



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KOSAKATA BAKU SISWA KELAS VI SD NEGERI 7 SALOTUNGO KABUPATEN SOPPENG

Nathania Emauela David¹, Muh.Faisal², Armi Nugraha³

¹PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: nathaniaemauela@gmail.com

²PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: muhfaisal77@gmail.com

³PGSD, SD Negeri 7 Salotungo

Email: arminugraha64@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 10-9-2023</i> <i>Revised; 15-9-2023</i> <i>Accepted; 25-11-2023</i> <i>Published; 26-11-2023</i>	Penelitian ini mengkaji tentang penerapan media pembelajaran <i>Educandy</i> untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa. Rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan media pembelajaran <i>Educandy</i> untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa kelas VI. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa melalui penerapan media pembelajaran <i>Educandy</i> . Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 7 Salotungo yang berjumlah 30 orang dan terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi untuk mengetahui peningkatan secara kuantitatif kemampuan memahami kosakata baku siswa pada saat digunakan media pembelajaran <i>Educandy</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan memahami kosakata baku siswa terbukti dari peningkatan persentase di setiap siklusnya. Hasil persentase siklus I sebesar 36,67% kategori kurang efektif dan siklus II persentase rata-rata meningkat 86,67 kategori efektif. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan media pembelajaran <i>educandy</i> dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa kelas IV SD Negeri 7 Salotungo Kabupaten Soppeng.

Key words:

*Media pembelajaran,
educandy, kosakata baku.*

artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Arus globalisasi terus mempengaruhi berbagai negara di dunia, termasuk di Indonesia. Globalisasi adalah berkembangnya sistem yang ada di dunia terhadap segala bidang kehidupan seluruh bangsa (Goldin, I & Reinert, K., 2012). Globalisasi menjadikan hubungan setiap negara

menjadi tanpa batas. Oleh karena itu, setiap negara harus mampu beradaptasi dan menentukan pemikiran yang tepat untuk menghadapi pesatnya arus globalisasi (Yuniarto, 2014)

Globalisasi memberikan implikasi bahwa pola pendidikan di Indonesia harus berfokus pada penguatan identitas dan karakter bangsa. Terkait dengan hal tersebut, bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam penguatan identitas dan karakter bangsa. Dengan mencintai bahasa Indonesia juga berarti mencintai identitas negara Indonesia (Rustini & Diarta, 2014). Selain sebagai identitas bangsa, bahasa Indonesia menjadi bagian dari sumber nilai-nilai sosial budaya yang mampu mengembangkan rasa kebangsaan (Setyaningsih et al., 2019)

Dalam perkembangannya, pengaruh arus globalisasi tercermin pada perilaku bangsa Indonesia yang mulai meninggalkan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan terbiasa menggunakan bahasa “gaul” (Sari, 2015). Bahasa gaul sering kali digunakan bukan hanya dalam komunikasi sehari-hari namun juga secara sengaja atau tidak sengaja juga digunakan dalam komunikasi formal. Hal ini yang menjadikan penerapan bahasa Indonesia menjadi tidak baik dan tidak benar atau yang lazim dikatakan bahasa tidak baku (Suminar, 2016). Kata tidak baku muncul karena penulisan dan pengucapan yang salah dalam kehidupan sehari-hari (Rasuli, 2019). Penerapan bahasa Indonesia yang tidak baik dan tidak benar menyebabkan kedudukan bahasa Indonesia menjadi menurun.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mencerminkan nilai-nilai sosial budaya yang melandasi adanya rasa kebangsaan. Hal ini berarti bahasa Indonesia menyatukan banyaknya bahasa wilayah atau daerah antarsuku di Indonesia sehingga terbentuk suatu kesatuan dan rasa kebangsaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran dan kedudukan yang penting dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum telah mengamanatkan pembelajaran Bahasa Indonesia sejak tingkat Pendidikan dasar hingga Pendidikan tinggi. Hal tersebut sesuai dengan tujuan nasional (Riama, 2020). Sejalan dengan itu, Depdiknas (2001), telah memberikan rincian bahwa pembelajaran sastra bertujuan agar peserta didik mampu memahami, menikmati, dan memanfaatkan karya sastra guna mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan berbahasa. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia yang digunakan haruslah bahasa Indonesia yang menggunakan kata-kata baku, baik, dan benar (Devianty, 2021). Kata baku ialah kata yang digunakan telah sesuai dengan kaidah atau pedoman bahasa yang sudah ditentukan. Kata baku terdapat di entri Kamus Besar Bahasa Indonesia. Berbeda dengan kata nonbaku, entri kata tersebut tidak terdapat di Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Salah satu unsur kebahasaan adalah kosakata. Kosakata merupakan kata yang merujuk pada suatu bahasa. Kosakata bahasa Indonesia berarti kata yang merujuk pada bahasa Indonesia. Kosakata merupakan unsur penting bagi siswa. Untuk berkomunikasi dengan santun, baik, dan, benar, dibutuhkan penguasaan kosakata yang bervariasi oleh siswa (Hilaliyah, 2018; Syafryadin et al., 2020). Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin kaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman makna dan menambah pengetahuan tentang bahasa. Selain itu, siswa dapat mengungkapkan ide atau gagasan baik secara lisan maupun tulis dengan mudah (Bayu et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 bulan di kelas VI SD Negeri 7 Salotungo, rata-rata siswa tidak mengetahui kosakata baku. Hal ini tampak pada saat pembelajaran daring 2 tahun yang lalu yang berlanjut sampai sekarang. Seperti diketahui bersama, kebijakan pemerintah mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dari rumah karena pandemi Covid-19. Alternatif yang diambil oleh pemangku kepentingan di sekolah adalah melaksanakan pembelajaran melalui media sosial yang dapat diakses sebagian besar siswa yaitu platform media sosial Whatsapp.

