Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA DIGITAL EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV UPTD SDN 4 AMARANG KABUPATEN MAROS

Indah Dwi Anugrah S[1], Nurhaedah[2], Syamsuryani Eka Putri Atjo[3]
[1,2,3] PGSD, Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
[1]indahdwianugrahs@gmail.com, [2]nurhaedah780@unm.ac.id,
[3]syamsuryani@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve the English learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SDN 4 Amarang through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model supported by the Educandy digital media. This study employed Classroom Action Research (CAR) using a mixed-methods approach. The participants consisted of 20 fourth-grade students. The research was conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through classroom observations, interviews, and learning achievement tests. The findings revealed improvements in both teacher and student activities, progressing from fair/low categories to a good category. In addition, students' cognitive learning outcomes increased significantly, with classical learning mastery reaching 90% by the end of Cycle II. It can be concluded that the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model supported by Educandy digital media was effective in improving students' English learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, Educandy, English Learning Outcomes, Classroom Action Research, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV UPTD SDN 4 Amarang melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis media digital Educandy. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kombinasi (*mixed methods*). Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dan siswa dari kategori kurang/cukup menjadi kategori baik. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan signifikan, dengan ketuntasan klasikal mencapai 90% pada akhir Siklus II. Disimpulkan bahwa penerapan model GBL berbantuan media Educandy efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Educandy, Hasil Belajar, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai fondasi pembentukan karakter dan penentu arah kemajuan suatu bangsa. Sebagai instrumen utama dalam peningkatan kualitas

sumber daya manusia, pendidikan harus diselenggarakan secara terencana, relevan, dan bermutu untuk menghasilkan individu yang kritis, kreatif, dan adaptif terhadap dinamika zaman. Amanat ini tertuang secara jelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat.

Dalam konteks globalisasi, penguasaan bahasa internasional, terutama bahasa Inggris, menjadi kompetensi esensial yang tidak dapat ditawar. Penguasaan bahasa Inggris dipandang sebagai prasyarat bagi generasi muda untuk mengakses informasi global dan meningkatkan daya saing di kancah internasional. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar, menjadi langkah strategis mengingat masa sekolah dasar merupakan periode *golden age* di mana kemampuan kognitif anak dalam menyerap bahasa baru berada pada tingkat yang optimal.

Implementasi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar semakin dipertegas oleh kebijakan pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024, yang mewajibkan mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar dengan implementasi penuh pada tahun ajaran 2027/2028. Kebijakan ini menuntut satuan pendidikan untuk melakukan transformasi pedagogis yang signifikan. Pembelajaran bahasa bagi anak (*English for Young Learners*) menuntut pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran orang dewasa. Menurut Cameron (2001), proses belajar bahasa pada anak usia sekolah dasar berlangsung secara alami melalui pengalaman langsung, aktivitas fisik, dan interaksi sosial yang emosional. Namun, tantangan yang dihadapi Indonesia dalam kecakapan bahasa global masih cukup berat. Berdasarkan data EF English Proficiency Index (EF EPI) tahun 2025, Indonesia berada pada peringkat ke-80 dari 123 negara, dengan skor yang mengkategorikan kecakapan bahasa Inggris Indonesia berada pada tingkat rendah (*low*

proficiency). Data ini menjadi sinyal kuat akan urgensi perbaikan kualitas pengajaran bahasa Inggris di kelas-kelas sekolah dasar.

Kondisi ideal pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif, inspiratif, dan menantang, sebagaimana diharapkan dalam Kurikulum Merdeka, seringkali belum terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPTD SDN 4 Amarang, Kabupaten Maros pada September 2025, ditemukan kesenjangan yang nyata antara standar pembelajaran dengan realitas praktik kelas. Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas IV, hanya 6 siswa (30%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara 14 siswa lainnya (70%) belum mencapai standar ketuntasan. Rendahnya capaian akademik ini berakar pada proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan didominasi oleh metode ceramah serta penugasan dari buku cetak atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Pola pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, keterbatasan waktu persiapan guru menjadi hambatan utama dalam merancang model pembelajaran inovatif. Akibatnya, materi bahasa Inggris yang seharusnya dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan justru dipersepsikan sebagai beban kognitif yang abstrak oleh siswa. Siswa mengeluhkan bahwa penjelasan guru di kelas 'identik dengan tulisan', yang mengakibatkan mereka kesulitan menangkap makna dan membangun perbendaharaan kosakata. Kurangnya stimulasi digital yang dinamis menyebabkan siswa kehilangan fokus perhatian dan ruang untuk bereksplorasi secara mandiri. Mengingat siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penggunaan metode yang terlalu verbal dan tekstual tanpa bantuan visual yang memadai terbukti tidak efektif dalam membantu mereka memahami konsep bahasa Inggris.

