

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA KARTU PERCAKAPAN TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ARE BENATA TARIGAN
NPM 2213053124**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA KARTU PERCAKAPAN TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ARE BENATA TARIGAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU PERCAKAPAN TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ARE BENATA TARIGAN

Permasalahan dari penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo, yaitu sebanyak 40 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh karena populasi kecil, maka seluruh populasi menjadi sampel dengan 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 20 peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pilihan ganda dan non-tes berupa dokumentasi dan observasi. Data diuji dengan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik sebesar 42%.

Kata kunci: kartu percakapan, model *game based learning*, kosakata bahasa inggris.

ABSTRACT

THE IMPACT OF USING A GAME-BASED LEARNING MODEL WITH CONVERSATION CARDS ON GRADE IV ELEMENTARY STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY MASTERY

By

ARE BENATA TARIGAN

The problem of this research was the low english vocabulary mastery of fourth-grade students of SD Negeri 2 Gondangrejo. This research aimed to determine the effect of the game-based learning model, assisted by conversation card media, on the english vocabulary mastery of fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondangrejo. This research used a quantitative approach with an experimental method and a nonequivalent control group design. The population of this research was all fourth-grade students of SD Negeri 2 Gondangrejo, totaling 40 students. The sampling technique used was saturated sampling because the population was small; therefore, the entire population served as the sample, with 20 students from class IV A as the control class and 20 students from class IV B as the experimental class. The data collection techniques used were tests in the form of multiple-choice questions and non-tests in the form of documentation and observation. The data were tested by hypothesis testing using a simple linear regression. The results showed that there was an effect of using the game-based learning model assisted by conversation card media on students' english vocabulary mastery by 42%.

Keywords: conversation cards, english vocabulary, game based learning model

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU PERCAKAPAN TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Are Benata Tarigan**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053124

Program Studi : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Frida Destini, M.Pd.
NIP 19891229 201903 2 019

Dosen Pembimbing II

Miranda Abung, M.Pd.
NIP 19981003 202406 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

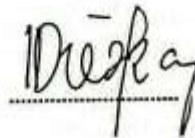
1. Tim Penguji
Ketua : Frida Destini, M.Pd.



Sekretaris : Miranda Abung, M.Pd.



Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 4 Mei 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Are Benata Tarigan
NPM : 2213053124
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kartu Percakapan Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 4 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Are Benata Tarigan
NPM 2213053124

RIWAYAT HIDUP



Are Benata Tarigan, dilahirkan di Kota Kabanjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, pada tanggal 11 Agustus 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Ruben Tarigan dan Ibu Rehmalemna br Bangun.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Swasta Santo Xaverius 1 Kabanjahe , lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 1 Kabanjahe, lulus pada tahun 2019.
3. SMK Negeri 1 Kabanjahe, lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi, peneliti juga aktif dalam kegiatan organisasi mahasiswa, yaitu Forum Komunikasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Forkom PGSD), pada tahun 2022 dan juga aktif mengikuti lembaga kemahasiswaan, yaitu HIMAJIP FKIP UNILA, pada tahun 2023. Peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDS Bujung Dewa serta melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bujung Dewa, Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung pada tahun 2025.

MOTTO

“Terbentur, Terbentur, Terbentuk”

(Tan Malaka)

“Semua tempat adalah sekolah, semua orang adalah guru”

(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kupanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, kekayaan kasih, dan kekuatan-Nya sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa diberkati, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tuaku Tersayang

Bapak Ruben Tarigan dan Ibu Rehmalemna br Bangun, puji Tuhan, aku kini sudah sampai pada tahap ini. Bapak adalah pilar kekuatan dan sumber inspirasiku.

Terima kasih atas dukungan dan pengorbananmu. Ibu adalah orang terhebat. Terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa, dan pengorbanan yang mampu memberikan motivasi serta semangat untuk sampai di tempat ini. Pengorbanan Bapak dan Ibu sangat amat tak dapat terbalaskan. Perjuanganmu tak sebanding dengan apa yang telah kuusahakan. Ini merupakan setitik perjalanan yang ku berikan. Hiduplah lebih lama lagi karena aku ingin kalian selalu ada di setiap proses perjalanan dan pencapaianku.

Saudariku Tersayang

Miselen br Tarigan yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi serta memberikan semangat agar menjadi Orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater Tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan anugerah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kartu Percakapan terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari adanya masukan dan saran yang luar biasa yang diberikan oleh berbagai pihak, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN., Eng., yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang membantu peneliti mengesahkan skripsi.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.S.i., yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan administrasi surat guna menyelesaikan skripsi.
4. Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung sekaligus, Penguji Utama Fhadilah Khairani, M.Pd., yang mendukung pelaksanaan kegiatan di Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan juga senantiasa memberikan masukan serta saran dalam penyusunan skripsi.
5. Ketua Penguji, Frida Destini, M.Pd., yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran, memberikan nasihat dan saran perbaikan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi.

6. Sekretaris Penguji, Miranda Abung, M.Pd., yang telah membimbing peneliti, memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi.
7. Validator Ahli, Alif Luthfi, M. Pd., dan Agung Dian Putra, M. Pd., yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan instrumen penelitian serta pembuatan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
8. Dosen Pembimbing Akademik, Yoga Fernando Risqi, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, saran serta saran yang bermanfaat bagi penulis.
9. Dosen dan Staf Karyawan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, yang telah mendukung, peneliti dalam penyusunan skripsi.
10. Kepala Sekolah, Wali Kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo yang telah memberikan izin serta membantu peneliti selama pelaksanaan penelitian dan pengambilan data di sekolah tersebut.
11. Kepala Sekolah, Wali Kelas IV dan peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Gondangrejo yang telah memberikan izin serta membantu peneliti untuk melakukan uji instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
12. Kawan-kawan saya selama berkuliah, Yuda, Andreas, Jodi, Baihaqi, Nanda, Arba'a dan Mizan, yang telah memberikan semangat dan kebahagiaan dari awal semester hingga sekarang.
13. Mahasiswa S-1 PGSD Universitas Lampung Angkatan 2022 dan kelas J, terima kasih atas bantuan, kerja sama dan kebersamaannya selama ini.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran skripsi ini.

Semoga sang maha pencipta membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, semoga penyusunan skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 4 Mei 2026
Peneliti,

Are Benata Tarigan
NPM 2213053124

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Belajar	12
2. Pembelajaran Bahasa Inggris.....	16
3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	19
4. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	23
5. Media Pembelajaran Kartu Percakapan	28
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian	38

D.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
E.	Variabel Penelitian	41
F.	Defenisi Konseptual dan Operasional Variabel	41
G.	Teknik Pengumpulan Data	44
	1. Teknik Tes	44
	2. Teknik non Tes	44
H.	Instrumen Penilaian	46
	1. Instrumen Tes	46
	2. Instrumen Nontes	48
I.	Uji Prasyarat Instrumen	50
	1. Uji Validitas Tes	50
	2. Uji Reliabilitas	52
	3. Uji Tingkat Kesukaran Soal	53
	4. Uji Daya Pembeda Soal	55
J.	Teknik Analisis Data	56
	1. Nilai Penguasaan Kosakata	56
	2. Nilai Rata-rata Penguasaan Kosakata	56
	3. Uji N-Gain	57
	4. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Game Based Learning</i>	57
K.	Uji Prasyarat Analisis Data	58
	1. Uji Normalitas	58
	2. Uji Homogenitas	59
	3. Uji Hipotesis	59
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A.	Pelaksanaan Penelitian	62
B.	Hasil Penelitian	62
	1. Deskripsi Hasil Penelitian	62
	2. Analisis Data Penelitian	63
	3. Hasil Uji Prasyaratan Analisis Data	77
C.	Pembahasan	80
D.	Keterbatasan Peneltian	85

V. SIMPULAN DAN SARAN	86
A. Simpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Soal UTS Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV.....	4
2. Data Nilai Bahasa Inggris UTS Peserta Didik Kelas IV	4
3. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	22
4. Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo Tahun Ajaran 2025/2026.....	40
5. Tabel Aktivitas Peserta Didik dan Peserta Didik dalam Pelaksanaan Model <i>Game Based Learning</i>	43
6. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	47
7. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Kartu Percapkan.....	48
8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model <i>Game Based Learning</i>	49
9. Hasil Uji Validitas.....	51
10. Klasifikasi Realibilitas	52
11. Hasil Uji Reliabilitas	53
12. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	54
13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran	54
14. Klasifikasi Daya Pembeda	55
15. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	56
16. Kriteria Uji N-Gain	57
17. Interpretasi aktivitas pembelajaran	58
18. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	64
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66
21. Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67

22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
23. Nilai Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	70
24. Rata-rata Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
25. Rata-rata Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Masing-masing Kelas	71
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
27. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	74
28. Presentase Nilai Tiap Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik.....	75
29. Hasil Uji Normalitas	77
30. Hasil Uji Homogenitas.....	78
31. Hasil Uji Hipotesis	79
32. Koefisien Determinasi Variabel X.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	35
2. Desain Penelitian.....	37
3. Histogram Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	65
6. Histogram Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	66
4. Histogram Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	69
7. Histogram Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol	70
9. Diagram Batang Rata-rata Selisih Pretest dan Posttest Masing-masing Kelas.	72
10. Grafik Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Eksperimen.....	73
11. Grafik Diagram Batang Nilai N-Gain Kelas Kontrol	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	96
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	97
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penilaian	98
4. Lembar Keterangan Validasi Instrumen Penilaian	99
5. Surat Keterangan Validasi Media Kartu Percakapan.....	101
6. Lembar Keterangan Validasi Media Kartu Percakapan.....	102
7. Surat Izin Uji Coba Instrumen	104
8. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	105
9. Surat Izin Penelitian	106
10. Surat Balasan Izin Penelitian	107
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	109
12. Modul Ajar Kelas Kontrol	115
13. Media Kartu Percakapan	120
14. Soal Uji Coba Instrumen	121
15. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Penilaian.....	126
16. Soal yang dipakai Pretest dan Posttest	127
17. Dokumentasi Jawaban Pretest Kelas Eksperimen.....	131
18. Dokumentasi Jawaban Posttest Kelas Eksperimen	132
19. Dokumentasi Jawaban Pretest Kelas Kontrol	133
20. Dokumentasi Jawaban Posttest Kelas Kontrol.....	134
21. Dokumentasi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	135
22. Hasil Uji Validitas.....	136
23. Hasil Uji Reliabilitas	137
24. Uji Tingkat Kesukaran Soal	137
25. Uji Daya Pembeda Soal	138
26. Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	140
27. Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	140
28. Data Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	141
29. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol	141
30. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	142
31. Nilai N-Gain Kelas Kontrol	142
32. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	143

33. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	146
34. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	146
35. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	147

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Rahman dkk., 2022). Pendidikan adalah perbuatan yang mengubah dan menentukan hidup manusia, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa seseorang, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Era globalisasi saat ini menuntut setiap orang untuk mempunyai *skill* atau sumber daya manusia yang handal terutama di dalam bidang komunikasi (Handayani, 2016). Komunikasi menjadi sangat penting karena dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan, membangun hubungan dan memperjelas informasi untuk menghindari kesalahpahaman. Salah satu bahasa komunikasi yang digunakan di kancah internasional atau disebut sebagai bahasa internasional saat ini adalah bahasa Inggris. Jen'isbaevna (2025) Bahasa Inggris telah muncul sebagai *lingua franca global* yang dominan, berfungsi sebagai sarana komunikasi bersama di antara orang-orang dengan latar belakang bahasa yang beragam.

