



Efektivitas *Game* Edukatif Berbasis Aplikasi *Educandy* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Jumiati¹, Nasir², Akram³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

E-mail: jhsamidun@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-09 Keywords: <i>Vocabulary Mastery;</i> <i>Educational Games;</i> <i>Educandy.</i>	Jumiati, 2025. The Effectiveness of Educational Games Based on Educandy Application in English Vocabulary Mastery for 10th Grade Students at SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Thesis. Department of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Advisor I: Nasir and Advisor II: Akram. The main research question of this study was whether educational games based on the Educandy application are effective in enhancing English vocabulary mastery among 10th grade students at SMK Muhammadiyah 4 Tallo. This research aimed to determine the effectiveness level of Educandy-based educational games in improving students' English vocabulary mastery. This research employed an experimental design with a quantitative approach. The research design was a <i>true experimental design</i> with a control group (<i>pretest-posttest control group design</i>). The research subjects were 10th grade students at SMK Muhammadiyah 4 Tallo, consisting of two classes: X TKJ and X TKR, with a total of 38 students. The results showed that the N-Gain Score of the experimental class was 83,46%, categorized as "effective," while the control class only reached 53,19%, categorized as "less effective." This finding was further supported by the significantly higher posttest mean score of the experimental class (90,67) compared to the control class (70,80), with a statistically significant difference (Sig. 0.000 < 0.05). Based on these results, it can be concluded that learning through Educandy-based educational games is more effective than conventional learning methods in enhancing English vocabulary mastery among 10th grade students at SMK Muhammadiyah 4 Tallo.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-09 Kata kunci: <i>Penguasaan Kosakata;</i> <i>Game edukatif;</i> <i>Educandy.</i>	Jumiati, 2025. Efektivitas <i>Game</i> Edukatif Berbasis Aplikasi <i>Educandy</i> dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan Pembimbing II Akram. Masalah utama pada penelitian ini yaitu apakah <i>game</i> dukatif berbasis aplikasi <i>educandy</i> efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas <i>game</i> edukatif berbasis aplikasi <i>educandy</i> dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah <i>true experiment design</i> dengan kelompok kontrol (<i>pretest-posttest control group design</i>). Adapun subjek dalam penelitian adalah murid kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo yang terdiri atas dua kelas yaitu X TKJ dan X TKR dengan jumlah keseluruhan 38 orang. Hasil penelitian menunjukkan nilai N-Gain Score kelas eksperimen sebesar 82,65% yang termasuk dalam kategori "efektif" sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 51,90% yang termasuk kategori "kurang efektif". Halini diperkuat lagi dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (89,59) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,35) dengan perbedaan signifikan secara statistik (Sig. 0,000 < 0,05). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan <i>game</i> edukatif berbasis aplikasi <i>educandy</i> lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global.

Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks globalisasi yang semakin masif, kemampuan berbahasa asing terutama bahasa Inggris menjadi keterampilan esensial yang dibutuhkan tidak hanya di bidang pendidikan, tetapi juga di berbagai sektor kehidupan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.32 Tahun 2013 mengenai standar nasional Pendidikan pasal 771 Ayat 1c menegaskan pentingnya penguasaan bahasa, termasuk bahasa Inggris yang berperan krusial dalam pergaulan global. Dalam penguasaan bahasa Inggris, kosakata merupakan komponen fundamental yang memungkinkan pemahaman teks, ekspresi ide, dan komunikasi efektif. Namun, realitas menunjukkan bahwa kualitas penguasaan bahasa Inggris di Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan indeks kemahiran bahasa Inggris EF EPI 2023, Indonesia berada pada peringkat 79 dari 113 negara dengan tingkat kemahiran yang tergolong rendah (Hitipeuw, 2024). Kondisi ini merefleksikan permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di seluruh jenjang pendidikan.

Rifat (dalam Khurniawan dkk., 2017: 31) mengidentifikasi bahwa bahasa Inggris sering dipandang sebatas pengetahuan teoretis dan belum menjadi kebiasaan praktis. Pola pikir yang memposisikan bahasa Inggris hanya sebagai mata pelajaran tanpa implementasi dalam aktivitas sehari-hari, dikombinasikan dengan alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, berimplikasi pada rendahnya penguasaan bahasa Inggris di kalangan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris, Megawati & Mandarani (dalam Hitipeuw, 2024) mengungkapkan bahwa minimnya penguasaan kosakata menjadi hambatan utama siswa dalam berkomunikasi bahasa Inggris, yang diperburuk oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton.