Sebagai upaya untuk memecahkan problematika tersebut, diperlukan intervensi pembelajaran yang memanfaatkan integrasi teknologi informasi sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dan *Society 5.0*.

Model *Game-Based Learning* (GBL) yang diintegrasikan dengan media digital Educandy menjadi solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini. Videnovik dkk. (2023) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan sebagai alat instruksional untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan mampu memperkuat motivasi belajar melalui tantangan (*challenges*) serta umpan balik yang berkelanjutan. Ketika elemen permainan ini dipadukan dengan platform Educandy, guru dapat merancang berbagai aktivitas interaktif seperti *Word Search*, *Match-up*, dan *Anagram* yang secara visual lebih menarik bagi anak sekolah dasar. Penggunaan media ini sejalan dengan pandangan Rofiqoh dkk. (2024) yang menyatakan bahwa fitur-fitur dalam Educandy membantu mengubah materi yang abstrak menjadi bentuk yang konkret dan menyenangkan, sehingga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian mengenai efektivitas model GBL dan media Educandy sebenarnya telah banyak dilakukan, seperti oleh Nur Amalia (2024) dan Mia Audina (2025), yang secara konsisten menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Namun, penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan tersendiri (*research gap*). Mayoritas penelitian sebelumnya mengenai implementasi inovasi digital cenderung dilakukan pada sekolah-sekolah di wilayah perkotaan dengan fasilitas yang memadai. Sebaliknya, penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 4 Amarang, sebuah lokasi yang memiliki karakteristik lingkungan belajar unik dengan tantangan infrastruktur yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi mengisi celah literatur mengenai efektivitas penerapan model GBL dalam mengoptimalkan aset digital sekolah yang terbatas di wilayah non-urban, sekaligus menjadi model percontohan bagi guru-guru di daerah dalam memanfaatkan teknologi dengan cara yang praktis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media digital Educandy dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV di UPTD SDN 4 Amarang,

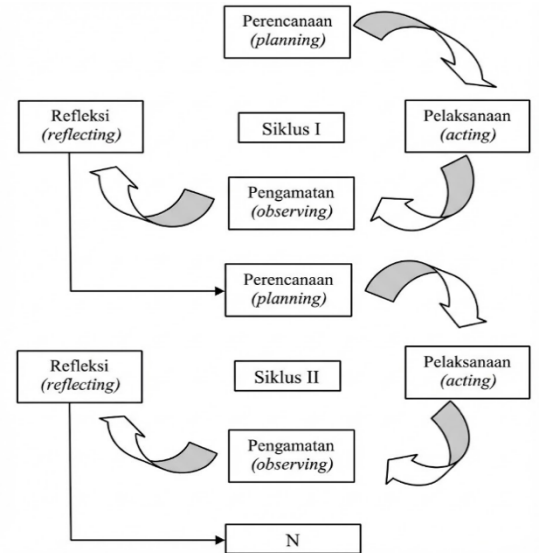
Kabupaten Maros. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan terjadi transformasi kualitas proses pembelajaran yang berdampak positif pada capaian akademik siswa, sekaligus memberikan solusi praktis bagi permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV di UPTD SDN 4 Amarang, Kabupaten Maros. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian, yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan model PTK didasarkan pada karakteristik penelitian yang bersifat reflektif dan kolaboratif guna mengatasi kendala instruksional secara langsung di kelas.

Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut desain penelitian model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada Gambar berikut:

(Sumber: Arikunto, 2009)



Gambar 1. Desain Kemmis dan Mc Tagart

Tahap perencanaan diawali dengan kajian kurikulum, diskusi dengan guru kelas untuk menentukan materi, serta penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan sintaks *Game-Based Learning* (GBL) berdasarkan model Septiani (2024). Tahap pelaksanaan tindakan mengikuti lima langkah sistematis: pemilihan permainan, penjelasan konsep, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan permainan berbasis digital, dan perumusan rangkuman pengetahuan. Setelah setiap siklus selesai, peneliti bersama

guru kelas melakukan refleksi untuk menganalisis hasil tindakan, mendiskusikan kendala, dan menentukan langkah perbaikan yang diperlukan untuk siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Teknik observasi digunakan untuk memantau kinerja guru dalam mengelola kelas serta aktivitas siswa selama penerapan media Educandy. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan perwakilan siswa untuk memperoleh data kualitatif mengenai respons dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Sementara itu, tes akhir siklus digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Instrumen yang dikembangkan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta butir soal tes yang disusun berdasarkan kisi-kisi untuk mengukur penguasaan kosakata dan kemampuan berpikir siswa sesuai jenjang kelas IV.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kombinasi. Data kualitatif dianalisis melalui model Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sementara itu, data kuantitatif dari hasil tes belajar diolah menggunakan analisis statistik deskriptif. Persentase aktivitas guru dan siswa dihitung menggunakan rumus persentase keterlaksanaan, sedangkan keberhasilan belajar siswa dihitung berdasarkan persentase ketuntasan klasikal. Berikut rumus yang digunakan:

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Penelitian dinyatakan berhasil apabila seluruh langkah model *Game-Based Learning* berbasis Educandy terlaksana dengan kategori "Baik" (B) serta minimal 80% siswa mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 75 dengan kualifikasi "Baik".

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengatasi rendahnya hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV UPTD SDN 4 Amarang. Pada tahappra-tindakan, permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya partisipasi siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar klasikal yang

hanya mencapai 30%. Melalui implementasi model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media digital Educandy, perbaikan proses pembelajaran dilakukan secara bertahap.

Pelaksanaan Siklus I menunjukkan hasil yang belum optimal, baik dari aspek proses maupun hasil belajar. Guru masih mengalami kendala dalam mengelola sintaks pembelajaran berbasis permainan, sedangkan sebagian siswa masih merasa bingung dalam memahami aturan permainan dan pengoperasian media digital. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas guru dan siswa berada pada kategori "Cukup". Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II, aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai kategori "Baik", sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Siklus	Aktivitas Guru	Kategori	Aktivitas Siswa	Kategori
Siklus I	60,1%	Cukup	61,3%	Cukup
Siklus II	86,6%	Baik	88,1%	Baik

Tabel 1. Ringkasan Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Peningkatan aktivitas pembelajaran tersebut berkorelasi positif dengan hasil belajar kognitif siswa. Pada tahap pra-tindakan, ketuntasan klasikal hanya mencapai 30%. Setelah penerapan model GBL berbantuan Educandy pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60%, dan kembali meningkat hingga mencapai 90% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar disajikan pada tabel berikut.

Indikator	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Klasikal	30%	60%	90%
Kategori	Kurang	Cukup	Baik

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model GBL berbasis media digital Educany efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Karena indikator keberhasilan telah tercapai pada Siklus II, penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar bahasa Inggris dalam penelitian ini membuktikan bahwa integrasi model GBL dan media digital Educandy merupakan strategi yang tepat untuk karakteristik siswa sekolah

dasar. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dan *guide* yang terstruktur. Sejalan dengan pandangan Untari (2022), model berbasis permainan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, dinamis, dan kolaboratif, yang merupakan esensi dari pembelajaran bermakna.

Ketidakmampuan mencapai target pada Siklus I mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi digital di kelas tidak dapat dipisahkan dari kesiapan manajerial guru. Lemahnya pengelolaan kelas pada Siklus I sejalan dengan temuan Rye dkk. (2025), yang menegaskan bahwa dalam ekosistem digital, fokus perhatian siswa sangat bergantung pada kejelasan tantangan dan aturan yang disajikan oleh pendidik. Ketika guru belum menjelaskan aturan permainan (*explanation of rules*) secara rinci, kebingungan prosedural menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas pembelajaran. Kondisi ini juga berdampak pada kurang optimalnya pemberian *scaffolding*. Menurut Plass, Mayer, dan Homer (2023), *scaffolding* merupakan komponen krusial dalam permainan digital karena berfungsi sebagai bantuan kognitif yang mempermudah siswa memahami materi.