Mempelajari bahasa Inggris akan lebih baik dimulai dari sekolah dasar karena pada usia tersebut kemampuan mereka dalam menyerap bahasa

baru jauh lebih cepat dibandingkan dengan anak yang berusia di atas 12 tahun. Sejalan dengan itu Alsaedi (2023), menyatakan anak-anak yang diperkenalkan bahasa asing lebih awal memiliki keunggulan dalam mencapai kemahiran yang lebih tinggi dibanding yang mulai lebih tua. Keterampilan berbahasa Inggris juga didukung dengan adanya mata pelajaran bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah maupun melalui berbagai lembaga kursus (Widyahening dkk., 2024).

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata karena penguasaan kosakata menjadi fondasi dasar dalam kemampuan berbahasa. Sejalan dengan itu Zahro dkk., (2020) menyatakan kosakata merupakan aspek utama untuk memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Suyanto (2015) menambahkan dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat tiga komponen penting yang harus dipelajari dengan benar, yaitu kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pelafalan (*pronunciation*). Kosakata merupakan pembendaharaan kata untuk penguasaan dan bahasa komunikasi. Astika (2024), menyatakan kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata dan frasa yang paling sering digunakan dalam komunikasi lisan maupun tulisan, sehingga penguasaan kosakata berhubungan langsung dengan kelancaran berkomunikasi.

Beberapa penelitian terakhir menguatkan bahwa kosakata bukan fitur tambahan, melainkan elemen penting yang mempengaruhi semua keterampilan berbahasa. Seperti di dalam penelitian Allal-Sumoto dkk. (2023) menunjukkan bahwa pengetahuan kosakata dapat mempercepat pemahaman kalimat, menunjukkan bahwa kosakata produktif juga penting untuk keterampilan mendengarkan dan membaca secara langsung. Sejalan dengan itu, Handayani (2024) menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang memadai menjadi landasan utama dalam kemampuan berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan, serta menjadi salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian lebih dalam pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas Nurmila dkk. (2023) menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang rendah berdampak langsung pada kemampuan anak dalam memahami konteks dan struktur bahasa, sehingga menghambat perkembangan keterampilan berbahasa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu menjadi fokus utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbahasa yang lebih baik dan komunikatif.

Sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, saat ini tahun ajaran 2025/2026 posisi mata pelajaran bahasa Inggris pada kurikulum merdeka masih masuk ke dalam kategori mata pelajaran pilihan dan baru akan menjadi mata pelajaran wajib mulai tahun ajaran 2027/2028. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan bahasa Inggris peserta didik. Pernyataan tersebut didukung oleh Azmy (2020) yang menegaskan pengecualian atau opsionalnya pelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar menyebabkan berkurangnya jam pembelajaran, penurunan paparan bahasa, dan persepsi bahwa bahasa Inggris kurang penting yang berkontribusi pada rendahnya kemampuan penguasaan bahasa Inggris peserta didik. Beberapa penelitian lokal menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik di Indonesia masih rendah. Seperti pada penelitian Anggraini dkk. (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di SD Negeri Duren Temanggung mengalami kesulitan serius dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris terutama dalam menulis dan penguasaan kosakata dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2024) juga menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar masih rendah.

Permasalahan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik juga terjadi pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Gondangrejo. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya tingkat ketercapaian peserta didik pada ulangan tengah semester sebagian besar nilai peserta didik. Ulangan tengah semester tersebut berupa pilihan ganda berjumlah 30 soal dengan topik-topik yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari seperti “*What are you doing?*”, anggota keluarga, ruangan di rumah, waktu, dan angka. Data

nilai ulangan tengah semester cukup untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata peserta didik, soal yang digunakan sudah memuat indikator penguasaan kosakata yaitu bentuk (*form*), arti (*meaning*) dan penggunaan (*use*).

Tabel 1. Indikator Soal UTS Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV

Indikator	Nomor Soal
Bentuk (<i>Form</i>)	1, 6, 11, 12, 13, 14, 22, 23
Arti (<i>Meaning</i>)	2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 27
Penggunaan (<i>Use</i>)	5, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 30

Sumber: Analisis peneliti (2025)

Data nilai ulangan tengah semester peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo yang diperoleh masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Data Nilai Bahasa Inggris UTS Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Indikator	Tercapai ≥ 75	Tidak Tercapai < 75	Jumlah Peserta Didik
IV-A	Bentuk (<i>Form</i>)	4	16	20
	Arti (<i>Meaning</i>)			
	Penggunaan (<i>Use</i>)			
IV-B	Bentuk (<i>Form</i>)	9	11	20
	Arti (<i>Meaning</i>)			
	Penggunaan (<i>Use</i>)			
Jumlah		13	27	40
Presentase		32,5%	67,5%	100%

Sumber: Nilai ulangan tengah semester kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo

Berdasarkan Tabel 2 di atas, hasil penelitian pendahuluan, hasil ulangan tengah semester bahasa Inggris kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo, diketahui terdapat 13 peserta didik (32,5%) yang telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), sementara terdapat 27 peserta didik (67,5%) yang masih belum memenuhi KKTP, dengan KKTP ≥ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang sudah mencapai KKTP. Rendahnya hasil ini disebabkan oleh penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik yang belum memadai untuk mendukung kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara efektif. Kondisi ini selaras dengan Alqahtani (2015), yang menyatakan bahwa kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang baik, peserta

didik akan kesulitan dalam memahami soal, memahami teks, dan menyusun jawaban.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Gondangrejo, terlihat bahwa selama kegiatan pembelajaran peserta didik belum menunjukkan keaktifan dan cenderung pasif. Pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah yaitu sebuah metode yang menyampaikan informasi tentang pengetahuan secara lisan kepada peserta didik. Sumber belajar yang masih terbatas pada buku cetak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif belum dapat dioptimalkan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara, media yang digunakan pendidik masih terbatas pada poster, namun penggunaannya juga masih jarang, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi juga belum diterapkan. Media seperti kartu kata, gambar, maupun permainan edukatif juga belum dimanfaatkan. Hal tersebut dikarenakan pendidik masih terkendala karena keterbatasan waktu dan biaya untuk menyediakan media pembelajaran.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam latihan berbahasa, sehingga penguasaan kosakata pun menjadi terbatas. Keaktifan peserta didik merupakan faktor penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yang menuntut latihan berulang dan interaktif. Sejalan dengan itu Panjaitan dkk. (2025) menyatakan faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata antara lain faktor internal (motivasi, kebiasaan belajar, kemampuan siswa) dan eksternal (metode pengajaran, media ajar, lingkungan belajar) oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model *game based learning* (GBL). Menurut Prensky (2007), *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten pembelajaran untuk

menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan bermakna. Aprea dan Ifenthaler (2021) menambahkan bahwa *game based learning* adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan permainan, baik digital maupun nondigital, sehingga kegiatan belajar lebih interaktif dan dapat diterapkan pada konteks formal maupun informal.

Model *game based learning* (GBL) memberikan cara belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga sangat cocok diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *game based learning* efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SD. Seperti pada penelitian Khasanah dkk. (2021), penggunaan model *game based learning* berpengaruh positif dan menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih semangat. Begitu pula penelitian Wahyuningtyas dkk. (2025), penerapan *game based learning* menggunakan media (*QuizWhizzer*) menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata peserta didik.

Sejalan dengan itu Pratiwi dkk. (2025) menyatakan bahwa *game based learning* tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik, tetapi juga memicu keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar aspek yang sering sulit dicapai dengan metode konvensional. Model ini memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara kontekstual dan interaktif, misalnya melalui permainan, dialog, atau aktivitas kolaboratif, sehingga kosakata baru bukan hanya dihafal secara mekanis, melainkan dipahami dalam konteks penggunaan nyata, yang sangat membantu dalam internalisasi kosakata. Armelia dkk. (2024) menambahkan berbagai variasi media *game based learning* dari game seperti *card games* hingga *flashcard* telah terbukti fleksibel dan adaptif terhadap kondisi sekolah dasar dengan berbagai keterbatasan sumber daya.

Selain penggunaan model yang tepat, proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran yang tepat. Hal ini terjadi karena media

berfungsi sebagai penghubung pesan dari pendidik kepada peserta didik agar materi lebih mudah dipahami. Media yang sesuai dengan model pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2020), media pembelajaran memiliki peran strategis dalam memperjelas makna pesan, sehingga peserta didik tidak hanya mendengar kata-kata pendidik, tetapi juga dapat melihat, merasakan, bahkan melakukan aktivitas secara langsung. Sejalan dengan itu, pemilihan media yang tepat akan mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran.