Fenomena serupa terjadi di SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Berdasarkan observasi awal pada Maret 2024, pembelajaran bahasa Inggris di kelas X masih didominasi metode konvensional yang kurang inovatif dan variatif. Konsekuensinya, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata baru, yang terefleksi dari rendahnya performa dalam ujian bahasa Inggris. Data nilai ujian semester genap tahun 2024 menunjukkan hanya 35,8% siswa mencapai KKM, sementara 64,2% belum mencapai KKM. Observasi lanjutan pada Maret 2025 mengkonfirmasi persistensi permasalahan ini. Hasil tes kosakata mengindikasikan bahwa hanya 13,16% dari 38 siswa yang mampu mengidentifikasi 90% kosakata

yang diujikan (meliputi nouns, verbs, adjectives, adverbs of time, dan adverbs of place), sementara 86,84% siswa hanya mampu mengidentifikasi 20-60% kosakata.

Ekawardhani (2020: 3) menekankan bahwa "guru perlu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan" dan menghindari dominasi metode ceramah yang dapat menimbulkan kebosanan dan ketidakfokusan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi imperatif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan era digital membuka peluang pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai solusi alternatif untuk merevitalisasi motivasi belajar siswa.

Nurindah dan Kasman (2021: 10) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan vital dalam memperinci, memperluas, dan memperdalam materi serta memfasilitasi guru dalam penyampaian pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat mengatasi permasalahan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik. Temuan Iasya dkk. (2024) memperkuat argumen ini dengan mengungkapkan bahwa ketiadaan penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor determinan rendahnya performa akademik siswa, mengingat ketergantungan mereka pada metode yang digunakan guru untuk memahami materi. Dalam konteks strategi pembelajaran kosakata bahasa Inggris, Holidazia dan Rodliyah (2020) mengklasifikasikan lima kategori strategi: *determinasi*, sosial, memori, *kognitif*, dan *metakognitif*. Dari kelima strategi tersebut, strategi *metakognitif* dengan integrasi game edukatif berbasis aplikasi menawarkan potensi signifikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata.

Educandy merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti teka-teki, permainan kata, dan kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris (Abidin dkk., 2022). Platform ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kosakata. Penelitian sebelumnya oleh Amalia dkk. (2024) mendemonstrasikan efektivitas *game based learning* berbantuan *Educandy* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pretest 66,85 menjadi 84,70 pada evaluasi siklus II, dengan persentase ketuntasan mencapai 85,29%. Demikian pula, penelitian

Irvan (2023) mengkonfirmasi adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen yang menggunakan media game edukasi Educandy dibandingkan kelas kontrol.

Meskipun telah terdapat bukti empiris yang menyokong efektivitas *Educandy* dalam pembelajaran kosakata, masih terbatas penelitian yang fokus pada implementasinya di tingkat SMK, khususnya dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris. SMK Muhammadiyah 4 Tallo, sebagai institusi pendidikan yang menekankan pentingnya kompetensi bahasa Inggris bagi lulusannya, menjadi lokasi yang strategis untuk menguji efektivitas aplikasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengukur tingkat efektivitas *game* edukatif berbasis aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Dengan integrasi *game* edukatif yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diproyeksikan dapat menyediakan alternatif solusi yang inovatif bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan kompetensi kosakata, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris siswa secara *holistik*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas *game* edukatif berbasis aplikasi *Educandy* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Desain yang digunakan adalah *true experimental design* berupa *pretest-posttest control group design*, di mana subjek dibagi menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi *Educandy* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Variabel Independen (Variabel Bebas) X dalam penelitian ini yaitu *Game* edukatif berbasis aplikasi *educandy*, Sedangkan variabel Dependen (Variabel Terikat) Y yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 4 Tallo, Makassar, dengan populasi seluruh siswa kelas X yang berjumlah 38 orang. Mengingat jumlah populasi kurang dari 100, penelitian ini menggunakan teknik *boring sampling* dengan mengambil seluruh anggota

populasi sebagai sampel, yang terdiri dari 18 siswa kelas X TKJ (8 laki-laki dan 10 perempuan) dan 20 siswa kelas X TKR (seluruhnya laki-laki).