Pembelajaran dilakukan dengan cara memberi materi dengan bantuan video pembelajaran yang ada di Youtube dan selanjutnya memberikan tugas kepada siswa. Pada percakapan Whatsapp baik antara guru dengan siswa maupun antarsiswa dominan menggunakan kosakata yang tidak baku seperti, “Semua dihapal, bu?”, “Saya ijin tidak bisa ikut pelajaran, bu”, “Tugasnya saya kirim setelah shalat, bu.”, “Gercep sekali xxx, tugasnya sudah selesai.”, “Kuy kerja tugas kelompok.” “Monmaap bu, hari ini saya ijin.” Dalam konteks percakapan di luar pembelajaran boleh saja menggunakan bahasa gaul ataupun bahasa yang tidak baku, tetapi saat proses belajar sedang berlangsung seyogianya siswa menggunakan kosakata baku pada percakapan Whatsapp.

Pada pembelajaran di kelas, terkhusus muatan pelajaran Bahasa Indonesia menuliskan kembali teks bacaan yang telah dibaca menggunakan bahasa sendiri, rata-rata siswa menggunakan kosakata yang tidak baku. Dari 30 siswa hanya terdapat 8 orang yang menggunakan kosakata baku dengan tepat. Setelah diberi klarifikasi bahwa beberapa kosakata yang digunakan bukan merupakan kosakata baku mereka heran karena mereka menganggap kosakata yang mereka gunakan sudah tepat karena sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Hal ini terus berlanjut sampai saat ini.

Fakta selanjutnya adalah pembelajaran di kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Materi hanya dijelaskan melalui video pembelajaran dan perbandingan kosakata baku dengan tidak baku ditunjukkan pada media *powerpoint* yang ditayangkan melalui proyektor. Metode lainnya yaitu siswa diminta untuk menghafalkan kosakata baku. Namun hal itu tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang kosakata baku.

Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah siswa memahami bahwa yang ia gunakan adalah kosakata yang baku. Hal ini dapat tercapai salah satunya dengan cara melatih pemahaman siswa berulang-ulang sehingga dapat tertanam dalam pemikiran siswa. Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk menunjang hal tersebut. Namun, pemilihan media harus sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Siswa cenderung bosan dalam pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan media yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata baku dan selanjutnya dapat diaplikasikan oleh siswa baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educandy*. *Educandy* dapat diakses melalui website atau aplikasi yang telah dikembangkan. *Educandy* merupakan game edukasi yang berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang lebih menyenangkan, sesuai menggunakan slogan yang mereka miliki, yaitu “*making learning sweeter*” (menghasilkan belajar lebih manis). Permainan ini termasuk dalam konteks permainan belajar, namun lebih bervariasi dan mengasyikkan sehingga pengguna tidak akan merasa bosan (Irvan & Arni, 2022). *Educandy* sebagai media pembelajaran memungkinkan hadirnya kuis-kuis atau permainan. Seperti yang dijelaskan (Ulya, 2021), aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat kuis atau evaluasi dalam bentuk game atau permainan. *Educandy* mempunyai tiga fitur utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Ketiganya dapat dirinci dalam beberapa jenis atau menu permainan. Adapun menu-menu yang tersedia di *Educandy* di antaranya pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*match-up*), *noughts* dan *crosses*, teka-teki silang (*crosswords*), mencari kata (*word search*), dan anagram (*anagrams*).