Media pembelajaran kartu percakapan sangat cocok digunakan sebagai media pembantu dalam model *game based learning* karena keduanya memiliki karakteristik yang sama, yaitu interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian Faida dan Wijianto (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis kartu atau permainan seperti membantu siswa secara aktif mengingat dan menguasai kata-kata baru dalam bahasa Inggris

Menurut Arsyad (2020), media kartu percakapan merupakan media visual sederhana yang dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian informasi secara ringkas dan menarik. Melalui kartu percakapan, peserta didik dapat belajar kosakata bahasa secara kontekstual melalui aktivitas bermain peran, tebak kata, atau permainan bahasa lainnya. Kartu percakapan juga mendorong peserta didik untuk aktif berkomunikasi dengan teman sebaya, sehingga proses belajar tidak hanya berfokus pada hafalan kata, tetapi juga pada penggunaan kosakata dalam situasi nyata. Hal tersebut sejalan dengan Rahman (2021), dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, media kartu percakapan berperan penting dalam membangun keaktifan, keberanian berbicara, serta kemampuan siswa untuk menggunakan kosakata secara komunikatif dan kontekstual.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa model *game based learning* digunakan secara lebih interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama untuk mendukung aktivitas komunikasi dan pembelajaran

kosakata. Namun sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada media digital. Seperti pada penelitian Wahyuningtyas dkk. (2025) yang menggunakan media *Quizwhizzer* sebagai media pembantu model *game based learning*. Penelitian lain oleh Surayya dkk. (2023) yang menggunakan model *game based learning* berbantuan media *kahoot*. Begitu pula dengan penelitian Vareza dkk. (2024) yang menggunakan media *wordwall website* sebagai media pembantu model *game based learning*. Oleh karena itu penggunaan kartu percakapan sebagai media nondigital yang terintegrasi dengan model *game based learning* relatif kurang dieksplorasi, padahal permainan nondigital seperti kartu percakapan berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai untuk karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kondisi ini menempatkan penelitian yang memanfaatkan kartu percakapan berbentuk media nondigital sebagai media dalam *game based learning* sebagai kontribusi baru yang relevan, terutama bagi sekolah yang membutuhkan media sederhana, murah, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Selain itu, sejauh ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas permainan berbasis kartu percakapan dalam meningkatkan kemampuan kosakata pada peserta didik sekolah dasar, padahal media kartu percakapan memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai aktivitas interaktif seperti dialog berpasangan, permainan mencocokkan kata, hingga *role play* sederhana. Kekosongan penelitian juga terlihat dari minimnya kajian yang mengintegrasikan kartu percakapan dengan langkah-langkah sistematis dalam model *game based learning*, yang seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Belum banyak pula penelitian yang menguji bagaimana penggunaan kartu percakapan dalam konteks *game based learning* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif peserta didik, terutama pada SD yang masih membutuhkan media konkret. Oleh karena itu, peneliti merasa ini diperlukan untuk mengisi celah tersebut dengan menawarkan alternatif model pembelajaran yang tidak

hanya efektif, tetapi juga realistis untuk diterapkan di berbagai kondisi sekolah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin dan sangat tertarik untuk menulis karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kartu Percakapan Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo masih rendah.
2. Pendidik belum menerapkan model *game based learning*.
3. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Y)
2. Model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan (X)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kartu Percakapan Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 2 Gondangrejo”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Kartu Percakapan Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, khususnya terkait meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dengan menggunakan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, khususnya terkait meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dengan menggunakan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

- a) Peserta Didik

Peserta didik diharapkan terbantu dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sambil bermain yang sesuai dengan kepribadiannya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan adanya penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media kartu percakapan, sehingga penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dapat meningkat.

- b) Pendidik

Dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang bervariasi dan dapat meningkatkan variasi model pembelajaran, mendorong keaktifan peserta didik, serta berkontribusi dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

- c) Kepala Sekolah

Dapat memberikan kontribusi positif serta menyediakan fasilitas pembelajaran yang baik dengan tujuan meningkatkan mutu

pendidikan di sekolah melalui penerapan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

d) Peneliti Selanjutnya

Dapat menambah wawasan dan memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Demikian itu, penting agar memahami pengertian belajar. Wahab dan Rosnawati (2021) mengatakan belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2022) belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Setiap perubahan yang terjadi oleh kita bisa dikatakan diperoleh dari proses belajar. Setiawan (2017) menyebutkan bahwa belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Bahkan Sihite dan Situmorang (2024) berpendapat kalau, tidak ada kesempatan dimana manusia bisa terlepas dari kegiatan belajar yang dimana pula berarti bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat diatas, defenisi belajar menurut peneliti sebagai berikut belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai

positif, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu tesis-tesis yang mendeskripsikan beragam aspek pada hakikat belajar. Teori belajar menurut Chairul Anwar (2017) merupakan upaya untuk mendeskripsikan cara belajar manusia. Ada tiga teori yang umum bagi para pendidik yaitu teori behaviorisme, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme. Teori-teori ini membantu memahami bagaimana proses belajar terjadi dan bagaimana efektivitas belajar dapat ditingkatkan.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran yang menekankan pada perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari prinsip stimulus dan respons. Teori behaviorisme menegaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi stimulus dan respons. Hal ini sejalan dengan Wahab dan Rosnawati (2021) teori behaviorisme ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori belajar yang mengacu pada perubahan perilaku peserta didik setelah menerima pembelajaran, dengan berfokus pada perilaku yang terlihat tanpa melibatkan konstruksi mental atau perasaan, merupakan teori behaviorisme.

Berdasarkan pernyataan Mursyidi (2020), dalam teori ini, peserta didik dianggap telah belajar apabila terlihat perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah menerima pembelajaran. Sebagai contoh perubahan perilaku tersebut adalah peserta didik yang tadinya tidak tahu unsur intrinsik sebuah puisi menjadi tahu, dari yang tidak mampu membuat puisi menjadi mampu. Teori behaviorisme ini menunjukkan adanya hubungan antara stimulus dan respons untuk membentuk perubahan perilaku yang diharapkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Huda dan

Fawaid (2023), stimulus yang diberikan lingkungan akan berdampak pada timbulnya perubahan tingkah laku yang dapat diukur sebagai respons dari stimulus tersebut. Hal ini dapat diartikan bahwa stimulus merupakan masukan yang diberikan pendidik, dan respons merupakan tanggapan yang diberikan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. Teori ini juga menekankan pada hasil belajar, yang merupakan perubahan perilaku yang dapat diukur atau dinilai secara konkret tersebut.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme merupakan teori yang berpendapat bahwa peserta didik akan memiliki perubahan perilaku berdasarkan proses belajar dan berpikirnya. Pendekatan tersebut berbeda dengan teori belajar behaviorisme. Sartika, dkk (2022) menyatakan teori kognitivisme menekankan bahwa individu mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami dunia melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman spontan. Pahru, dkk. (2023) menyebut, teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang menilai belajar bukan hanya stimulus respons, tetapi kemauan berpikir secara kompleks, menalar, dan memecahkan masalah.

Peserta didik tidak hanya menerima stimulus dan memberikan respons, tetapi juga menggunakan pemahamannya untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan mentalnya secara sadar, seperti berpikir, memahami, dan menalar.

Pernyataan tersebut sesuai dengan Nurhadi (2020), bahwa teori belajar kognitivisme menganggap perubahan tingkah laku seseorang diibatkan hasil interaksi mentalnya (mengingat, mengolah informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya) dengan lingkungan sekitar.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang pengetahuan tidak diperoleh melalui proses transfer informasi secara langsung dari guru kepada peserta didik, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi.

Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahaman mereka sendiri berdasarkan aktivitas dan pengalaman belajar yang bermakna. Romdhon dkk. (2024) menjelaskan bahwa konstruktivisme menekankan eksplorasi dan pembangunan pengetahuan melalui kegiatan belajar di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sugrah (2019) menegaskan bahwa konstruktivisme merupakan teori yang memandang belajar sebagai proses konstruktif, di mana peserta didik membentuk makna berdasarkan pengalaman pribadi dan interpretasi terhadap lingkungan. Masgumelar dan Mustafa (2021) juga menyatakan bahwa dalam pendekatan konstruktivisme, pengetahuan dipahami sebagai hasil konstruksi individu melalui interaksi sosial dan proses reflektif, sehingga pembelajaran menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, aktif, dan mandiri.

Julia dkk. (2024) menambahkan bahwa strategi pembelajaran konstruktivistik mendorong peserta didik untuk menghasilkan makna baru secara generatif melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi terhadap pengalaman belajar. Sejalan dengan itu, Nurhuda dkk. (2023) menegaskan bahwa konstruktivisme berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana makna dan pemahaman dibangun melalui pengalaman langsung, interaksi, dan proses kognitif yang mendalam. Oleh karena itu, teori konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan, pengalaman,

dan dukungan untuk membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.

Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, teori belajar yang digunakan peneliti sebagai landasan teori belajar adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme memandang bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif, interaksi sosial, serta keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, penggunaan model *game based learning* berbantuan kartu percakapan sangat sejalan dengan prinsip tersebut karena permainan menyediakan situasi belajar yang menyenangkan serta bermakna. Belajar sambil bermain kartu percakapan mendorong peserta didik untuk mengingat kosakata dan struktur bahasa melalui praktik nyata, kolaborasi kelompok, dan umpan balik langsung dari teman maupun pendidik. Model *game based learning* juga menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, kontekstual, dan reflektif sesuai dengan pandangan konstruktivisme.

2. Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Pembelajaran

Dari masa ke masa, proses pembelajaran senantiasa menjadi bagian penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan hidup. Djamaluddin dan Wardana (2022) menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Makki dan Aflahah (2019) menambahkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan pendapat di atas Ariani dkk. (2022) pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik

untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat diatas, defenisi pembelajaran menurut peneliti sebagai berikut, pembelajaran adalah proses interaksi terencana antara pendidik, peserta didik, dan berbagai unsur pendukung untuk mencapai tujuan, melalui usaha sadar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

b. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai bahasa internasional dan menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikenalkan sejak dini. Saat ini di Indonesia, bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar tidak diwajibkan, namun dapat diajarkan sebagai muatan lokal atau mata pelajaran pilihan sesuai kebijakan sekolah. Meskipun demikian, menurut Musthafa (2017) pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar dianggap penting untuk memberikan pengalaman awal dalam berbahasa, menumbuhkan minat, dan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar dalam berkomunikasi.

Mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar difokuskan pada kosakata dasar dan ungkapan sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Musthafa 2017). Materi tersebut meliputi kosakata tentang keluarga, sekolah, angka, warna, hewan, serta ungkapan sederhana untuk sapaan dan instruksi. Linse dan Nunan (2019) menambahkan pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak sebaiknya berbasis tema, menggunakan teks sederhana, dan disajikan dalam konteks yang bermakna agar mudah dipahami.

Sejalan dengan beberapa pernyataan di atas materi pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menurut GTK (Guru dan Tenaga Kependidikan) mencakup pembelajaran dasar yang menitikberatkan pada pengenalan kosakata serta keterampilan berbahasa sederhana, seperti cara menyapa, memperkenalkan diri, menghitung, mengenal

warna, dan menyebutkan berbagai benda di lingkungan sekitar peserta didik.