Penelitian berlangsung dalam empat tahap sistematis. Tahap observasi meliputi perencanaan penelitian dan persiapan instrumen. Tahap persiapan mencakup penetapan sampel dan pelaksanaan *pre-test*. Tahap pelaksanaan melibatkan implementasi pembelajaran dengan aplikasi *Educandy* untuk kelompok eksperimen dan metode konvensional untuk kelompok kontrol, diikuti dengan *post-test*. Terakhir, tahap pelaporan berupa pengolahan data menggunakan uji statistik dan penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes (berisi 10 soal pilihan ganda, dan 5 soal pencocokan), lembar observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan berupa hasil tes lisan siswa (50 kosakata) dan skor *educandy* di kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui teknik tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non-tes (observasi dan dokumentasi berupa catatan lapangan hasil tes lisan siswa dan skor *educandy*).

Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: analisis deskriptif untuk menggambarkan hasil *pre-test*, *post-test*, dan aktivitas siswa, serta analisis inferensial yang meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan uji *t* independen. Untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran, digunakan uji *N-Gain* dengan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan. Seluruh analisis statistik diproses menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 22*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 4 Tallo Makassar dengan sampel 38 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (X TKJ) menggunakan media *Educandy* dan kelas kontrol (X TKR) menggunakan metode konvensional. Penelitian berlangsung dari 7 Februari hingga 12 Maret 2025.

1. Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *Pre-test* & *Post-test*

Descriptive Statistics					
	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	18	28	60	45,44	9,376
Post-test Eksperimen	18	78	100	90,67	6,721

Pre-Test Kontrol	20	22	56	37,20	9,611
Post-Test Kontrol	20	56	84	70,80	8,269
Valid N (listwise)	18				

Sumber : SPSS versi 22 (2025)

Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan *Educandy* dan kelas kontrol dengan metode konvensional. nilai rata-rata *pre-test* sebesar 45,44 setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *educandy*, nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen meningkat menjadi 90,67. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 37,20 setelah diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol meningkat menjadi 70,80. Perbedaan rata-rata *post-test* antara kedua kelas mencapai 19,87 poin (90,67 - 70,80), dengan kelas eksperimen memperoleh rata-rata yang lebih tinggi. Selain itu, nilai standar deviasi *post-test* pada kelas eksperimen (6,721) lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol (8,269), yang menunjukkan bahwa distribusi nilai pada kelas eksperimen lebih homogen atau seragam dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

Kategori	Interval Nilai	Kel. Eksperimen (18)		Kel. Kontrol (20)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Kompeten	$X \geq 85$	0	0%	0	0%
Kompeten	$85 > X \geq 70$	0	0%	0	0%
Cukup kompeten	$70 > X \geq 65$	0	0%	0	0%
Belum kompeten	$X < 65$	18	100%	20	100%

Sumber : Data Hasil Test (2025)

Data distribusi frekuensi hasil *Pre-test* di atas, dapat disimpulkan bahwa pada *Pre-test*, semua siswa (100%) baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada kategori belum kompeten dengan nilai di bawah 65. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas relatif sama dan masih rendah sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

Kategori	Interval Nilai	Kel. Eksperimen (18)		Kel. Kontrol (20)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Kompeten	$X \geq 85$	12	66,67%	3	15%
Kompeten	$85 > X \geq 70$	5	27,78%	12	60%
Cukup kompeten	$70 > X \geq 65$	1	5,56%	1	5%
Belum kompeten	$X < 65$	0	0%	4	20%

Sumber: Data Hasil Test (2025)

Data distribusi frekuensi hasil *Post-test* di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen (*educandy*), terjadi peningkatan yang signifikan dengan 66,67% siswa mencapai kategori sangat kompeten, 27,78% siswa mencapai kategori kompeten, dan 5,56% mencapai kategori cukup kompeten. Tidak ada siswa yang masih berada pada kategori belum kompeten. Sedangkan pada kelas kontrol (Konvensional), juga terjadi peningkatan namun tidak sebaik kelas eksperimen, dengan 15% siswa mencapai kategori sangat kompeten, 60% siswa mencapai kategori kompeten, 5% cukup kompeten, dan masih terdapat 20% siswa yang belum kompeten.

Perbandingan hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen (*educandy*) memiliki performa yang jauh lebih baik dengan 94,45% siswa mencapai kategori kompeten ke atas (Sangat Kompeten + Kompeten), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 75%. Selain itu, kelas eksperimen berhasil mencapai 100% siswa lulus dengan nilai minimal cukup kompeten, sementara kelas kontrol masih memiliki 20% siswa yang belum kompeten.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menunjukkan persentase sebesar 92,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, hasil observasi pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan persentase aktivitas belajar yang lebih rendah, yaitu sebesar 60,84% dan termasuk dalam kategori cukup. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelas ini menunjukkan bahwa metode konvensional kurang mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa

Inggris dibandingkan dengan penggunaan media educandy.

