.....	28
Tabel 3. 3 Lembar Aktivitas Siswa .....	31
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian.....	38
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana SDN 1 Ciwareng .....	37
Tabel 4. 2 Keterangan Denah Tata Letak SDN 1 Ciwareng.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Prasiklus Peserta Didik .....	40
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	47
Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I.....	50
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	57
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	59
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus II .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Website Educandy .....	12
Gambar 2. 2 Buat Akun Educandy.....	13
Gambar 2. 3 <i>Login</i> Akun Educandy .....	13
Gambar 2. 4 Tampilan Awal Educandy .....	14
Gambar 2. 5 Menu Words pada Educandy.....	14
Gambar 2. 6 Tambahkan Kata pada Educandy .....	15
Gambar 2. 7 <i>Play Vocabulary Activity in Educandy</i> .....	15
Gambar 2. 8 Word Search Game.....	16
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kemmis dan MC Taggart .....	25
Gambar 4. 1 Denah Tata Letak SDN 1 Ciwareng .....	38
Gambar 4. 2 Pelaksanaan Siklus I.....	42
Gambar 4. 3 Pelaksanaan Siklus II .....	54
Gambar 4. 4 Diagram Pretes Kemampuan Awal Peserta Didik.....	65
Gambar 4. 5 Diagram Rekapitulasi Aktivitas Guru .....	66
Gambar 4. 6 Diagram Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	67
Gambar 4. 7 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing .....	78
Lampiran 2 Kartu Bimbingan .....	81
Lampiran 3 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian Untuk SDN 1 Ciwareng	83
Lampiran 4 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian Untuk BAKESBANGPOL .....	84
Lampiran 5 Surat Penelitian BAKESBANGPOL .....	85
Lampiran 6 Surat Telah Melakukan Penelitian .....	86
Lampiran 7 Surat Permohonan Judgement Instrumen .....	87
Lampiran 8 Modul Ajar.....	90
Lampiran 9 LKPD.....	133
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	139
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	142
Lampiran 12 Lembar Tes Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	144
Lampiran 13 Hasil Penelitian Observasi Aktivitas Guru .....	148
Lampiran 14 Hasil Penelitian Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	154
Lampiran 15 Hasil LKPD .....	166
Lampiran 16 Hasil Tes Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	172
Lampiran 17 Media Game Edukasi Educandy.....	180
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan .....	183



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. C. N. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Murid Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Kelompok B Di Tk Suci Castella. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–15.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Arisanti, T., & Zuhdi, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI VOCALISH ( VOCABULARY OF ENGLISH ) BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS IV SDN GEDANGAN 2 Tiara Arisanti Abstrak. *JPGSD, Volume 09, 9*, 3618–3629.
- Boja, N. (2023). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes> PENGGUNAAN MEDIA EDUCANDY DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD NEGERI 6 BOJA. 3(125), 156–166.
- Coşkun, A. (2015). Parents and Young Learners' Metaphorical Perceptions about Learning English. *Journal of Education and Training Studies*, 3(5). <https://doi.org/10.11114/jets.v3i5.1015>
- Danielian, J. (1962). The Practice Of Teaching. In Th. Arie Prabawati (Ed.), *Education + Training* (Vol. 4, Issue 10). Andi Yogyakarta. <https://doi.org/10.1108/eb015191>
- De Freitas, S., Rebolledo-Mendez, G., Liarokapis, F., Magoulas, G., & Poulouvasilis, A. (2010). Learning as immersive experiences: Using the four-dimensional

framework for designing and evaluating immersive learning experiences in a virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 69–85. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>

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>

Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>

Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Peningkatan Kualitas Belajar*. 30–38.

Fathurrohman, M. (2017). *Model – Model Pembelajaran Media* (Cetakan 7).

Gao, R. (2021). The vocabulary teaching mode based on the theory of constructivism. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(4), 442–446. <https://doi.org/10.17507/tpls.1104.14>

Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.

Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>

Khoiri, N. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Ragam, Model & Pendekatan. In *Prosedur Penelitian*. Southeast Asian Publishing.

Lisnawati, R., & Marnia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Harga Diri. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM*

- Sinjai*, 1, 20–26. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.830>
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p51-59>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Najuah, Sidiq, Simamora, R., & Sabrina, R. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In J. Simarmata (Ed.), *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Cetakan I). Yayasan Kita Menulis. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nufus, T. Z. (2019). Teaching English to Young Learners in Indonesia (Pros and Cons). *English Language in Focus (ELIF)*, 1(1), 65. <https://doi.org/10.24853/elif.1.1.65-70>
- Nurhayati. (2019). Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. In *English Education : English Journal for Teaching and Learning* (Cetakan pe, Vol. 7, Issue 01). UB Press.
- Oktaviani, A., & Fauzan, A. (2017). Teachers Perceptions about the Importance of English for Young Learners. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.31539/leea.v1i1.25>
- Putri, D. M., Gusta, W., & Sari, R. K. (2022). Memperkenalkan School Objects With Pictures Untuk Mengoptimalisasikan 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>
- Putri, R. E., & Efendi, I. (2023). Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.235>
- 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/eprint/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>
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1Ee* (Wibi Kuswanti (ed.); Ed. 11). Erlangga.
- Sururi Asipi, L., Laila Trisanti, O., & Tika Damayanti, Y. (2023). Methods of Teaching Vocabulary in English Young Learners' (EYL) Classroom. *Journal on Education*, 05(04).
- Tiara, N., Sari, A., Nurmahanani, I., & Fuada, S. (2021). *Penguatan Kompetensi Guru Bahasa Inggris SD di Era New Normal: Pembelajaran Daring Phonics dan Vocabulary*. 5(2), 229–234.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018).

- Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS ONE*, 13(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Trianto. (2014). *Media Pembelajaran Terpadu: dalam teori praktek*. In *Jakarta, Prestasi Pustaka* (Cetakan 1). Prestasi Pustaka. <http://laser.umm.ac.id/catalog-detail-copy/100001292/>
- Trianto, & Amri, S. (2012). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik* (S. P. Sofan Amri (ed.); Cetakan Ke). Prestasi Pustakaraya.
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1161>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). 9-7229-9 Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zainal Aqib. (2017). *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Cetakan VI). Penerbit Yrama Widya.