Saat ini pembelajaran bahasa Inggris di SD dibagi menjadi 3 fase sesuai dengan ruang GTK (guru dan tenaga kependidikan). Setiap fase memiliki capaian pembelajaran yang sama yaitu elemen menyimak-berbicara, membaca-memirsa, dan menulis-mempresentasikan. Namun dengan tujuan pembelajaran yang berbeda. Khususnya di kelas IV sekolah dasar, fase B memuat tujuan pembelajaran yaitu memperkenalkan diri sendiri (mengenal konsep *I am*), memperkenalkan orang lain (mengenal konsep *you are, she is, he is*), menyebutkan benda-benda yang ada di kelas dan yang dimiliki (menggunakan *my* dan *your*), menyebutkan dan mengungkapkan benda-benda yang ada di kelas dalam bentuk tunggal dan jamak (menggunakan *suffix s-es* dan *There is, There are*), menggunakan konsep *like* dan *don't like* untuk bercerita tentang makanan dan minuman yang disukai dan tidak disukai, mengungkapkan keinginan terhadap makanan dan minuman menggunakan kata *want*.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, level kognitif yang digunakan mencakup C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), serta C4 (menganalisis) secara terbatas. Menurut Anderson dan Krathwohl, (2001) penggunaan level kognitif tersebut selaras dengan Taksonomi Bloom revisi yang menekankan tahapan berpikir dari tingkat rendah menuju tingkat yang lebih tinggi secara bertahap. Menurut Piaget, (1970) secara perkembangan kognitif, peserta didik usia 9 sampai 10 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran bahasa lebih efektif apabila diarahkan pada aktivitas yang bersifat nyata, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari, sementara kemampuan berpikir analitis masih bersifat sederhana dan belum abstrak sepenuhnya. Oleh karena itu, penerapan level C4 dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV dilakukan secara

terbatas, misalnya melalui kegiatan mengelompokkan kosakata, membedakan jenis benda, atau mengidentifikasi perbedaan makna sederhana. Pendekatan ini juga sejalan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan penguasaan kosakata, pemahaman makna, serta penggunaan bahasa Inggris sederhana dalam konteks komunikatif yang bermakna bagi peserta didik sesuai dengan Kemendikbudristek, 2022

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bukanlah bertujuan untuk mencapai penguasaan bahasa yang kompleks, melainkan untuk memperkenalkan peserta didik pada bahasa asing secara menyenangkan. Sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD menurut Permendikbudristek No 17 tahun 2022 adalah untuk mengenalkan bahasa Inggris pada peserta didik secara menyenangkan dan menumbuhkan rasa percaya diri, serta mempersiapkan mereka untuk belajar sepanjang hayat dengan memberikan modal untuk mengakses sumber belajar global.

Brewster dkk. (2017) menegaskan bahwa pengajaran bahasa asing bagi anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan sikap positif terhadap bahasa, mengenalkan kosakata dasar, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa. Secara umum tujuan pembelajaran di sekolah dasar meliputi: (1) aspek kognitif, yaitu penguasaan kosakata sederhana dan kalimat dasar; (2) aspek afektif, yaitu menumbuhkan minat dan motivasi belajar; serta (3) aspek psikomotor, yaitu melatih keterampilan dasar berbahasa melalui aktivitas sederhana.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

a. Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu aspek dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi dasar keterampilan

berbahasa. Menurut Astika (2024), kosakata dipahami sebagai perbendaharaan kata dan frasa yang paling sering digunakan dalam komunikasi lisan maupun tulisan, sehingga penguasaan kosakata berhubungan langsung dengan kelancaran berkomunikasi. Sejalan dengan itu, Nopita (2023) menegaskan bahwa kosakata tidak hanya sebatas daftar kata, melainkan juga mencakup pemahaman bentuk, tata bahasa, makna, serta hubungan semantik antarkata yang membentuk kerangka pemahaman bahasa. Sementara itu, Abdullah (2022) menekankan bahwa penguasaan kosakata dasar yang relevan dengan konteks lokal sangat penting, sebab keterbatasan kosakata dapat menjadi kendala meskipun keterampilan bahasa lainnya sudah cukup baik.

Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, definisi kosakata bahasa Inggris menurut peneliti adalah sebagai berikut, kosakata bahasa Inggris merupakan komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris yang meliputi pengetahuan kata, makna, hubungan antarkata, serta konteks penggunaannya.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Handayani (2024) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata pada peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah, disebabkan oleh perbedaan kemampuan bahasa serta keterbatasan dalam pemahaman makna kata yang bervariasi. Peserta didik yang belum memiliki penguasaan kosakata yang memadai akan membuat kemampuan mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris menjadi terbatas, sehingga berdampak pada kesulitan dalam memahami teks bacaan maupun mengerjakan tugas berbasis bahasa. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penguasaan kosakata bahasa Inggris, di mana semakin banyak

kosakata yang dikuasai, semakin tinggi pula motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa tersebut.

Selain faktor kemampuan individu, strategi pembelajaran dan media yang digunakan guru memiliki pengaruh terhadap tingkat penguasaan kosakata peserta didik di sekolah dasar. Azizah (2023) mengemukakan bahwa peserta didik menggunakan berbagai strategi kognitif seperti menebak makna dari konteks, mencatat, mengulang, serta strategi sosial berupa berdiskusi dengan teman sebaya untuk memperkuat pemahaman terhadap kosakata baru. Sementara itu, hasil penelitian oleh Sari (2022) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan edukatif atau kartu bergambar (*flashcard*), terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, definisi penguasaan kosakata bahasa Inggris di SD menurut peneliti adalah sebagai berikut, penguasaan kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang diterapkan secara kreatif dan kontekstual oleh pendidik.

c. Indikator Penguasaan Kosakata

Indikator merupakan sebuah petunjuk yang digunakan sebagai alat ukur ketercapaian sesuatu dan dapat membantu dalam perkembangan serta dapat menjadi acuan dalam evaluasi. Thornbury di dalam (Wailissa, 2023), menyatakan bahwa indikator utama dalam menilai penguasaan kosakata meliputi pengucapan, ejaan, dan makna. Nation (2021), mengemukakan ada beberapa aspek penting dalam penguasaan kosakata yang bisa dijadikan sebagai indikator penguasaan kosakata yaitu bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Hal ini sejalan dengan pendapat Sharakhimov dan Nurmukhamedov (2021) yang mengatakan penguasaan kosakata adalah kemampuan peserta didik untuk mengenali atau

menghasilkan kata dalam bahasa Inggris yang meliputi tiga indikator utama, bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*).

Tabel 3. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Indikator	Aspek
<i>Form</i> (Bentuk)	- Peserta didik mampu menuliskan kosakata dengan ejaan yang benar. - Peserta didik mampu mengenali kosakata dengan ejaan yang benar.
<i>Meaning</i> (Arti)	- Peserta didik mampu memahami konsep atau objek yang diwakili oleh suatu kosakata. - Peserta didik mampu menghubungkan bentuk kata dengan maknanya secara tepat.
<i>Use</i> (Penggunaan)	- Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam konteks. - Peserta didik mampu menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat dan situasi nyata.

Sumber : Adaptasi dari (Nation, 2021)

Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, indikator kosakata yang digunakan peneliti merujuk pada Nation (2021) yang mencakup 3 indikator penguasaan kosakata, yaitu bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Berdasarkan indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris di atas, untuk mengungkap data kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik dalam penelitian ini, peneliti akan mengukur melalui tes berupa pilihan ganda.

d. Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor penguasaan kosakata bahasa Inggris menurut Panjaitan dkk. (2025) faktor internal meliputi motivasi belajar, kecerdasan, kebiasaan belajar, dan konsentrasi peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pembelajaran pendidik, media pembelajaran, serta lingkungan belajar. Lebih lanjut, Andari (2023) menemukan bahwa usia, gaya belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya berperan penting, namun keberhasilan penguasaan kosakata juga sangat

ditentukan oleh strategi instruksional, dukungan pendidik dan orang tua, serta paparan bahasa Inggris di lingkungan belajar.

Sementara itu, penelitian internasional yang dilakukan oleh Teng dan Reynolds (2025) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata erat kaitannya dengan strategi belajar individu, motivasi intrinsik, serta intensitas paparan kosakata dalam konteks nyata. Reynolds (2025) menegaskan bahwa aktivitas membaca menjadi sarana efektif untuk memperluas kosakata jika peserta didik memiliki strategi membaca yang baik dan mendapat paparan kata secara berulang dalam teks bermakna.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat di atas, definisi penguasaan kosakata bahasa Inggris menurut peneliti sebagai berikut, penguasaan kosakata bahasa Inggris dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, usia, kecerdasan, strategi belajar, dan kepercayaan diri, sedangkan faktor eksternal meliputi metode dan media pembelajaran, dukungan lingkungan keluarga maupun sekolah, paparan bahasa Inggris. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penguasaan kosakata bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan kesempatan berinteraksi dengan bahasa Inggris dalam konteks nyata.

4. Model *Game Based Learning*

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rancangan konseptual yang menjadi pedoman pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar secara sistematis. Helmiati (2012) menyatakan model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang disusun secara sistematis dari awal hingga akhir dan disajikan secara khas oleh pendidik. Sejalan dengan itu, Siti dkk. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi dengan

berbagai muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Annuar dkk. (2025) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rancangan konseptual berupa pola dan langkah-langkah sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori tertentu untuk mengorganisasi jalannya proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat diatas, defenisi model pembelajaran menurut peneliti sebagai berikut, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang, mengatur, dan melaksanakan proses belajar mengajar secara sistematis, sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif, terarah, dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pengertian Model *Game Based Learning*

Game based learning merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik. Menurut Prensky (2007), *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan bermakna. Sejalan dengan itu Annuar dkk. (2025) menyatakan *game based learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Menurut Hardianto dkk. (2018) *game based learning* adalah model pembelajaran yang memungkinkan berpikir kreatif peserta didik akan berkembang melalui proses kreatif berbasis permainan.

Menurut Daniela (2025), *game based learning* merupakan pendekatan pedagogis yang dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, terutama dalam konteks digital, untuk mendorong motivasi,

memperluas pengetahuan, serta menjaga keseimbangan beban kognitif agar pembelajaran tetap optimal. Sejalan dengan itu, Aprea dan Ifenthaler (2021) menyatakan bahwa *game based learning* adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan permainan, baik digital maupun nondigital, di berbagai bidang ilmu sehingga kegiatan belajar lebih interaktif dan dapat diterapkan pada konteks formal maupun informal.

Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, definisi model *game based learning* menurut peneliti mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Prensky (2007), yaitu *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan bermakna. Prensky merupakan pelopor konsep *game based learning* yang pertama. Prensky (2007) juga menjelaskan secara rinci mengenai pengertian, prinsip, serta tahapan penerapan *game based learning* dalam konteks pendidikan.

c. Langkah-langkah Game Based Learning

Langkah-langkah dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan *game based learning* menurut Prensky (2007),

- 1) Persiapan, pendidik menetapkan tujuan pembelajaran, memilih yang sesuai dengan materi, dan menyiapkan panduan bagi peserta didik.
- 2) Pengenalan, pendidik menjelaskan aturan permainan, tujuan belajar, serta keterkaitannya dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Pelaksanaan permainan, peserta didik bermain sambil belajar menerapkan konsep, memecahkan masalah, dan berinteraksi dalam konteks permainan.
- 4) Diskusi hasil bermain, pendidik memfasilitasi refleksi dan diskusi tentang pengalaman bermain serta kaitannya dengan konsep pelajaran.

- 5) Evaluasi, pendidik menilai hasil belajar.

