

**PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH  
DASAR MELALUI *GAME* EDUKASI *EDUCANDY***

(Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Food And Drink*  
Siswa Kelas V di SDN 3 Nagritengah Kecamatan Purwakarta, Kabupaten  
Purwakarta Tahun Ajaran 2022/2023)

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :

Ferica Edithya Damayanti

**1908889**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2023**

**PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI *GAME*  
EDUKASI *EDUCANDY***

Oleh

Ferica Edithya Damayanti

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

© Ferica Edithya Damayanti 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Februari 2023

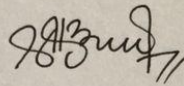
Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**FERICA EDITHYA DAMAYANTI**

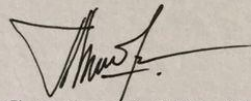
**PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH  
DASAR MELALUI *GAME* EDUKASI EDUCANDY**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,  
Pembimbing I,



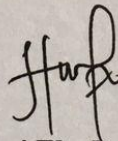
**Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 920200119870808201**

Pembimbing II,



**Jennyta Caturiasari, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 920200119910729201**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Dr. Hafiziani Eka Putri, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 198205162008012015**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game* Edukasi *Educandy*" beserta 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 etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, 24 Februari 2023

Penulis

Ferica Edithya Damayanti

NIM. 19088889

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan pada kehadiran Allah SWT, karena atas segala berkah, hidayah, serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan sangat baik. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat, sahabat, serta para pengikutnya.

Skripsi ini mengangkat judul "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game* Edukasi *Educandy*" yang memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V di SDN 3 Nagritengah Purwakarta terutama pada materi yang diangkat oleh penulis.

Tak ada yang sempurna dalam hidup ini, begitupun dengan penulisan dalam penelitian ini yang masih terdapat banyak kekurangan didalamnya. Hal ini semata-mata disebabkan karena keterbatasannya pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang dimiliki penulis. Penulis sangat terbuka untuk menerima kritikan serta saran yang membangun demi memperbaiki isi serta penulisan skripsi.

Tak lupa penulis ucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah mendoakan serta mendukung dengan penuh penulis dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Penulis mendedikasikan skripsi ini kepada pihak yang telah banyak ikut andil dalam membantu penulis. Penulis berharap skripsi ini mendatangkan kebermanfaatn bagi yang membaca. Aamiin.

Purwakarta, 24 Februari 2023

Ferica Edithya Damayanti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji serta syukur kepada Allah SWT karena berkah, hidayah, kasih sayang, serta tuntunan-Nya yang selalu tercurah limpahkan kepada penulis yang tak terhitung banyaknya hingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik dari awal hingga akhir.

Rasa syukur dan ucapan terima kasih pun tak luput penulis sampaikan kepada kedua orang tua Bapak Supangadi dan Ibu Sundari yang selalu memberikan doa, dorongan, semangat, kasih sayang, dan lain banyak nya sampai tak dapat penulis hitung jumlahnya. Tak akan bisa penulis balas kebaikan jasa orang tua penulis atas pengorbanannya sampai saat ini. Semoga jasa mereka menjadi sebuah ukiran pahala dari Allah SWT. Ucapan terima kasih pun tak luput penulis haturkan kepada adik-adik terkasih Nur'aini Kamilatun Nisa, Firmansyah, Carlo Tirta Nugraha, dan Melody Cinta Rafanda yang selalu menjadi motivasi penulis untuk terus semangat menghadapi hiruk-pikuk dunia perkuliahan. Serta kepada seluruh keluarga besar penulis haturkan terima kasih atas doa serta dukungan yang diberikan.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih sebagai wujud penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Turmudi, M.Sc., M.Ed., Ph.D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Dr. Hafiziani Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Jennyta Caturiasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah berbaik hati untuk meluangkan waktu serta membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen beserta staf kelembagaan UPI Kampus Purwakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

6. Keluarga besar SDN 3 Nagritengah Purwakarta yaitu Kepala Sekolah beserta seluruh staf guru yang telah membantu membimbing serta mengarahkan penulis selama proses penelitian. Tak lupa pula kepada seluruh siswa SDN 3 Nagritengah terutama siswa kelas V yang telah membantu dalam proses menyelesaikan penelitian, bertemu kalian merupakan suatu pengalaman yang sangat berharga serta menyenangkan.
7. Kepada Muthi'ah Nafisa yang tak pernah absen dalam kebersamaan penulis, selalu memberikan seluruh daya dan energi untuk *mencharge* kembali energi penulis dalam menyelesaikan studi.
8. Kepada Siti Adilah Afiah, Zeny Amalia, dan Astri Lestari, kalian merupakan pelita dalam kegelapan yang penulis hadapi dalam kehidupan perkuliahan di perantauan.
9. Rekan seperjuangan yang selalu membantu serta mendukung dalam proses pembuatan skripsi yaitu Kenari. Semoga hal baik selalu menyertai dirimu.
10. Teman dalam memperjuangkan kampus impian, Hilalia Nur Agustin. Semoga segala perjuangan berat terbayarkan menjadi masa depan yang cerah.
11. Kepada sahabat sejak dini Zahra Dwi Septiani, Nadilla Okta Permitasari, dan Elvira Oktaviana semoga kalian menjadi manusia sukses dunia dan akhirat. Terimakasih telah menemani proses pendewasaan penulis dengan baik hingga saat ini.
12. Rekan KKN Cikampek yang memberikan warna baru dalam menghadapi sisa perjuangan kehidupan semester akhir, kepada Alya Nabila, Indah Sari, Sri Rahayu, terutama Eliza Rahayu dan Ariani Saputri yang juga siap sedia membantu penulis.

# PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI *GAME* EDUKASI *EDUCANDY*

Ferica Edithya Damayanti

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

## 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*.



# **MASTERY OF ELEMENTARY STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY THROUGH EDUCATIONAL GAME *EDUCANDY***

Ferica Edithya Damayanti

Primary Teacher Education Program, Purwakarta Regional Campus,  
Indonesian Education University

## **ABSTRACT**

In the current era of globalization, children are required to be good at speaking and communicating, especially English which is an international language. However, based on what is happening in the field there are still many parties who do not realize the importance of introducing English vocabulary to children. This can be seen from the low English vocabulary skills of fifth grade students at SDN 3 Nagritengah, Purwakarta Regency. In previous research, it was revealed that learning English for children needs to use learning methods or media to help the learning process so that it is easily accepted by children. One that can be applied is to apply English language learning based on the Educandy educational game. This study uses the Classroom Action Research method with the Kurt Lewin model. The existence of this study aims to determine differences in the mastery of English vocabulary for fifth grade students at SDN 3 Nagritengah before and after being given action and to find out how the activities during learning take place. In the study which consisted of 16 students where there were 9 male students and 7 female students experienced an increase in the results of the English vocabulary mastery test. This is shown by the percentage of the initial test before the action (pretest) in cycle I was 53.13%, while the percentage results on the test after the action (posttest) in cycle II was 93.75%. It can also be seen from the results of the effectiveness of increasing learning or the N-Gain value which has increased from each cycle. In cycle I, a value of 0.31 was obtained in the moderate category and in cycle II it increased to 0.62 in the moderate category. It can be concluded that there are differences in children's vocabulary mastery before and after being given action, these differences indicate that English learning based on the Educandy educational game can improve English vocabulary mastery of fifth grade elementary school students.

Keywords: Mastery of English vocabulary, educational games, educandy.

## 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>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.....	7
2.1.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Melalui <i>Game</i> / Permainan....	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SD .....	9
2.1.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.....	11
2.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	12
2.2.1 Pengertian Kosakata Bahasa Inggris.....	12
2.2.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SD.....	13
2.3 <i>Game</i> Edukasi .....	15
2.3.1 Pengertian <i>Game</i> .....	15
2.3.2 Pengertian Edukasi .....	16

2.3.3 Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	17
2.3.4 Dampak <i>Game</i> Edukasi Bagi Siswa.....	18
2.4 <i>Educandy</i> .....	19
2.4.1 Pengertian <i>Educandy</i> .....	19
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Educandy</i> .....	21
2.4.3 Langkah-Langkah Pembuatan <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i> .....	22
2.5 Materi Ajar .....	26
2.6 Indikator Pencapaian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris .....	27
2.7 Penelitian Yang Relevan .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	31
3.1.1 Metode Penelitian .....	31
3.1.2 Desain Penelitian .....	33
3.2 Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian .....	34
3.3 Prosedur Penelitian .....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5 Teknik Pengolahan Data .....	38
3.5.1 Analisis Data Secara Kualitatif .....	38
3.5.2 Analisis Data Secara Kuantitatif .....	39
3.6 Instrumen Penelitian .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Deskripsi Awal Penelitian.....	47
4.1.1 Karakteristik Lokasi Sekolah Tempat Penelitian .....	47
4.1.2 Karakteristik Guru dan Siswa .....	49
4.2 Pelaksanaan dan Hasil Pembahasan.....	50
4.2.1 Pelaksanaan Tindakan .....	50
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
4.3.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sebelum Diterapkannya Media <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i> .....	77
4.3.2 Aktivitas Siswa dan Aktivitas Guru.....	79
4.3.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Setelah Diterapkannya Media <i>Game</i> Edukasi <i>Educandy</i> .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>

