

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKATIF EDUCAPLAY TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Quasi Eksperimen Siswa Kelas IV pada Salah Satu Sekolah Dasar di
Purwakarta dengan Materi *Fruits And Vegetables*)



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas
Pendidikan Indonesia Kampus Di Purwakarta

Oleh:

Nisrina Nurbaiti

2104102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Educaplay Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Oleh

Nisrina Nurbaiti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia

© **Nisrina Nurbaiti** 2025

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

NISRINA NURBAITI

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKATIF *EDUCAPLAY* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian quasi eksperimen siswa kelas IV pada salah satu sekolah dasar di
Purwakarta dengan materi *fruits and vegetables*)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I



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

NIP. 198001102005022009

Dosen Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, S. Pd., M. Pd.

NIP. 920200119910729201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UPI di Purwakarta



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

NIP. 198404132010122003

Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif *Educaplay* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Nisrina Nurbaiti (2104102)

ABSTRAK

Poin utama penelitian ini adalah kurangnya kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi dan hanya mengandalkan buku teks, sehingga siswa merasa jenuh selama pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, bisa digunakan model pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) dengan bantuan permainan edukatif *Educaplay*. Model Game Based Learning memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dengan memanfaatkan permainan. Penelitian ini bermaksud mengkaji dampak penggunaan model Game Based Learning yang dibantu permainan edukatif *Educaplay* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Siswa kelas IV B dan IV C SDIT Al-Bina Purwakarta menjadi sampel dalam penelitian ini, terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menerapkan model Game Based Learning yang didukung permainan edukatif *Educaplay*, sementara kelas kontrol akan diajar menggunakan model *Discovery Learning* dengan media video pembelajaran. Hasil uji regresi linier sederhana membuktikan jika model Game Based Learning yang didukung oleh permainan edukatif *Educaplay* memiliki pengaruh yang lebih positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Game Based Learning, *Educaplay*, Kosakata, Bahasa Inggris, Siswa Sekolah Dasar

The Effect of the Game Based Learning Model Assisted by the Educaplay Educational Game on Student's English Vocabulary

Nisrina Nurbaiti (2104102)

ABSTRACT

This study stems from the main issue, namely the low English vocabulary mastery among elementary school students. One of the causes is the use of monotonous teaching methods that rely heavily on textbooks, which leads to student boredom during lessons. One way to address the issue of low English vocabulary mastery among elementary school students is by using a game-based learning model assisted by the educational game platform educaplay. The Game Based Learning model aims to provide interactive and enjoyable learning through the use of games. The purpose of this study is to determine the effect of using a game-based learning model assisted by the educaplay educational game on improving elementary school students' English vocabulary mastery. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design. The sample in this study consisted of students from classes IV B and IV C at SDIT Al-Bina Purwakarta, which served as the experimental and control groups, respectively. In this study, the experimental class received treatment using the game-based learning model assisted by the educaplay educational game, while the control class received treatment using the Discovery Learning model assisted by instructional video media. Based on the results of the simple linear regression test, it can be concluded that the use of the Game-Based Learning model assisted by the Educaplay educational game had a more significant positive effect on improving elementary school students' English vocabulary mastery.

Keywords: *Game-Based Learning, Educaplay, Vocabulary, English, Elementary School Students*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Organisasi Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Model Game Based Learning.....	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	7
2.1.2 Pengertian Model Game Based Learning.....	8
2.1.3 Langkah-langkah Model Game Based Learning.....	9
2.1.4 Manfaat Model Game Based Learning.....	11
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Game Based Learning.....	11
2.2 Permainan Edukatif Educaplay.....	12
2.2.1 Pengertian Permainan Edukatif.....	12
2.2.2 Pengertian Permainan Edukatif Educaplay.....	13
2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Website</i> Educaplay.....	14
2.2.4 Langkah-langkah Membuat Permainan Edukatif pada Educaplay.....	16
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Edukatif Educaplay.....	21
2.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	23
2.3.1 Pengertian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	23

2.3.2 Manfaat Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	24
2.3.3 Indikator Ketercapaian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD.....	24
2.3.4 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	26
2.4 Model <i>Discovery Learning</i>	26
2.4.1 Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	26
2.4.2 Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	27
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	28
2.5 <i>English for Young Learners</i> (EYL).....	30
2.6 Keterkaitan Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif <i>Educaplay</i> terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD.....	30
2.7 Kerangka Berpikir.....	32
2.8 Materi Ajar.....	33
2.9 Penelitian Relevan.....	35
2.10 Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	39
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
3.2.1 Populasi Penelitian.....	40
3.2.2 Sampel Penelitian.....	40
3.3 Definisi Operasional.....	41
3.3.1 Model Game Based Learning.....	41
3.3.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	41
3.4.1 Tes Penguasaan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	43
3.4.2 Wawancara	48
3.4.3 Dokumentasi.....	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1 Tes.....	48
3.5.2 Non-Tes.....	49
3.6 Pengembangan Instrumen.....	49
3.7 Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	59
4.2 Pembahasan.....	75