Langkah-langkah dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan model *game based learning* menurut (Permana, 2020):

- 1) Pendidik menentukan topik atau materi yang akan dipelajari.
- 2) Pendidik menyiapkan berbagai sarana dan media pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Pendidik menjelaskan prosedur atau tahapan kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan.
- 4) Pendidik menyampaikan aturan main serta durasi waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Pendidik membagi peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, sesuai kebutuhan.
- 6) Pendidik berperan sebagai pemimpin atau fasilitator selama kegiatan berlangsung hingga waktu yang ditentukan.
- 7) Pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *game based learning*.
- 8) Pendidik mengumumkan peserta didik yang memperoleh peringkat tertentu sebagai bentuk apresiasi dan motivasi untuk belajar lebih giat.
- 9) Pendidik memberikan evaluasi terhadap jalannya kegiatan pembelajaran untuk dijadikan acuan dalam perbaikan dan pengembangan pembelajaran berikutnya.

Setelah menganalisis pendapat di atas, definisi langkah-langkah model *game based learning* menurut peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Perencanaan pembelajaran dan penentuan tujuan,
- 2) Persiapan sarana, media, dan aturan permainan,
- 3) Pelaksanaan permainan berbasis tujuan pembelajaran,
- 4) Diskusi dan refleksi hasil bermain, serta
- 5) Evaluasi hasil belajar dan proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Game based learning memiliki kelebihan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, namun juga memiliki

kekurangan seperti kebutuhan fasilitas pendukung dan risiko distraksi dalam pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan model *game based learning* menurut Athiyyah dan Amalia (2024) sebagai berikut,

Kelebihan model *game based learning*:

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik
- 2) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif
- 3) Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik
- 4) Meningkatkan pemahaman materi
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang variatif

Kekurangan model *game based learning*:

- 1) Efektivitas bergantung pada media yang digunakan
- 2) Membutuhkan waktu lebih lama dalam pelaksanaan
- 3) Memerlukan kesiapan pendidik
- 4) Membutuhkan fasilitas pendukung

Kelebihan dan kekurangan model *game based learning* yang dinyatakan oleh Wahyuning (2022) sebagai berikut.

Kelebihan model *game based learning* sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan minatnya;
- 2) Keterlibatan peserta didik yang aktif dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih pengetahuan;
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan;
- 4) Peserta didik menjadi tidak jenuh dalam pembelajaran karena pembelajaran yang berbasis permainan;
- 5) Meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik, seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan ingatan.

Kekurangan model *game based learning* sebagai berikut.

- 1) Kompleks dan membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dalam proses pembuatannya;
- 2) Tidak semua pendidik dapat menggunakan model ini karena keterampilan dalam membuat permainannya;

- 3) Suasana kelas yang terlalu aktif akan menimbulkan kegaduhan dan menyebabkan tidak kondusif;
- 4) Membutuhkan media yang lebih banyak.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat diatas, kelebihan dan kekurangan model *game based learning* menurut peneliti sebagai berikut kelebihannya yaitu membuat peserta didik lebih aktif melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik yang cepat sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Model ini juga memiliki kelemahan, yaitu suasana kelas yang berpotensi menjadi kurang kondusif serta membutuhkan persiapan yang matang dan biaya yang relatif tinggi.

5. Media Pembelajaran Kartu Percakapan

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Saleh dkk. (2022) Media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik sebagai penerima. Sejalan dengan itu Sudarwati dkk. (2019) menambahkan media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat menarik perhatian, memicu pemikiran, dan menumbuhkan minat belajar yang mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pagarra dkk. (2022) menambahkan media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Setelah menganalisis dari berbagai pendapat diatas, defenisi media pembelajaran menurut peneliti adalah alat atau perantara pendidik dengan peserta didik yang berperan penting dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa dan mendorong terjadinya proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai jenis yang dapat digunakan pendidik untuk membantu mempermudah penyampaian informasi, konsep, dan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang beragam dan menarik. Secara umum menurut Silahuddin (2022), ada empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Sejalan dengan itu menurut Pagarra dkk. (2022) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut media visual, media audio, media audio visual, multimedia

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya menurut Sidharta (2005) dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media asli
- 2) Media asli mati
- 3) Media asli benda tak hidup
- 4) Media asli tiruan
- 5) Media grafis
- 6) Media dengar (*audio*)
- 7) Media pandang dengar (*audio visual*)
- 8) Media proyeksi
- 9) Media cetak (*printed materials*)

Setelah menganalisis berbagai pendapat di atas, jenis-jenis media pembelajaran menurut peneliti adalah sarana yang digunakan pendidik untuk mempermudah penyampaian informasi, konsep, dan materi pembelajaran kepada peserta didik secara menarik, efektif, dan bermakna. Jenis media pembelajaran pada dasarnya sangat beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang berbasis teknologi.

Permainan pada model pembelajaran *game based learning* merupakan media pembelajaran itu sendiri, sehingga jenis media pembelajaran yang cocok yaitu jenis media visual. Jenis media visual dipilih karena setiap permainan harus dapat dilihat oleh pemainnya, dalam penelitian ini, yaitu peserta didik, serta media pembelajaran visual ini juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan pada model *game based learning* adalah kartu percakapan. Selain dapat dilihat oleh peserta didik, media ini juga interaktif, menyenangkan, mudah digunakan, dan harga pembuatannya ekonomis. Media pembelajaran kartu percakapan ini juga sesuai dengan mata pelajaran bahasa Inggris karena dapat melatih keterampilan penguasaan kosakata secara langsung dan meningkatkan penguasaan kosakata.

c. Pengertian Media Kartu Percakapan

Media kartu percakapan merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk menstimulasi interaksi lisan dan memperkaya penguasaan kosakata melalui praktik percakapan sederhana. Media ini biasanya berisi frasa, pertanyaan dan dialog pendek yang digunakan peserta didik secara berpasangan atau berkelompok untuk berlatih berbicara dan memahami makna kosakata dalam konteks tertentu. Menurut Mubarok (2023), media kartu dapat membantu peserta didik mengingat dan memahami kosakata melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan kartu percakapan juga memberikan dukungan visual dan verbal yang membantu peserta didik dalam mengaitkan bentuk kata, pengucapan, dan maknanya secara langsung (Utami dan Setiawan, 2022).

Konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, media kartu percakapan berperan penting dalam membangun keaktifan, keberanian berbicara, serta kemampuan siswa untuk menggunakan kosakata secara komunikatif dan kontekstual (Rahman, 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas, media kartu percakapan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hafalan kosakata, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berbahasa melalui aktivitas berbicara yang bermakna.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Percakapan

Media kartu percakapan juga terdapat kelebihan dan kekurangan seperti pada Rahman (2021) menyatakan kelemahan dan kelebihan media kartu sebagai berikut

- 1) Kelebihan media kartu percakapan
 - a) Biaya pembuatan murah dan bahan mudah diperoleh.
 - b) Mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.
 - c) Membantu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik melalui latihan langsung.
- 2) Kekurangan media kartu percakapan
 - a) Penggunaan dapat menyita waktu pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik.
 - b) Materi pembelajaran terbatas pada isi yang terdapat di kartu saja.

Kelebihan dan kekurangan menurut Wahyuni (2023) adalah

- 1) Kelebihan media kartu percakapan:
 - a) Memudahkan pengamatan terhadap hal-hal yang abstrak melalui visualisasi.
 - b) Menumbuhkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
 - c) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran..
- 2) Kekurangan media kartu percakapan
 - a) Jika tidak divariasikan, penggunaan media dapat menimbulkan kebosanan.
 - b) Kurang efektif jika digunakan secara terus-menerus tanpa inovasi strategi pembelajaran.

Setelah menganalisis pendapat di atas, media kartu percakapan memiliki kelebihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek keaktifan dan keterampilan berbahasa. Efektivitasnya sangat bergantung pada pengelolaan waktu, variasi penggunaan, serta kreativitas pendidik dalam mengimplementasikannya di kelas.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diperlukan untuk dijadikan teori pendukung kajian teori. Penelitian yang pembahasannya hampir sama dengan penelitian ini juga bisa dijadikan pembandingan atau acuan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Wahyuningtyas dkk. (2025) “Pengaruh Model GBL Berbantuan Media *Quizwhizzer* Terhadap Kemampuan Penguasaan bahasa Inggris pada Siswa SD”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* dapat meningkatkan penguasaan bahasa inggris melalui kemampuan kosakata peserta didik SD. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh sebesar 21,5% kemampuan kosakata peserta didik SD dengan menggunakan *game based learning*.
Persamaan dalam penelitian ini terletak pada variabel bebas yang sama yaitu *game based learning* dan variabel terikat adalah penguasaan bahasa inggris peserta didik SD. Penelitian terdahulu juga menggunakan kelas IV SD sebagai sampel dan penguasaan kosakata sebagai tolak ukur penguasaan bahasa Inggris. Sedangkan perbedaan terdapat di penggunaan media peneliti menggunakan kartu percakapan dan peneliti terdahulu menggunakan *Quizwhizzer*.
2. Nurbaiti dkk. (2025) “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Permainan *Edukatif Educaplay* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan model *game based learning* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik sekolah dasar. Persamaan dalam penelitian ini

terdapat pada variabel bebas yang sama yaitu penggunaan model *game based learning* dengan variabel terikat penguasaan kosakata bahasa Inggris SD. Penelitian terdahulu juga menggunakan kelas IV SD sebagai sampel. Sedangkan perbedaan terdapat di alat bantu model *game based learning* penelitian terdahulu menggunakan permainan edukatif *educaplay* sedangkan peneliti memakai media yaitu kartu percakapan.

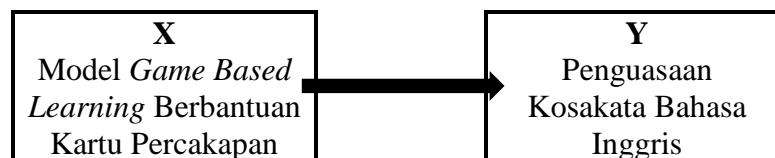
3. Monigir dkk. (2025) “Implementasi *Game Based Learning* Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas I SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado”. Berdasarkan penelitian tersebut penggunaan model *game based learning* memberikan dampak positif. Persamaan dari peneliti dan penelitian terdahulu terdapat pada variabel bebas yaitu model *game based learning* dan variabel terikat kosakata bahasa Inggris. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah media bantu yang digunakan peneliti adalah kartu percakapan sedangkan penelitian terdahulu menggunakan Kahoot. Sampel yang digunakan peneliti adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar sedangkan penelitian terdahulu peserta didik kelas I SD.
4. Arnas dkk. (2025) “Penerapan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan media *flashcard* mampu meningkatkan rata-rata penguasaan kosakata peserta didik. Persamaan dari peneliti dan penelitian terdahulu adalah menggunakan media bertipe kartu dengan gambar dan teks di dalam media kartu tersebut dan variabel terikat yaitu kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu tidak menggunakan model *game based learning* dan sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas III sedangkan peneliti peserta didik kelas IV SD.
5. Sektiarti (2024), “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (*Vocabulary*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode

Running Dictation Game Kelas IV di MI At-Taqwa 51”. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat permasalahan yang sama antara peneliti dan penelitian terdahulu yaitu rendahnya penguasaan kosakata peserta didik kelas IV dikarenakan pendidik belum menggunakan model yang bervariasi untuk menarik perhatian peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan menggunakan metode *running dictation game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas IV. Terdapat persamaan diantara metode *running dictation game* yang digunakan penelitian terdahulu dan peneliti menggunakan *game based learning* yaitu sama-sama menawarkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar dapat menarik perhatian siswa. Terdapat persamaan pada variabel bebas antara peneliti dan penelitian terdahulu yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris.