Berdasarkan variasi menu atau fitur tersebut, *Educandy* ini cocok diterapkan dan dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelebihan *Educandy* di antaranya mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan (Ulya, 2021). *Educandy* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam muatan materi Bahasa Indonesia, seperti analisis kosakata (Widiastuti et al., 2021). Di dalam Aplikasi *Educandy* ini

dimungkinkan untuk membuat bentuk kuis atau aktivitas pengenalan ragam kata atau bahasa yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, serta dapat dijadikan latihan soal atau evaluasi dengan tampilan yang lebih menyenangkan. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat mengetahui kosakata baku yang sesuai dengan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Pemilihan media pembelajaran *Educandy* untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ratna Widiastuti dkk dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM sebesar 36%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 55% dan meningkat sebesar 86% pada siklus II.

Berdasarkan pada ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Educandy* untuk Meningkatkan Kosakata Baku Siswa Kelas VI SD Negeri 7 Salotungo Kabupaten Soppeng”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam upaya meningkatkan kosakata baku siswa kelas IV melalui penerapan media pembelajaran *Educandy* pada siswa kelas VI SD Negeri 7 Salotungo.

Penelitian tindakan kelas berasal dari tiga kata inti, yaitu 1) penelitian, 2) tindakan, 3) kelas. Arikunto (2007: 3), menyatakan berdasarkan tiga kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini diawali suatu permasalahan yang ditemukan di dalam kelas oleh pendidik sebagai pengelola kelas, dan bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran di kelas secara langsung.

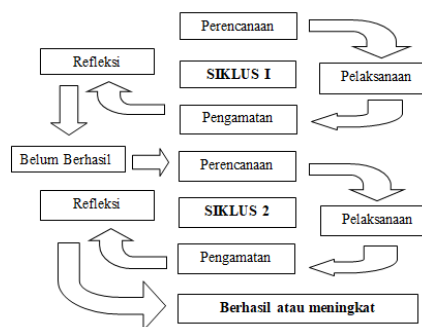
Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2022 semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 7 Salotungo. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 7 Salotungo Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2022/2023 adalah 30 orang siswa yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Sedangkan peneliti sendiri bertindak sebagai guru model. Pelaksanaan PTK dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran.

Rancangan Tindakan

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu desain penelitian berdaur ulang (siklus). Penelitian ini menggunakan dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan masing-masing dua kali pertemuan. Siklus lanjutan dipersiapkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul dan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Arikunto (2015) mengemukakan terdapat empat tahapan dalam melakukan tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas



Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi dan dokumentasi sebagai instrument pendukung. Lembar observasi merupakan alat observasi yang digunakan peneliti dalam mengamati perkembangan siswa yang akan diamati. Salah satu instrumen observasi yang digunakan adalah check list. *Check list* atau daftar cek adalah observasi yang berisikan daftar semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek. *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu. Adapun kisi-kisi observasi dibuat mencakup materi

pokok bahasan yang diajarkan atau yang telah dipelajari yaitu untuk mengukur kemampuan memahami kosakata baku siswa. Dokumentasi merupakan instrumen yang memperkuat dalam penelitian. Dalam penelitian ini berupa dokumen tertulis yaitu RPP, data siswa, video dan foto ketika siswa sedang berbicara setelah menggunakan media *educandy*.

Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *educandy*. Sedangkan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persentase kosakata baku siswa dengan media pembelajaran *educandy* menggunakan statistik. Kemampuan kosakata baku siswa ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran *educandy* dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan, dengan demikian akan diketahui hasilnya.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu, berupa peningkatan kemampuan memahami kosakata baku siswa. Indikator keberhasilan pada penelitian ini berupa perubahan pada kemampuan kosakata baku siswa khususnya pada banyaknya perbendaharaan kata yang dimiliki siswa, sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa terutama kosakata baku siswa dengan menggunakan media pembelajaran *educandy* dapat tercapai.