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan.....	86
5.2 Implikasi.....	86
5.3 Rekomendasi.....	87

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I. & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : *Literatur*. 8 (3), 2476–2482. doi: <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Ahmad, A., Rachman, D.A, Istiqomah, R., Putri, F. R., Johari, Z. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia Cendikia*. 1206, 247–253.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. (2023). *The Stimulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk*. *Eigen Mathematics Journal*. 6 (1), 12. doi: <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Aji, B. S. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Maret*. 267–283.
- Amalia, A. R., (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Repository UPI*. 71–72.
- Amalia, R. (2023). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*. 2 (1), 288–294.
- Anggraini, F.D., Aprianti, Setyawati, V. A., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basic Edu*. 6 (4), 6492.
- Asipi, L. S., Trisanti, O. L., Damayanti, Y. T., & Viviana. (2023). Methods of Teaching Vocabulary in English Young Learners'(EYL) Classroom. *Journal on Education*, 5(4), 15079 – 15080.
- Asri., Faisal, E. E., & Susiawati. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Games Educaplay di Kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 204 – 208. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25567>
- Athiyyah, A. & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*. 2 (1), 190–201.
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Metode Gemified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 980 – 983. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429>
- Aulia, E. A. (2023). Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SD Negeri Empan. *Madaniya*. 4 (4), 1964–1970.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge:

Cambridge University Press.

- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²). Jakarta: Guepedia.com.
- Dewati, B. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa dengan Metode Word Square. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. 3(1), 31–35.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2 (7), 275–282.
- Dianova, F.R. & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1 (3), 1 – 13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.vli3.2863>
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2 (2), 1–7.
- Febrininta, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi pada Mahasiswa Teknik Informatika. *de Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1). Diakses dari <https://jurnal.pmat.unibabpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Gutiérrez, R. C., & López, J. M. Game Based Learning and Gamification in Initial Teacher Training in the Social Sciences: An Experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13 (2). 1 – 11. doi: <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>.
- Gunasti, A., Wicaksana, K. A., Putri, T. G., Rozikin, A., & Putra, M. R. (2024). Perbandingan Data Angin Metode Windrose di Kota Probolinggo dan Kota Banyuwangi dengan Independent Sample T- Test. 8(1), 60 – 61. doi: <https://doi.org/10.31289/jcebt.v8i1.10958>
- Graves, M. F. (2006). The Vocabulary Book: Learning and Instruction. New York: Teacher College Press.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(3), 103 – 105. doi:<https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984>
- Hariati, P. (2022). Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Sing A Song dan Games Bagi Guru SD Negeri 066654 Medan. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 2 (1), 47–50.
- Hasanah, N. R., Asti, N., Fuziayanti, S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *Biosintesa*. 1 (24), 14 – 19 .
- Hasibuan, S. W., & Lubis, R. U. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris

- Melalui Pengenalan Lingkungan Sekolah Kepada Siswa SDN Percontohan Panyabungan Increasing English Vocabulary Through Introduction of School Environment To SDN Percontohan Students. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*. 2 (1), 31–41.
- Hermawan Iwan. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode. 32.
- Hofifah, U., & Mislan, M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41 – 56. doi:<https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i.720>
- Husniah, Sulaeman. Y., & Nugraha, R. A. (2024). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi PTK Mata Pelajaran IPA dalam Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas III SDN Koranji 2 Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang). *Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 1 (2), 111 – 112 .
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4 (1), 1–27. doi: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). “Fun English” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*. 1 (2), 96–102. doi: <https://doi.org/10.59110/rcsd.v1i2.35>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*. 5 (3), 7095–7103. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Jurnal Warta Edisi*. 50 (1), 6.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N.& Nupus, F. N. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan, dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet I Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3 (2), 198 – 214. doi: <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1291>
- Maisari, N. & Usman. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan GeoGebra Terhadap Minat Belajar Matematika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6 (2), 318. doi: <https://doi.org/10.31851/Indiktika.v6i2.14925>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16 (1), 40. doi: <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Meidipa, L. F., Harahap, N., & Syahfitri, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris Di Institut Teknologi Dan Kesehatan Sumatera Utara Kota Padangsidimpuan 1. *Kalandra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), 39–42. doi: <https://www.jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalKALANDRA/article/view/112>