C. Kerangka Pikir

Hubungan antar variabel dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka berpikir. Dalam penelitian ini memuat 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *game based learning* berbantuan kartu percakapan dengan variabel terikat penguasaan kosakata bahasa Inggris. Data hasil penelitian pendahuluan menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo masih tergolong rendah. Masalah utamanya terletak pada kurangnya motivasi peserta didik yang cenderung pasif pada saat pembelajaran dikarenakan masih kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran oleh pendidik, masih berpusat pada pendidik (teacher-centered), dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang cocok. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton akan dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu perlu digunakannya model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan untuk memotivasi siswa dan menarik perhatian peserta didik sehingga menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik menjadi aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas
 Y : Variabel Terikat
 ➔ : Pengaruh

Sumber : Sugiyono (2019)

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, peneliti menetapkan hipotesis, yaitu.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

H₁ : Terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

III. METODE PENELITIAN

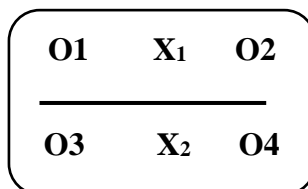
A. Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian yang dicanangkan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian eksperimen termasuk dalam kategori metode kuantitatif dan digunakan ketika peneliti ingin melakukan percobaan untuk meneliti bagaimana variabel independen/*treatment*/perlakuan tertentu memengaruhi variabel dependen/*hasil/output* dalam situasi yang terkondisikan. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan *non equivalent control group design*. Desain penelitian ini memiliki dua kelompok kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ialah kelompok yang mendapatkan perlakuan melalui penggunaan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model berbantuan media yang berbeda.

Pemilihan desain yang tepat sangat penting dilakukan untuk memastikan validitas yang diperoleh dalam penelitian eksperimen. Salah satu desain yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2019), bentuk *non equivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi pada desain ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random.

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan (variabel

X) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris (variabel Y). *Non-equivalent control group design* melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

O1 = *Pretest* kelompok eksperimen.

O2 = *Posttest* kelompok eksperimen.

O3 = *Pretest* kelompok kontrol.

O4 = *Posttest* kelompok kontrol.

X1 = Perlakuan penggunaan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

X2 = Perlakuan penggunaan model *game based learning* berbantuan *picnionary*

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2019)

Berdasarkan desain penelitian tersebut, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang diberi *pretest* dan *posttest*. Perlakuan pertama yang dilakukan adalah memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal yang menjadi dasar dalam menentukan perubahan. Tahap selanjutnya, pelaksanaan penelitian ini memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen, yaitu dengan model *game based learning* berbantuan kartu percakapan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan perlakuan yang berbeda. Perlakuan terakhir adalah memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gondangrejo yang berada di Jl.Swadaya, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun ajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 40 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondagrejo, yaitu kelas IV-A berjumlah 20 peserta didik dan kelas IV-B berjumlah 20 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian.

1. Tahap Persiapan

- a. Menyiapkan surat izin yang digunakan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 2 Gondangrejo.
- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Gondangrejo, seperti observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Membuat kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyiapkan media pembelajaran kartu percakapan.
- e. Menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- f. Menyiapkan surat izin yang digunakan untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 3 Gondangrejo.
- g. Melakukan uji instrumen.
- h. Menganalisis data uji instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel serta tingkat kesukaran dan daya beda soal untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas sebanyak 3 pertemuan dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memberikan perlakuan menggunakan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang berbeda.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b. Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diketahui pengaruh model *game based learning* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.
- c. Menyusun hasil laporan penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekadar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo tahun pelajaran 2025/2026.

Tabel 4. Data jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV-A	9	11	20
IV-B	11	9	20
Jumlah			40

Sumber : Presensi Kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Gondangrejo

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Jumlah populasi yang besar menyebabkan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. . Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh (total sampling). Sampling jenuh adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh (Sugiyono, 2019).

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil perolehan nilai *pretest* dari kelas IV A dan IV B yang selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan dua kelas tersebut, maka dipilih satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IV B dilihat dari rata-rata nilai *pretest* lebih rendah dibanding kelas IV A. Sehingga kelas yang dijadikan sampel pada penelitian yaitu 20 orang peserta didik kelas IV A dan 20 orang peserta didik kelas IV B, sehingga jumlah sampel keseluruhan 40 orang peserta didik. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh (total sampling) karena jumlah populasi kecil, sehingga seluruh populasi menjadi responden, yaitu 40 orang peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel independen (Sugiyono, 2019).
Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *game based learning* berbantuan kartu percakapan, dilambangkan dengan (X).
2. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel dependen (Sugiyono, 2019).
Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

F. Defenisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata bahasa Inggris merupakan komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris yang meliputi pengetahuan kata, makna, hubungan antarkata, serta konteks penggunaannya.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada penelitian ini berupa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran bahasa Inggris yang diukur melalui indikator bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*).

b. Model *Game Based Learning* berbantuan kartu percakapan.

Model *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang serta bermakna, dan kartu percakapan sangat cocok digunakan sebagai media pembantu dalam model *game*

based learning karena keduanya memiliki karakteristik yang sama, yaitu interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

2. Definisi Operasional

Defenisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diteliti dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Penguasaan kosakata bahasa Inggris tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Indikator penguasaan kosakata mencakup bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, penelitian ini menggunakan tes berupa pilihan ganda. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan model *game based learning* berbantuan kartu percakapan. Adapun indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris yang digunakan mengacu pada Nation (2021).

Indikator	Aspek
<i>Form</i> (Bentuk)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mampu menuliskan kosakata dengan ejaan yang benar. - Peserta didik mampu mengenali kosakata dengan ejaan yang benar.
<i>Meaning</i> (Arti)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mampu memahami konsep atau objek yang diwakili oleh suatu kosakata. - Peserta didik mampu menghubungkan bentuk kata dengan maknanya secara tepat.
<i>Use</i> (Penggunaan)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam konteks. - Peserta didik mampu menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat dan situasi nyata.

Sumber: Adaptasi dari (Nation, 2021)

b. Model *Game Based Learning* berbantuan Kartu Percakapan

Langkah-langkah dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan *game based learning* berbantuan media kartu percakapan,

- 1) Perencanaan pembelajaran dan penentuan tujuan,
- 2) Pendidik menyiapkan sarana pendukung, media kartu percakapan, dan menyusun aturan permainan,
- 3) Pelaksanaan permainan menggunakan media kartu percakapan berbasis tujuan pembelajaran,
- 4) Diskusi dan refleksi hasil bermain,
- 5) Evaluasi hasil belajar dan proses pembelajaran.

Tabel 5. Tabel Aktivitas Peserta Didik dan Peserta Didik dalam Pelaksanaan Model *Game Based Learning*

Langkah-langkah model GBL	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Pendidik
Perencanaan pembelajaran dan penentuan tujuan,	Perhatian dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	Pendidik membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris, khususnya yang akan digunakan dalam percakapan sederhana.
Pendidik menyiapkan sarana pendukung, media kartu percakapan, dan menyusun aturan permainan	Pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan	Pendidik menjelaskan secara rinci mekanisme penggunaan kartu percakapan.
Pelaksanaan permainan menggunakan media kartu percakapan berbasis tujuan pembelajaran	Keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam permainan	Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok atau pasangan, kemudian membagikan kartu percakapan kepada masing-masing kelompok.
Diskusi dan refleksi hasil bermain	Partisipasi peserta didik dalam diskusi dan refleksi	Pendidik mengajak peserta didik untuk mendiskusikan hasil kegiatan yang telah dilakukan.
Evaluasi hasil belajar dan proses pembelajaran	Kesungguhan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pengalaman belajar mereka selama mengikuti permainan menggunakan kartu percakapan.

Sumber: Modifikasi dari Prensky (2007) dan Permana (2020)

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes diterapkan guna mengumpulkan data seberapa besar penguasaan kosakata peserta didik mengenai materi pembelajaran bahasa Inggris yang dipelajari. Menurut Arikunto (2018), teknik tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa teknik tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik guna menguji hipotesis penelitian. Hal tersebut sejalan dengan peneliti yang mana hasil dari tes tersebut kemudian diteliti guna mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media kartu percakapan. Alat pengumpul datanya yakni berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebanyak dua kali. Pemberian *pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan dan pemberian *posttest* setelah diberi perlakuan kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Teknik non Tes

a. Observasi

Observasi merupakan teknik penelitian yang dilakukan melalui pengamatan kepada objek yang akan diteliti. Observasi menurut Sugiyono (2019) merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada setiap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan kartu percakapan pada kelas eksperimen.

Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh seorang observer yang bertugas mengamati jalannya kegiatan pembelajaran secara

langsung. Observer menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya sebagai pedoman untuk mencatat berbagai aspek yang diamati, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih sistematis, terarah, dan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam penelitian.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun arsip lainnya. Dokumen tersebut berupa foto kegiatan, modul ajar, maupun laporan yang mendukung data penelitian. Menurut Arikunto (2018), dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk arsip atau catatan sehingga dapat mendukung keabsahan hasil penelitian.

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan berbagai dokumen pendukung penelitian. Data yang dikumpulkan melalui teknik ini meliputi surat-surat yang digunakan dalam proses penelitian, lembar validasi instrumen oleh validator, serta dokumentasi hasil tes peserta didik berupa jawaban *pretest* dan *posttest*. Selain itu, teknik dokumentasi juga mencakup pengambilan foto selama kegiatan penelitian berlangsung sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran.

H. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah nontes dan tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau tugas kepada peserta didik guna mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau hasil belajar secara sistematis. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau variabel penelitian, sehingga mampu mengukur aspek yang ingin diteliti secara tepat. Dalam praktiknya, instrumen tes dapat berupa soal pilihan ganda, isian, maupun uraian, yang biasanya digunakan dalam kegiatan pretest dan posttest. Menurut Suharsimi Arikunto (2018), instrumen tes merupakan alat berupa soal atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan individu, sedangkan Sugiyono (2019) menyatakan bahwa instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan harus memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 soal dengan 4 opsi jawaban pada setiap butir soal. Setiap soal terdiri atas satu jawaban yang benar dan tiga pengecoh (distractor) yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik secara objektif. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *game based learning* berbantuan kartu percakapan.