Tabel 1. Kriteria Observasi Siswa

Kriteria	Jumlah kalimat kosakata baku yang dirangkai	Kategori
Berkembang sangat baik (BSB)	9 - 10	Tuntas
Berkembang sesuai harapan (BSH)	7 - 8	Tuntas

Berkembang (B)	4 – 6	Tidak Tuntas
Belum Berkembang (BB)	1 - 3	Tidak Tuntas

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila hasil observasi siswa apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai kategori tuntas pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB) pada kosakata baku melalui penerapan media pembelajaran *educandy* pada siklus I dan II.

Untuk mengukur keberhasilan penelitian, maka akan dikategorikan dengan 5 skala yang mengacu pada standar (Arikunto, 2015) yaitu:

Tabel 2. Katerogi Indikator Keberhasilan Penerapan Media Pembelajaran *Educandy*

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
<20%	Sangat Kurang Efektif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Kegiatan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan prosedur PTK. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian kelas IV SDN 7 Salotungo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, setiap siklus pembelajaran terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dimulai pada tanggal 5 April 2023 dan 6 April 2023, siklus II tanggal 12 April 2023 dan 13 April 2023. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung 2x45 menit (07.30-09.00 WITA). Proses

penelitian ini dilakukan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : (a) perencanaan (*planning*), (b) pelaksanaan (*action*), (c) observasi (*observation*), dan (d) refleksi (*reflection*).

Siklus I

Hasil pengamatan penerapan media *Educandy* yang dilakukan peneliti pada siklus I belum maksimal selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang masih kesulitan karena pertama kali menggunakan *Educandy*. Siswa belum memahami instruksi yang diberikan oleh guru sehingga siswa berebutan untuk bertanya sehingga menghabiskan waktu yang lama untuk memberikan pemahaman kepada siswa.

Dalam pembelajaran siswa merespon dengan bersemangat namun siswa masih cenderung mengerjakan hal lain dalam proses pembelajaran sehingga kurang memerhatikan guru saat menjelaskan. Rata-rata siswa hanya mampu mengerjakan 1-2 level permainan sehingga kosakata baku yang dipahami oleh siswa masih kurang. Ketika mengerjakan permainan siswa masih terlihat bekerja sama dengan temannya karena tidak yakin dengan jawabannya sendiri. Ketika siswa ditugaskan untuk menuliskan kembali suatu cerita dengan merangkai kosakata yang dipelajari menjadi suatu kalimat, siswa masih cenderung mencampur kosakata baku dan tidak baku. Ketika guru bertanya siswa lebih senang menjawab berebutan dan enggan jika diminta untuk maju ke depan kelas, beberapa siswa juga masih menjawab dengan kosakata tidak baku. Sebagian besar siswa malu dan tidak berani menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru harus menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan kelas.

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor lembar observasi perolehan kosakata baku siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *educandy* menunjukkan bahwa pada siklus I dari 30 siswa terdapat 11 siswa dengan persentase 36,67% termasuk dalam kategori tuntas karena berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dan 19 siswa dengan persentase 63,33% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Keberhasilan penelitian pada siklus I termasuk kategori kurang efektif. Hasil penelitian pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan karena rata-rata kemampuan kosakata baku siswa berdasarkan hasil observasi belum mencapai 80%.

Hasil refleksi yang telah diperoleh pada pelaksanaan siklus I dan kemudian didiskusikan dengan guru kelas IV. Hasil tes kemampuan kosakata baku siswa pada siklus I belum mencapai

ketuntasan klasikal. Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I belum dapat dikatakan tuntas, oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian untuk perbaikan ke tahap siklus II.

Siklus II

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil bahwa penerapan media *Educandy* menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Peneliti telah memberikan instruksi lebih jelas kepada siswa tentang penerapan *Educandy*. Kemudian, waktu penerapan media *Educandy* tidak hanya pada awal pembelajaran saja namun digunakan pada awal kegiatan inti, pertengahan kegiatan inti dan akhir kegiatan inti.

Penerapan media *Educandy* lebih banyak dalam pembelajaran juga memberikan dampak kepada siswa terkait kemahirannya menggunakan media tersebut. Sehingga peneliti tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengarahkan siswa dan siswa bisa fokus dalam menyelesaikan soal yang ada pada media *Educandy*.