Transformasi yang terjadi pada Siklus II mengonfirmasi bahwa peningkatan familiaritas siswa terhadap aplikasi Educandy serta kepercayaan diri dalam menggunakan media digital menjadi faktor determinan keberhasilan pembelajaran. Dengan berkurangnya kendala teknis, perhatian siswa dapat difokuskan sepenuhnya pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini selaras dengan teori Nation (2020) mengenai pentingnya penguasaan kosakata reseptif sebelum berkembang menjadi kosakata produktif. Selain itu, penggunaan fitur *Match-Up* dan *Crosswords* memungkinkan terjadinya proses *active repetition*, yang menurut Cameron (2001) efektif membantu siswa sekolah dasar menguasai bahasa asing melalui pengulangan yang menyenangkan.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi Mia Audina (2025) yang menyatakan bahwa model GBL berbantuan Educandy memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi spesifik dibandingkan penelitian Nur Amalia

(2024), yakni dengan menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi media digital pada sekolah dengan fasilitas terbatas sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan *scaffolding* secara merata dan sistematis. Selain itu, pemberian *reward* berupa "Bintang Prestasi" terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memitigasi dampak negatif kompetisi digital, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih inklusif.

Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi Educandy mampu mentransformasi aktivitas menghafal kosakata yang cenderung monoton menjadi pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Sinergi antara sintaks GBL yang terstruktur dan media digital yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi memori siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media digital Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV UPTD SDN 4 Amarang. Melalui serangkaian tindakan yang dilakukan dalam dua siklus, terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran yang signifikan, baik dari segi performa mengajar guru maupun keterlibatan aktif siswa, yang keduanya berhasil mencapai kategori baik. Model pembelajaran ini tidak hanya menciptakan suasana kelas yang kondusif, tetapi juga menstimulasi antusiasme siswa dalam menguasai kosa kata melalui pendekatan yang menyenangkan.

Secara kuantitatif, efektivitas model ini ditunjukkan dengan lonjakan capaian hasil belajar kognitif siswa. Tingkat ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pesat hingga mencapai 90% pada akhir siklus kedua, melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini mengonfirmasi bahwa integrasi media Educandy mampu meminimalisir kejenuhan belajar dan membantu siswa mengatasi hambatan dalam memahami materi bahasa Inggris. Secara keseluruhan, sinergi antara sintaks *Game-Based Learning* yang sistematis dan media permainan digital terbukti menjadi solusi instruksional yang tepat untuk memaksimalkan penguasaan kosa

kata dan struktur kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan Educandy terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8*(3), 457–467.

Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2020). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction* (3rd ed.). Guilford Press.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.

EF Education First. (2025). *EF English Proficiency Index 2025: A ranking of 123 countries and regions by English skills*. https://www.ef.com/wwen/epi/

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024*.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

Nation, I. S. P. (2020). *Teaching and learning vocabulary*. Routledge.

Nur Amalia. (2024). *Penerapan model Game-Based Learning berbantuan Educandy untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa* (Skripsi, Universitas Negeri Makassar).

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2023). *Handbook of game-based learning*. MIT Press.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.

Rofiqoh. (2024). *Pemanfaatan media Educandy untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 8*(2).

Rye, L. (2025). *Digital learning ecosystem: The role of motivation and memory retention in elementary students*. *Learning and Instruction, 42*(1), 55–70.

Septiani, R. (2024). *Inovasi model pembelajaran di era digital: Panduan praktis untuk guru SD*. Alfabeta.

Untari, E. (2022). *Model pembelajaran berbasis permainan untuk generasi alpha*. Deepublish.

Videnovik. (2023). *Digital game-based learning as a pedagogical tool in primary education*. *Technology, Knowledge and Learning*

Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode *outdoor learning* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran, 3*(2), 147–153.