Adapun cara penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk setiap jawaban yang benar dan skor 0 untuk setiap jawaban yang salah. Skor yang diperoleh peserta didik kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total. Skor tersebut dapat dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah jawaban benar} / \text{Jumlah soal}) \times 100$$

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Aspek Soal	Indikator Penguasaan Kosakata	Level Kognitif	Nomor Soal
1. Peserta didik dapat menyebutkan kosakata kegiatan sehari-hari (<i>daily activities</i>).	Peserta didik mampu mengenali bentuk kata kerja - <i>ing</i> dalam kalimat sederhana	<i>Form</i> (bentuk)	C1	1, 2
	Peserta didik mampu memilih bentuk kata kerja - <i>ing</i> yang tepat		C2	3, 4, 5
	Peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat <i>Present Continuous</i> yang benar		C3	6, 7, 8
2. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan sederhana tentang aktivitas yang sedang dilakukan menggunakan pola kalimat “ <i>What are you doing? – I am ...</i> ”	Peserta didik mampu mengartikan kosakata kegiatan sehari-hari	<i>Meaning</i> (makna)	C1	9, 10
	Peserta didik mampu memahami makna ungkapan kegiatan		C2	11, 12, 13
	Peserta didik mampu membedakan makna kosakata dalam konteks		C3	14, 15, 16
3. Peserta didik dapat mempraktikkan percakapan sederhana menggunakan ekspresi <i>present continuous tense</i> untuk mendeskripsikan kegiatan yang sedang dilakukan dalam konteks sehari-hari.	Peserta didik mampu menggunakan kosakata dalam kalimat yang sesuai konteks	<i>Use</i> (penggunaan)	C2	17, 18
	Peserta didik mampu melengkapi kalimat dengan kosakata yang tepat		C3	19, 20, 21
	Peserta didik mampu menentukan penggunaan kosakata yang tepat berdasarkan konteks/gambar		C4	22, 23, 24, 25

Sumber: Adaptasi dari Nation (2021)

2. Instrumen Nontes

Instrumen nontes merupakan alat pengumpulan data dalam penelitian yang tidak berbentuk soal atau ujian, tetapi digunakan untuk mengukur aspek non-kognitif seperti sikap, minat, motivasi, aktivitas, dan perilaku peserta didik. Instrumen ini biasanya berupa angket (kuesioner), lembar observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Dalam penelitian pendidikan, instrumen non-tes sering digunakan untuk melengkapi data dari instrumen tes agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang kondisi peserta didik. Menurut Arikunto (2018), instrumen non-tes digunakan untuk mengukur aspek selain kemampuan kognitif, seperti sikap dan kepribadian.

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 7. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kartu Percakapan

Langkah-langkah Model GBL	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Perencanaan pembelajaran dan penentuan tujuan	Perhatian dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	Observasi	Rubrik
Pendidik menyiapkan sarana pendukung, media kartu percakapan, dan menyusun aturan permainan	Pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan	Observasi	Rubrik
Pelaksanaan permainan menggunakan media kartu percakapan berbasis tujuan pembelajaran	Keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam permainan	Observasi	Rubrik
Diskusi dan refleksi hasil bermain	Partisipasi peserta didik dalam diskusi dan refleksi	Observasi	Rubrik
Evaluasi hasil belajar dan proses pembelajaran	Kesungguhan peserta didik dalam mengerjakan evaluasi	Observasi	Rubrik

Sumber: Adaptasi dari Prensky (2007) dan Permana (2022)

Observasi aktivitas peserta didik merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung keterlibatan

peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2019), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan skala Likert 1–4 untuk menilai tingkat aktivitas peserta didik pada setiap indikator yang telah ditentukan. Skala tersebut terdiri dari: skor 1 (sangat kurang), skor 2 (kurang), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik).

Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model *Game Based Learning*

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Perhatian dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	Peserta didik tidak siap, tidak fokus, dan tidak merespons arahan guru.	Peserta didik kurang fokus dan kurang merespons arahan guru.	Peserta didik siap dan fokus, serta merespons arahan guru dengan baik.	Peserta didik sangat siap, fokus, antusias, dan merespons arahan guru dengan sangat baik.
Pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan	Tidak memahami aturan permainan dan tidak dapat mengikuti permainan dengan benar.	Kurang memahami aturan permainan dan sering melakukan kesalahan.	Memahami sebagian besar aturan permainan dan melaksanakannya dengan baik.	Memahami seluruh aturan permainan dan melaksanakannya dengan sangat baik.
Keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam permainan	Tidak terlibat dan cenderung pasif selama permainan berlangsung.	Kurang terlibat dan hanya mengikuti sebagian kegiatan permainan.	Aktif dan terlibat dalam permainan, meskipun partisipasi belum maksimal.	Sangat aktif, antusias, bekerja sama, dan berperan penuh dalam permainan.
Partisipasi peserta didik dalam diskusi dan refleksi	Tidak berpartisipasi dalam diskusi dan refleksi.	Kurang berpartisipasi dalam diskusi dan refleksi.	Mengemukakan pendapat dan mengikuti diskusi dengan baik.	Aktif mengemukakan pendapat, bertanya, dan merefleksikan hasil belajar dengan sangat baik.

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Perhatian dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	Peserta didik tidak siap, tidak fokus, dan tidak merespons arahan guru.	Peserta didik kurang fokus dan kurang merespons arahan guru.	Peserta didik siap dan fokus, serta merespons arahan guru dengan baik.	Peserta didik sangat siap, fokus, antusias, dan merespons arahan guru dengan sangat baik.
Kesungguhan peserta didik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran	Tidak mengerjakan evaluasi dengan sungguh-sungguh.	Mengerjakan evaluasi dengan kurang serius dan masih memerlukan bantuan.	Mengerjakan evaluasi dengan baik dan cukup mandiri.	Mengerjakan evaluasi dengan sangat serius, mandiri, dan tepat waktu.

Sumber : Adaptasi dari Prensky (2007) dan Permana (2022)

I. Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas tes, uji reliabilitas, uji daya pembeda soal dan uji tingkat kesukaran soal.

1. Uji Validitas Tes

Uji validitas merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti dapat memberikan data yang sesuai dengan kondisi sebenarnya, sehingga hasil penelitian menjadi akurat dan dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2018), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Selain itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa instrumen yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 26. Langkah-langkah uji validitas menggunakan software SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS, silakan atur format yang ada pada *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji.
- 2) Lalu, *input* data di *data view*.

- 3) Selanjutnya, cari nilai total variabel X dengan cara klik menu *Transform*, kemudian *Compute Variable*. Maka akan muncul kotak dialog. Lakukan pengisian di kolom target variable dan *numeric expression* dan klik ok.
- 4) Selanjutnya, mencari nilai r_{hitung} dengan klik *analyze-correlate-bivariate*. Maka akan muncul kotak dialog.
- 5) Lalu, pindahkan semua item variabel ke kotak *variables*. Pada *correlation coefficients* beri tanda centang pada *pearson*. Di bawahnya beri tanda centang *two-tailed* dan juga tanda centang *flag significant correlation*. Lalu, klik ok.

Dasar pengambilan uji validitas yaitu jika nilai signifikansi < taraf signifikansi (0,05), maka instrumen dinyatakan valid. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri 3 Gondangrejo. Instrumen tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah responden 25 peserta didik kelas IV. Jumlah soal yang diujicobakan berjumlah 25 soal. Validitas instrumen dihitung dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics 26*. Berikut ini hasil perhitungan validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas

No	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
1	2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25	18	Valid
2	1, 4, 5, 8, 9, 18, 19	7	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen (2026)

Berdasarkan Tabel 8 di atas, hasil analisis validitas instrumen menunjukkan bahwa terdapat 18 soal valid dan 7 soal tidak valid. Soal valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 22, halaman 136. Soal yang sudah valid tidak langsung otomatis digunakan, karena masih perlu dilakukan uji lanjutan untuk memastikan kualitasnya secara keseluruhan. Uji lanjutan tersebut meliputi uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang sama. Menurut Arikunto (2018), reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Selain itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 26. Langkah-langkah uji reliabilitas menggunakan software SPSS adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS lalu *entry* data ke dalam *variable view* dan *data view*.
2. Kemudian, klik *analyze>scale>reliability analyze*.
3. Lalu, akan muncul tampilan *reliability analyze*. Pindahkan seluruh data variabel berupa skala ke kolom *items* (sebelah kanan) dan pilih model *alpha*.
4. Setelah itu, klik *statistics* dan pada bagian *descriptive for* beri tanda centang pada *scale* dan *scale if item deleted*. Lalu, klik *continue*,
5. Kemudian, klik *ok*.

Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas yaitu jika nilai *cronbach alpha* $\geq 0,70$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

Tabel 10. Klasifikasi Realibilitas

No	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	0,80-1,00	Sangat Kuat
2	0,60-0,79	Sedang
3	0,40-0,59	Rendah
4	0,20-0,39	Sangat Rendah

Sumber: Mucarno (2017)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 18 soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* 26. Berikut ini hasil analisis reliabilitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas

No	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
1	2, 3, 4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25	18	Sangat Kuat

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen (2026)

Berdasarkan Tabel 10 di atas, perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan setiap soal yang valid mendapat hasil nilai alpha Cronbach $\geq 0,70$, yang berarti soal reliabel, dengan masing-masing soal dengan kategori sangat kuat. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 23, halaman 137. Soal yang sudah reliabel tidak berarti langsung bisa digunakan begitu saja. Reliabilitas hanya menunjukkan konsistensi, bukan kualitas isi soal secara keseluruhan. Oleh karena itu, tetap perlu dilakukan uji lanjutan, yaitu uji tingkat kesukaran dan uji daya beda.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik. Tingkat kesukaran dihitung berdasarkan proporsi jumlah peserta didik yang dapat menjawab soal dengan benar dibandingkan dengan jumlah seluruh peserta. Menurut Arikunto (2018), tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal, sedangkan Sudijono (2011) menyatakan bahwa analisis tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui kualitas butir soal berdasarkan kemampuan peserta didik dalam menjawabnya. Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 26. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Buka program SPSS lalu *entry* data ke dalam *variable view* dan *data view*.

2. Kemudian klik *analyze>descriptive statistics>frequencies*.
3. Lalu akan muncul tampilan *frequencies*. Pindahkan seluruh data variabel ke kolom *variables* (sebelah kanan).
4. Setelah itu, klik *statistics* dan pada bagian *central tendency* beri tanda centang pada *mean*. Lalu klik *continue*.
5. Kemudian klik OK.