Pengamatan terkait kemampuan memahami kosakata baku pada siklus II ini menunjukkan hasil yang lebih baik juga. Siswa di awal pembelajaran menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan senang dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan melalui penerapan media *Educandy*. Dalam mengerjakan permainan sebagian besar siswa sudah mampu mencapai 3 level sesuai waktu yang ditentukan. Siswa sudah terlihat aktif selama proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah dipelajari tanpa ditunjuk oleh guru terlebih dahulu dengan menggunakan kosakata baku yang tepat. Selain itu, rata-rata siswa sudah mampu memahami dan menggunakan kosakata baku yang telah dipelajari sebelumnya yaitu menuliskan kembali cerita dengan merangkai kosakata baku menjadi suatu kalimat yang tepat.

Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor lembar observasi perolehan kosakata baku setelah diterapkannya media pembelajaran *educandy* menunjukkan bahwa pada siklus II dari 30 siswa, 26 siswa dengan persentase 86,67% termasuk dalam kategori tuntas yaitu berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dan 4 siswa dengan persentase 13,33% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Keberhasilan penelitian pada siklus II termasuk kategori efektif. Hasil penelitian pada siklus II telah menunjukkan bahwa ketuntasan indikator penelitian sudah tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas

telah lebih dari 80% siswa pada pembelajaran kosakata baku melalui penerapan media pembelajaran *educandy*.

Tabel 3. Rekapitulasi Indikator Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

	Tuntas	Tidak Tuntas	Kategori Indikator Keberhasilan
Siklus I	36,67%	63,33%	Kurang Efektif
Siklus II	86,67%	13,33%	Efektif

Pembahasan

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini mengharuskan seorang guru untuk terus beradaptasi dengan tren pembelajaran kreatif dan modern. Hal ini bertujuan agar proses Kegiatan Pembelajaran bisa selalu relevan dengan karakteristik peserta didik dan lebih efektif. Generasi saat ini umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk ketika belajar. Banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menangkap pemahaman tentang materi pelajaran, salah satunya yaitu dengan menerapkan penggunaan game atau permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran (Arifannisa et al., 2023). Selanjutnya (Wijayanto & Istianah, 2017) menjelaskan bahwa dalam permainan edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan. Melalui permainan edukasi tersebut siswa dapat secara langsung melihat, mendengar, mengamati dan bahkan berinteraksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, tools dan navigasi lainnya yang sudah disediakan dalam program permainan edukasi tersebut sehingga disebut permainan interaktif.

Pembelajaran melalui media permainan interaktif sangat digemari oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Haryanto & Adiwiharja, 2015) bahwa belajar dengan menggunakan

media interaktif akan membuat siswa senang dan tertarik sehingga lebih mudah untuk mengingat materi yang dipelajari.

Media pembelajaran *Educandy* yang disajikan oleh guru memiliki tampilan menarik dan berwarna sehingga siswa menjadi lebih senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran serta dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hartanti (2019) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa nyaman, senang dan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *Educandy* adalah tampilan huruf yang disajikan terlalu kecil sehingga siswa mengalami kesulitan saat memencet pilihan jawaban yang tepat. Monica (2010) menjelaskan bahwa semakin kecil ukuran huruf yang digunakan maka semakin kecil juga tingkat keterbacaannya. Hal ini dapat membuat mata siswa menjadi cepat lelah apabila menerapkan permainan berbasis aplikasi *Educandy* terlalu lama.

Penerapan media pembelajaran *Educandy* memberikan manfaat bagi guru dapat menambah wawasan terkait dengan media pembelajaran yang cocok digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat berinovasi dalam proses pembelajaran. Materi dan kuis yang dibuat melalui aplikasi *educandy* tersebut sangat efektif karena pembuatannya mudah, tidak memerlukan waktu yang lama, meminimalisir adanya kebocoran soal, dan kuis tersebut dapat dipergunakan berulang-ulang. Selain itu, guru juga menjadi lebih bersemangat ketika mengajar karena siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Manfaat adanya aplikasi tersebut juga dirasakan oleh siswa, penerapan media pembelajaran *educandy* dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam memperbanyak perbendaharaan kosakata baku sangat bermanfaat bagi mereka.