5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Educandy</i> di Play store.....	20
Gambar 2. 2 Tampilan Aplikasi <i>Educandy</i> .....	20
Gambar 2. 3 Tampilan pada website <i>Educandy</i> .....	22
Gambar 2. 4 Mengunduh aplikasi <i>Educandy</i> .....	22
Gambar 2. 5 Registrasi akun <i>Educandy</i> .....	23
Gambar 2. 6 Registrasi akun pada email.....	23
Gambar 2. 7 Mengganti password akun <i>Educandy</i> .....	23
Gambar 2. 8 Tampilan login akun <i>Educandy</i> .....	24
Gambar 2. 9 Tampilan membuat aktivitas baru pada <i>Educandy</i> .....	24
Gambar 2. 10 Tampilan 3 jenis permainan inti <i>Educandy</i> .....	24
Gambar 2. 11 Tampilan judul dan subjek untuk membuat aktivitas baru.....	25
Gambar 2. 12 Tampilan menuliskan soal dan jawaban.....	25
Gambar 2. 13 Tampilan tipe permainan <i>Educandy</i> .....	25
Gambar 2. 14 Tampilan link <i>Educandy</i> siap dimainkan.....	26
Gambar 3. 1 Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin.....	34
Gambar 4. 1 Denah SDN 3 Nagritengah.....	48
Gambar 4. 2 Diagram Ketuntasan Kemampuan Awal Siswa.....	77
Gambar 4. 3 Diagram Persentase <i>Pretest</i> Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris ..	78
Gambar 4. 4 Diagram Rekapitulasi Persentase Aktivitas Guru.....	79
Gambar 4. 5 Diagram Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa.....	80
Gambar 4. 6 Nilai Rata-Rata Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	81
Gambar 4. 7 Diagram Keefektifan Peningkatan Pembelajaran (N-Gain).....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kelebihan dan Kekurangan Educandy .....	21
Tabel 2. 2 Materi Food And Drink .....	27
Tabel 3. 1 Kategori Hasil Aktivitas Siswa .....	39
Tabel 3. 2 Kriteria Skor N-Gain .....	40
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Guru .....	43
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Siswa .....	44
Tabel 3. 5 Butir soal tes tulis dan tes lisan .....	45
Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris .....	46
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	48
Tabel 4. 2 Keterangan denah sekolah.....	49
Tabel 4. 3 Guru SDN 3 Nagritengah.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	57
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	60
Tabel 4. 7 Hasil LKPD siklus I .....	61
Tabel 4. 8 Hasil posttest siklus I .....	63
Tabel 4. 9 N-Gain siklus I.....	64
Tabel 4. 10 Hasil observasi aktivitas siswa siklus II .....	71
Tabel 4. 11 Hasil dari observasi guru pada pelaksanaan siklus II.....	73
Tabel 4.12 Hasil pretest Siklus II .....	75
Tabel 4.13 Hasil posttest Siklus II .....	76
Tabel 4.14 N-Gain siklus II.....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR UPI KAMPUS PURWAKARTA .....	93
Lampiran 2 DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN PEMBIMBING SKRIPSI .....	93
Lampiran 3 SURAT IZIN PENELITIAN .....	94
Lampiran 4 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN .....	95
Lampiran 5. KARTU BIMBINGAN .....	96
Lampiran 6 JUDGEMENT EXPERT .....	97
Lampiran 7 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I DAN SIKLUS II.....	103
Lampiran 8 LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II .....	106
Lampiran 9 TES SOAL SIKLUS I DAN SIKLUS II .....	109
Lampiran 10 DOKUMENTASI HASIL TES .....	111
Lampiran 11 DOKUMENTASI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK .....	112
Lampiran 12 DOKUMENTASI KEGIATAN .....	113

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghlara, L, & Tamjid, NH. (2011). *The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. Procedia-social and behavioral sciences*, Elsevier, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811027364>
- 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. (2017). Pengembangan buku elektronik interaktif pada materi fisika kuantum kelas xii sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, ojs.fkip.ummetro.ac.id, <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/854>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, jurnal.arraniry.ac.id [,https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197](https://www.jurnal.arraniry.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). 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.
- Muhridah, Y. (2019). *Peningkatan penguasaan vocabulary materi transportation melalui media mini book pada siswa kelas VB MI Al-Hidayah Sawotratap Gedangan Sidoarjo.*, digilib.uinsby.ac.id, <http://digilib.uinsby.ac.id/38536/>
- Mulyatiningsih, E. (2008). Metode Penelitian Tindakan Kelas, Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*
- 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, <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, <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/index.php/jip/article/view/5337>

Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran.*, repository.uinsu.ac.id, <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat%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 Leaners) 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.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman Sukjava. (1990). Petunjuk untuk Melaksanakan Evaluasi. Bandung : Wijayakusuma.
- Sutarsyah, C. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal pada Sekolah Dasar di Provinsi Lampung. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Suyanto, K. K. (2015). *English for Young Learners : Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 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/index.php/lgrm/article/view/4089>
- Valette, RM. (1977). *Modern Language Testing*, ERIC, <https://eric.ed.gov/?id=ED153489>
- 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/id/eprint/75>
- Widiastuti, R, Sayekti, IC, & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 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, <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>

Yaumi, M & Damopili, M. (2014). *ACTION RESEARCH*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Yulsyofriend, 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>