- Mikasa, M.A., Dow, M. E., Gieshoff, A. C., Heeb, A. H. (2024). English As A Lingua Fransa in Interpreting and Translation: A Survey of Practicioners. *Frontiers in Communication*, 9 (1413110). 1 – 13. doi: <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1413110>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*. 2(1), 14–23.
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (3), 2052–2060. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7 (2), 6381–6386.
- Nuha, U., dkk. (2023). Bimbingan Belajar Pengenalan Bahasa Inggris Dan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4 (4), 3262–3269.
- Nurhaswinda., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1 (2), 55 – 68.
- Nurjanah, W., Ajizah, N. S., Ilma, A. L., Fadhilah, F. S., & Siregar, Y. E. Implementasi Pembelajaran Terpadu Model *Sequenced* melalui Strategi Deep Thinking Skill untuk Pengembangan Kosakata pada Anak Siswa Sekolah Dasar. (2024). *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*. 5 (7), 17–21.
- Pangastuti, D. R., Malawi, I., & Soehartini. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (3), 419.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*. 22 (2), 313–321.
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*. 1 (4), 209–213.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3 (1), 109 – 118.
- Prensky, M. (2001). Digital Game Based Learning. New York: McGraw-Hill.
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi., Purba, J. T., & Siahaan, K. W. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung. ISBN 978-623-6457-79-5.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 85 – 93. doi:<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui

- Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 1718 – 1719. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8 (2), 21907–21914.
- Rambe, S. A. (2019). Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran “Permainan Kartu” pada Siswa SD Negeri 115497 Pangarungan. *Red: Revolution of English Departement*. 1 (2), 34–44.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13 (2). 81 – 92.
- Septina, R. Y. (2024). Transformasi Pembelajaran dengan Educaplay: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1(1), 15 – 19. doi:<https://doi.org/10.26418/jppk.v1i01.87281>
- Setyaedhi, H. S. (2024). Comparative Test of Cronbach’s Alpha Reliability Coefficient, Kr-20, Kr-21, And Split-Half Method. *Journal of Educational Research and Evaluation*. 8 (1). 49 – 50. doi: <https://doi.org/10.23887/jere.v8i1.68164>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Agama*. 8(1), 388 – 389. doi: <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siregar, D. R., Ulfah, F., Ekonomi, P., & Jambi, U. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (Educaplay) untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media Informatika (Jumin)*. 6 (2), 478–483.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (2), 24–36. doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syafitri, E., Amrah, A., & Nilawati, A. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Dengan Penggunaan Flash Card di Tingkat Sekolah Dasar. *Global Journal of Edu Center (GELA)*, 1(4), doi:<https://doi.org/10.35458/gela.v1i4.3407>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2 (1), 160–166.
- Syarmadana., Aisyah N., & A., Rahmawati. (2024). Penerapan Media Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 53 – 55. doi:<https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>

- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6 (1), 29. doi: <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Teng, M. F. & Zhang, L. J. (2023). Ethnic Minority Multilingual Young Learners' Longitudinal Development of Metacognitive Knowledge and Breadth of Vocabulary Knowledge. *Springer*, 19. 123 – 146. doi: <https://doi.org/10.1007/s11409-023-09360-z>
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Ulfa, E. M., Nuri, N., Febi, A., Sari, P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (6), 9344–9355. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al- ' Arabiyah*. 7 (1), 31–43. doi: <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Utami, Y., Rasmanna, P. U., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4 (2), 22 – 23.
- Varlitya, C. R., & Riska, M. (2023). Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi. *Majelis Pendidikan Aceh*. 17 (2), 105–123.
- Videnovik, M., Vold, T., Kløning, L., Bogdanova, A. M., Trajkovik, V. (2023). Game Based Learning in Computer Science Education: A Scoping Literature Review. *International Journal of STEM Education*, 10 (54). 1 – 23. doi: <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 1039–1045. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wathon, A. (2018). Pembelajaran Konstruktif melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Warta Edisi*: 50. 96–112.
- Wibawa, A. C., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L.A. & Hikmawan, R. (2021). Game Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Information Technology and Vocational Education*. 3 (1). 17 – 22.
- Wiseza, F.C., Ibermarza., Andini, N. F., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 132 – 137. doi:<https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.497>
- Wulandari, R. A., Safitri, N. R., Pramudita, N. A. M., Kurniyanto, A., Afifah, F., Rahim, A. R. Bin, & Suhariyanto. (2024). Peningkatan Skill Wawancara Narasumber Melalui Pelatihan Jurnalistik Teknik Wawancara Narasumber Pada Siswa SMA 02 Masehi PSAK Semarang Improving Resource Interviewing Skills Through Students' Resource Interviewing Techniques Journalistic Training SMA 02 Masehi PSAK Semarang. *Jurnal Ilmu*

- Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 205–218. doi: <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i3.1094>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yanuar, A.P. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik dan Pastoral*. 8 (1), 1–10.
- Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (1), 43–50.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 115–118. doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>
- Zakian, M., Xodabande, I., Valizadeh, M., & Yousefvand, M. (2022). Out of the Classroom Learning of English Vocabulary by EFL Learners: Investigating the Effectiveness of Mobile Assisted Learning with Digital Flashcards. *Asian Pasific Journal of Second and Foreign Language Education*, 7 (16). 1 – 16. doi: <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00143-8>
- Zalillah., D. & Alfurqan. Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. 4 (2), 491–504. doi: <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>