Kosa kata adalah komponen inti dari sebuah bahasa. Oleh karena itu, kosa kata penting untuk dipelajari. Mempelajari kosa kata terkadang menjadi kegiatan yang membosankan bagi peserta didik. Faktanya banyak siswa menolak menerapkan bahasa Indonesia baku dalam percakapan sehari-hari, bahkan dengan teman sebaya dan guru mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan ketidaktahuan mereka terhadap kata baku bahasa Indonesia. Selain itu, pemahaman mereka yang terbatas tentang bahasa standar sekolah menunjukkan bahwa kesadaran akan penerapan kata baku yang tepat masih kurang hal ini juga dibuktikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru lebih sering menggunakan gambar dan

ceramah dalam pelajaran bahasa Indonesia daripada media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Hal ini mengakibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia mereka menjadi membosankan dan tidak lancar.

Dengan pola permainan yang asik dan mudah dipahami media pembelajaran *Educandy* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa khususnya untuk meningkatkan kosakata baku siswa. Dalam pelaksanaan penelitian menggunakan media pembelajaran *educandy*, guru mampu memberikan instruksi penggunaan yang jelas kepada siswa. Siswa yang tumbuh dan berkembang di era digital juga cepat dan tanggap dalam menggunakan perangkat teknologi dan mengoperasikannya. Dengan menggunakan media pembelajaran *educandy* tersebut siswa merasa semangat ketika belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *educandy* dilengkapi berbagai kuis kosakata Bahasa Indonesia yang termuat dalam media pembelajaran *educandy* juga membuat siswa senang dalam mengerjakannya. Sebagian besar siswa pada siklus I hanya mampu menyelesaikan 1-2 level saja, sedangkan pada siklus ke II sebagian besar siswa sudah mampu menyelesaikan 1-3 level dengan durasi waktu yang ditentukan. Siswa juga aktif menjawab pertanyaan dari guru menggunakan kosakata baku yang tepat. Selanjutnya, sebagian besar siswa sudah mampu menuliskan kembali cerita dengan bahasa mereka sendiri dan dengan memperhatikan penggunaan kosakata baku yang tepat. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil observasi yang diberikan oleh guru, dimana adanya peningkatan kemampuan memahami kosakata baku yang didapat oleh siswa.

Hasil observasi pelaksanaan siklus I dan II membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan memahami kosakata baku siswa dari sebelumnya. Analisis data pada siklus I menunjukkan rata-rata kemampuan kosakata baku siswa dari 30 orang siswa hanya terdapat 11 orang siswa yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase sebesar 36,67%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar sebanyak 19 orang siswa dengan persentase sebesar 63,33%. Keberhasilan penelitian pada siklus I termasuk kategori kurang efektif. Kemudian, Analisis data pada siklus II menunjukkan rata-rata kemampuan kosakata baku siswa dari 30 orang siswa terdapat 26 orang siswa yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase sebesar 86,67%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar sebanyak 4 orang siswa dengan persentase sebesar 13,33%. Keberhasilan penelitian pada siklus

II sudah mencapai kategori efektif. Hasil observasi siswa berdasarkan perolehan data dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 50%.

Peningkatan kemampuan kosakata baku siswa pada siklus I dan II melalui penerapan media pembelajaran *educandy* menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan bagi siswa. Media pembelajaran *educandy* juga memberikan petunjuk yang jelas sehingga mudah digunakan sendiri oleh siswa dan memfasilitasi keterampilan penerapan teknologi sesuai perkembangan zaman siswa. Pemaparan yang disampaikan oleh peneliti sesuai dengan pendapat Hartanti (2019) bahwa media pembelajaran permainan edukasi dapat menarik siswa sehingga kompetensi pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan teori dan hasil observasi tentang kemampuan kosakata baku siswa dari siklus I ke siklus II pada uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *educandy* untuk meningkatkan kemampuan kosakata baku siswa kelas IV SD Negeri 7 Salotungo dinyatakan berhasil sehingga tidak perlu diadakan tindakan penelitian pada siklus berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng. sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. H. Darmawang., M. Kes. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Muh. Faisal, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing, mengarahkan, memberikan semangat, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.
4. Hj. Suarni Beddu, S.Pd. sebagai kepala sekolah PPL II yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk meneliti.
5. Armi Nugraha, S.Pd. sebagai guru pamong PPL II yang senantiasa membimbing, mengarahkan, memberikan semangat, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.