3. Hasil Skor *Educandy* Kelas Eksperimen

Data perolehan skor *educandy* pada kelas eksperimen pada permainan *educandy 1 (Multiple Choice)*, siswa mencapai rata-rata skor 92,28 dengan nilai tertinggi 100 yang diperoleh oleh 5 siswa dan nilai terendah 80 yang diperoleh oleh 2 siswa. Sementara itu, pada permainan *educandy 2 (Match-Up)*, seluruh siswa berhasil mendapatkan skor sempurna yaitu 100.

4. Hasil Hafalan Kosakata

Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil Tes Lisan

	Descriptive Statistics				
	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Tes Lisan Eksperimen	18	90	100	98,44	2,791
Tes Lisan Kontrol	20	78	100	90,80	7,381
Valid N (listwise)	18				

Sumber: SPSS versi 22 (2025)

Berdasarkan hasil tes lisan hafalan vocabulary, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran educandy menunjukkan performa yang lebih unggul dengan rata-rata nilai 98,44 dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata 90,80. Perbedaan rata-rata sebesar 7,64 poin ini menunjukkan efektivitas media educandy dalam meningkatkan kemampuan hafalan kosakata bahasa Inggris siswa. Yang lebih menarik, standar deviasi kelas eksperimen (2,791) jauh lebih rendah dibandingkan kelas kontrol (7,381), mengindikasikan bahwa media educandy tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar tetapi juga memberikan dampak pembelajaran yang lebih konsisten dan merata untuk seluruh siswa, sehingga mengurangi kesenjangan kemampuan hafalan vocabulary antar siswa dalam kelas.

5. Uji Normalitas dan Homogenitas

Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan semua data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas menunjukkan varians data homogen dengan nilai signifikansi $0,313 > 0,05$.

6. Uji Independent Sample T-Test

Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

7. Uji N-Gain

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen yang menggunakan media *educandy* adalah 83,46% dengan standar deviasi 11,84%. Nilai minimum N-Gain pada kelas eksperimen adalah 60,00% dan nilai maksimum adalah 100,00%. Sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol yang menggunakan media konvensional adalah 53,19% dengan standar deviasi 13,03%. Nilai minimum N-Gain pada kelas kontrol adalah 23,08% dan nilai maksimum adalah 69,44%.

Rata-rata peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris (N-Gain persen) pada kelas eksperimen yang menggunakan media *educandy* jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional, dengan selisih sebesar 30,28% (83,47% - 53,19%).

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dianalisis, dapat dilakukan interpretasi tingkat keefektifan media pembelajaran dengan mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Sukarelawan, I., dkk (2024). Dari hasil perhitungan N-Gain persen pada kedua kelompok, diperoleh:

- Kelas Eksperimen (*Educandy*) dengan N-Gain Score 83,46% termasuk dalam kategori efektif karena berada pada rentang $> 76\%$.
- Kelas Kontrol (Konvensional) dengan N-Gain Score 53,19% termasuk dalam kategori kurang efektif karena berada pada rentang 40-55%.

Berdasarkan hasil interpretasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran educandy terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan persentase peningkatan sebesar 83,46%. Sedangkan pembelajaran dengan media konvensional hanya menunjukkan tingkat keefektifan yang kurang efektif dengan persentase peningkatan sebesar 53,19%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *game* edukatif berbasis aplikasi *educandy* dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh berbagai temuan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *educandy* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Implementasi *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis yang berisi 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal pencocokan yang dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media *educandy*. Pelaksanaan tes tanpa *educandy* dilatarbelakangi oleh keterbatasan sistem yang ditemukan peneliti, dimana *educandy* memiliki sistem penilaian yang tidak dapat dipantau secara langsung melalui akun Guru (pembuat kuis), sehingga menyulitkan proses monitoring dan evaluasi hasil tes. Dalam penelitian ini, *educandy* digunakan khusus pada tahap *treatment* dimana setelah penyampaian materi oleh guru, siswa diberikan kuis-kuis kosakata untuk membantu mengingat dan memperkuat pemahaman terhadap *vocabulary* yang telah disampaikan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti memberikan tes lisan hafalan *vocabulary* kepada kedua kelompok dengan jangka waktu persiapan selama satu minggu. Untuk memfasilitasi proses hafalan, guru memberikan daftar *vocabulary* yang terdiri dari 50 kosakata yang dikemas dalam bentuk permainan kuis *educandy*, dimana semakin intensif siswa berlatih melalui permainan ini, semakin mudah siswa mengingat kosakata tersebut. Kuis *educandy* ini hanya diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode hafalan konvensional dengan diberikan daftar *vocabulary* dalam bentuk tercetak tanpa bantuan media digital. Penggunaan media pembelajaran *Educandy* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan oleh:

1. peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media *educandy*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 45,44 yang meningkat menjadi 90,67 pada *post-test*. Peningkatan ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan

kelas kontrol di mana nilai rata-rata *pre-test* sebesar 37,20 meningkat menjadi 70,80 pada *post-test*. Perbedaan rata-rata *post-test* antara kedua kelas mencapai 19,87 poin, dengan kelas eksperimen memperoleh rata-rata yang lebih tinggi.

2. Hasil uji independent sample t-test. menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media *educandy* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (46,73 poin) dibanding kelas kontrol (32,75 poin)
3. Berdasarkan kriteria keefektifan, kelas eksperimen dengan N-Gain 83,46% termasuk dalam kategori efektif karena berada pada rentang > 76%, sementara kelas kontrol dengan N-Gain 53,19% termasuk dalam kategori kurang efektif karena berada pada rentang 40-55%. Perbedaan peningkatan antara kedua kelas sebesar 30,28% ini semakin memperkuat bukti keunggulan media *educandy* yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.
4. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menunjukkan persentase sebesar 92,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, hasil observasi pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan persentase aktivitas belajar yang lebih rendah, yaitu sebesar 60,84% dan termasuk dalam kategori cukup.
5. Tes hafalan lisan, siswa kelas eksperimen mencapai rata-rata skor yang juga sangat tinggi yaitu 98,44, dengan 12 dari 18 siswa mendapatkan nilai sempurna 100. Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 90,80 pada tes hafalan lisan dengan hanya 4 dari 20 siswa yang mencapai nilai 100.

Permainan *Match-Up* pada *Educandy* menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan seluruh siswa mendapat skor sempurna (100), menunjukkan format ini sangat membantu retensi informasi yang terbukti pada tes hafalan lisan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa game edukatif berbasis aplikasi *educandy* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Hal ini sejalan dengan hipotesis yang diajukan, di mana pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang membuktikan bahwa pembelajaran dengan *game* edukasi berbasis aplikasi *educandy* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas tersebut.

B. Saran

Saran Untuk pengembangan penelitian, diperlukan kajian lanjutan mengenai efektivitas *Educandy* dalam pembelajaran aspek bahasa Inggris lainnya seperti tata bahasa atau keterampilan berbahasa lainnya. Penelitian terhadap efek jangka panjang penggunaan media ini juga penting untuk mengetahui sejauh mana retensi kosakata dapat bertahan. Pengembangan variasi permainan dalam *Educandy* perlu dilakukan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan meningkatkan efektivitasnya.

Penelitian komparatif antara *Educandy* dengan media pembelajaran digital lainnya juga disarankan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan relatif dari berbagai media pembelajaran. Selain itu, pengujian efektivitas *Educandy* pada mata pelajaran lain yang membutuhkan penguasaan kosakata atau hafalan dapat dilakukan untuk melihat konsistensi keefektifannya dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. 2022. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Educandy* di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, (Online), 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>, diakses 17 Juli 2024.

Amalia, A. R. N., Nurmahanan, I., & Sari, N. T. A. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi *Educandy* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5629-5638.

Ekawardhani, W. 2022. Analisis Implementasi Film Sebagai Media Pendidikan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Disma Negeri 1 Makassar. Skripsi. Makassar : Universitas Negeri Makassar.

Hitipeuw, J 2024. Kegagalan Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah dan Perguruan Tinggi Indonesia, (Online), (<https://www.kompas.com/edu/read/2024/04/04/104057171/kegagalan-pengajaran-bahasa-inggris-di-sekolah-dan-perguruan-tinggi?page=all#page2>, diakses pada 16 November 2024).

Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. 2020. Strategi siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111-120.

Iasya, F., Akram, A., & Ayu, S. 2024. Pengaruh Media Sinema Edukasi terhadap Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(2), 1363-1371.

Irvan, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Educandy* terhadap Kemampuan Goi Siswa SMAN 6 Padang. Skripsi. Padang: Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang.

Indah, N., & Kasman, K. 2021. Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Akademika*, 10(01), 1-12.

Khurniawan, A.R., Jenny, L., & Suaeful, H. 2017. Strategi Implementasi Revitalisasi Smk Melalui Bilingual Learning Ecosystem. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.