6. Seluruh guru, staf, dan peserta didik SDN 7 Salotungo yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga khususnya orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung penulis selama pelaksanaan penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 khususnya kelas PGSD 007 UNM yang senantiasa saling memberi perhatian.

PENUTUP

Simpulan

Educandy sebagai media pembelajaran digital berbasis game edukatif yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami, mengingat dan memperbanyak penguasaan kosakata baku untuk memudahkan siswa merangkainya menjadi sebuah kalimat. Penguasaan aplikasi *Educandy* oleh guru, kreativitas, serta gaya atau cara mengajar guru juga memengaruhi bentuk penyajian media ini dalam pembelajaran. Bagi siswa, penerapan *Educandy* turut berkontribusi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, siswa pun menjadi bertambah pengalaman dan keterampilannya dalam literasi teknologi. Interaksi guru dan siswa serta siswa dengan muatan pembelajaran semakin intens, terutama dalam menulis kembali cerita sehingga siswa dapat memperbanyak, memahami, dan menggunakan kosakata baku.

Hasil observasi pelaksanaan siklus I dan II membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan memahami kosakata baku siswa dari sebelumnya. Analisis data pada siklus I menunjukkan rata-rata kemampuan kosakata baku siswa dengan persentase sebesar 36,67 dan pada siklus II menunjukkan rata-rata kemampuan kosakata baku siswa dengan persentase sebesar 86,67%. Hasil observasi siswa berdasarkan perolehan data dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 50%.

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *educandy* dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata baku siswa kelas IV SD Negeri 7 Salotungo. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil observasi setiap siklusnya.

Saran

Bagi siswa, agar kedepannya dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan lebih aktif dalam menemukan pengetahuan melalui media pembelajaran pada pembelajaran yang berlangsung serta terus berupaya menggunakan kosakata baku dalam berinteraksi dengan sesama.

Bagi guru, diharapkan selalu mengikuti perkembangan yang berhubungan dengan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran *educandy* pada proses belajar mengajar di kelas.

Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *educandy*, hendaknya mampu menganalisis dengan baik kebutuhan siswa dan menyesuakannya dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Menganalisis materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat menyesuaikan dengan waktu pelaksanaan pembelajaran dan memperluas referensi terkait media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Nyoman, I., Satria, P., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia .
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Bayu, A., Sodiq, S., & Suhartono. (2021). *PERKEMBANGAN KOSAKATA PEMELAJAR SEKOLAH DASAR*. 9(2), 225–231.
- Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(2), 121–132.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>

- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis hypermedia. *Proceedings of Seminar Nasional Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan 2019*, 2(1), 78–85.
- Haryanto, F. D., & Adiwiharja, C. (2015). MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 1(2), 266–274.
- Hilaliyah, T. (2018). enguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 157–167.
- Goldin, I. & Reinert, K. (2012). Globalization for Development : Meeting New Challenges. *Oxford University Press*.
- Irvan, M., & Arni, R. (2022). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DENGAN EDUCANDY SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG. *Prosding Seminar Nasional Bahasa Jepang MINASAN IV*, 64–71. <https://www.educandy.com>.
- Monica. (2010). Pengaruh warna, tipografi, dan layout pada desain situs. *Humaniora*, 1(2), 459–468.
- Rasuli. (2019). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata baku dan tidak baku dengan media flash card pada siswa kelas VI SD N Sameye Tahun 2018/2019. *Jurnal Ilmu Sosail Dan Pendidikan*, 3(2), 334–340.
- Rustini, N., & Diarta, I. (2014). Menyikapi kebertahanan Bahasa Indonesia dalam menghadapi globalisasi di Bali. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 4(2), 126–129.
- Sari, B. (2015). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015*, 171–176.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200–1214.
- Syafryadin, Wardhana, D., Apriani, E., & Noermanzah. (2020). Maxim variation, conventional and particularized implicature on students' conversation. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 3270–3274.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.
- Widiastuti, R., Sayekti, I., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089.

- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *JPGSD*, 5(3), 338–347.
- Yuniarto, P. (2014). Masalah globalisasi di Indonesia: Antara kepentingan, kebijakan, dan tantangan. *Jurnal Kajian Wilayah*, 5(1), 67–95.