Tabel 12. Klasifikasi Indeks Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,00 - 0,30	Soal sukar
0,31 - 0,70	Soal sedang
0,71- 1,00	Soal mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Setelah melakukan uji reliabilitas, selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya menggunakan IBM SPSS *Statistics* 26. Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar	12	1
2	Sedang	3, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21	11
3	Mudah	2, 4, 22, 23, 24, 25	6

Sumber: Hasil Pengolahan data uji instrumen tahun (2026)

Berdasarkan tabel 12 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 1 soal dalam kategori sukar, 12 soal dalam kategori sedang dan 5 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal yang lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 24, halaman 137. Soal yang baik memang didominasi oleh kategori sedang, karena paling efektif dalam mengukur kemampuan peserta didik secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2018), yang menyatakan bahwa soal dengan tingkat kesukaran sedang merupakan soal yang paling baik karena tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Sementara itu, keberadaan beberapa soal mudah dan sukar tetap diperlukan untuk variasi dan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik berkemampuan tinggi, namun cenderung dijawab salah oleh peserta didik berkemampuan rendah. Menurut Arikunto (2018), daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dan kurang pandai, sedangkan Sudijono (2011) menyatakan bahwa analisis daya pembeda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengidentifikasi perbedaan tingkat kemampuan peserta didik. Uji daya beda soal dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 26 for Windows. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Buka program SPSS lalu entry data ke dalam *variable view* dan *data view*.
2. Kemudian klik *analyze>scale>reliability analyze*.
3. Lalu, akan muncul tampilan *reliability analyze*. Pindahkan seluruh data variabel berupa skala ke kolom items (sebelah kanan) dan pilih model alpha.
4. Setelah itu, klik statistics dan pada bagian *descriptive for* beri tanda centang pada item, *scale* dan *scale if item deleted*. Lalu, klik *continue*.
5. Lalu klik Ok.

Tabel 14. Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Daya pembeda jelek
0,21 – 0,40	Daya pembeda cukup
0,41 – 0,70	Daya pembeda baik
0,71 – 1,00	Daya pembeda baik sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Setelah melakukan uji tingkat kesukaran, maka selanjutnya diuji daya pembeda soal menggunakan IBM SPSS *Statistics* 26. Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 15. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Cukup	2, 3, 20	3
2	Baik	4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 25	14
3	Baik Sekali	17	1

Sumber: Hasil pengolahan data uji instrumen tahun (2026)

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 3 soal dalam kategori cukup, 14 soal dalam kategori baik dan 1 soal dalam kategori baik sekali. Perhitungan uji daya pembeda soal yang lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 25, halaman 138. Soal yang baik adalah soal yang mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Terkait hal tersebut, dominasi kategori baik (14 soal) dan adanya baik sekali (1 soal) menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal sudah memiliki daya pembeda yang optimal. Hal tersebut sejalan dengan Arikunto (2018), soal daya pembeda baik dan baik sekali sangat layak digunakan karena mampu mengidentifikasi perbedaan kemampuan peserta didik secara efektif.

J. Teknik Analisis Data

1. Nilai Penguasaan Kosakata

Nilai penguasaan kosakata peserta didik secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$s \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah Skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

2. Nilai Rata-rata Penguasaan Kosakata

Menghitung nilai rata-rata penguasaan kosakata seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Sumber : Sugiyono (2019)

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang dialami oleh peserta didik setelah proses pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis untuk menghitung skor peningkatan (*gain*) pada kedua kelas. Besarnya peningkatan dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 16. Kriteria Uji N-Gain

Rentang Nilai	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2014)

4. Persentase Keterlaksanaan Model *Game Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 pada lembar observasi.

Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 17. Interpretasi aktivitas pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti uji Shapiro-Wilk *test* atau Kolmogorov-Smirnov *test*, yang biasanya tersedia dalam *software* statistik seperti SPSS. Menurut Sugiyono (2019), uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi asumsi distribusi normal, sedangkan Arikunto (2018) menyatakan bahwa pengujian ini penting dilakukan sebelum menentukan teknik analisis statistik yang tepat. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode uji Shapiro-Wilk, karena sampel kurang dari 50. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics 26 for windows*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Buka program SPSS lalu entry data ke dalam *variable view* dan *data view*.
2. Kemudian klik *analyze>descriptive statistics>explore*.
3. Lalu akan muncul tampilan *explore*, kemudian pindahkan semua data ke dependent list lalu, klik plots.
4. Kemudian akan muncul tampilan *explore plots*, lalu beri centang pada *normality plots with tests* dan klik *continue*.
5. Lalu klik OK.

Data penelitian dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi (0,05).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (homogen) atau tidak. Data dikatakan homogen apabila memiliki tingkat variasi yang relatif sama antarkelompok. Salah satu metode yang sering digunakan adalah uji Levene's Test. Menurut Sugiyono (2019), uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, sedangkan Arikunto (2018) menyatakan bahwa uji ini diperlukan untuk memastikan bahwa kelompok data yang dibandingkan memiliki kondisi yang seimbang. Penelitian ini melakukan uji homogenitas dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics* 26 for windows untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus Uji Fisher atau disebut juga Uji-F. Uji homogenitas dilakukan menggunakan software SPSS 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS lalu entry data hasil belajar dan kelas ke dalam *variable view* dan *data view*.
2. Pilih menu *analyze*, kemudian klik *compare means*, lalu pilih *one-way ANOVA*.
3. Lalu pindahkan data hasil belajar ke kolom *dependent list* dan data kelas dipindahkan ke kolom *factor*.
4. Kemudian klik *option*, lalu centang *homogeneity of varriance test*.
5. Klik *continue*, lalu *ok*.

Data dikatakan berdistribusi homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi (0,05).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau perbedaan antara variabel yang diteliti berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Melalui uji hipotesis, peneliti dapat mengambil keputusan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh. Menurut Sugiyono (2019), uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran sementara dari suatu pernyataan dengan menggunakan data empiris. Selain itu, Arikunto (2018) menjelaskan bahwa uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan atau hubungan variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana. Menurut Muncarno (2017), regresi linier sederhana adalah inti dari hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun langkah-langkah uji regresi sederhana dapat dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistics 26 for windows sebagai berikut.

1. Buka program SPSS lalu klik *variabel view*, selanjutnya pada kolom name untuk baris *pretest*, baris kedua tulis *posttest*.
2. Klik *Data View*, selanjutnya masukkan data penelitian.
3. Klik menu *analyze-regression-linear*.
4. Setelah itu akan muncul kotak dialog *linear regression*. Masukkan variabel bebas (X) ke kotak independent dan masukkan variabel terikat pada kotak dependent. Lalu, klik enter.
5. Langkah terakhir klik ok, maka akan keluar output SPSS regresi sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05), maka H_0 ditolak.

Rumusan Hipotesis :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

H_1 : Terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV di SD Negeri 02 Gondangrejo Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Nilai sig sebesar $0,002 < 0,05$, maka disimpulkan H_0 ditolak dan diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,42 yang berarti bahwa pengaruh model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah sebesar 42%. Artinya, model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk lebih mengoptimalkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan cara aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan kartu percakapan dapat dimaksimalkan dengan cara sering berlatih secara berulang, sehingga kosakata tidak hanya dihafal, tetapi juga digunakan dalam konteks percakapan. Dalam mempertahankan penguasaan kosakata, peserta

didik dapat secara mandiri membuat atau mengembangkan kartu percakapan baru berdasarkan pengalaman belajar, lalu menggunakannya dalam permainan sederhana di luar kelas.

2. Pendidik

Pendidik yang akan menerapkan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan perlu memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran telah berjalan optimal. Jika belum optimal, perbaikan dapat dilakukan dengan memperjelas aturan permainan, mengatur waktu secara proporsional, serta memastikan seluruh peserta didik terlibat aktif, bukan hanya sebagian. Pendidik juga dapat meningkatkan efektivitas media kartu percakapan dengan cara mengaitkan isi kartu dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pemberian umpan balik secara langsung selama permainan juga penting untuk memperkuat pemahaman dan memperbaiki kesalahan penggunaan kosakata.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat ikut serta dalam memfasilitasi pendidik agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan berbagai kegiatan pembelajaran dan mendukung penuh demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal dan menghasilkan output yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan indikator penguasaan kosakata yang lebih luas, misalnya tidak hanya pada aspek bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*), tetapi juga pada aspek kemampuan berbicara secara menyeluruh (*speaking fluency*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan mengombinasikan model *game based learning* dengan media lain yang lebih variatif untuk melihat perbandingannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 2022. *Instant Vocabulary Builder*. Yogyakarta. Deepublish.
- Allal-Sumoto TK, Miyoshi K dan Mizuhara H 2023. *The effect of productive vocabulary knowledge on second language comprehension*. *Front. Psychol.* 14:1049885. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1049885
- Alqahtani, M. 2015. *The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught*. *International Journal of Teaching and Education*, III (3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Alsaedi, N. 2023. Delayed Exposure to Second Language Acquisition: The Robustness of Critical Period Hypothesis and the Limitations of the Plasticity Theory. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(12), 3149–3156. <https://doi.org/10.17507/tpls.1312.12>
- Anderson, L. W., dan Krathwohl, D. R. 2001. A taxonomy for learning, teaching, and assessing. *A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anggraini, A. L., Budiman, A. M., dan Putriyanti, L. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II SD Negeri Duren Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 289–298. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Annuar, H., Etin, S., dan Khaerudin. 2025. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Malang. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Rantau Parapat. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arnas, Y. M., Humaira, M. A., dan Firmansyah, W. 2025. Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhit*, 4(9). <https://doi.org/https://doi.org/10.30997>

- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Astika, G. 2024. *Essential Vocabulary for English Learners in Indonesia Level One*. Salatiga. Satya Wacana University Press.
- Athiyyah, A., dan Amalia, E. 2024. Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTS Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1). <https://doi.org/https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1738>
- Azmy, K. 2020. *Examining the Issue of Abolishing English Tuition in Primary School in Indonesia. Language Research in Society (LaRSO) Journal*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.33021/lrs.v1i1.1039>
- Brewster, J., Ellis, G., dan Girard, D. 2017. *The Primary English Teacher's Guide (New Edition)*. Pearson Education.
- Daniela, L. 2021. *Smart Pedagogy of Game based Learning*. Riga. Springer Cham.
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. CV Kaaffah Learning Center.
- Handayani, E. 2024. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Hardianto, Chaniago, A., dan Adriyanto, B. 2018. *Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Games*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Pekanbaru. Aswaja Pressindo.
- Jen'isbaevna, R. M. 2025. English as a Global Lingua Franca: Benefits and Challenges. *Multidisciplinary and Multidimensional Journal*, 04, 212–214. <http://multidisciplinaryjournal.com/index.php/mm/issue/view/25>
- Julia, M. A., Fitriani, N., dan Setiawan, R. 2024. Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519>
- Kemendikbudristek. 2022. *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar (Kurikulum Merdeka)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, dan Tobing, V. M. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Bantuan Media Uno Stacko

- For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 3(2).
<https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Lightbown, P.M., dan Spada, N. 2013. *How Languages are Learned (4th ed.)*. Oxford. Oxford University Press.
- Linse, C. T., dan Nunan, D. 2019. *Practical English Language Teaching. Young Learners*. McGraw-Hill.
- Makki, M. I., dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. CV. Kaaffah Learning Center.
- Masgumelar, N. K., dan Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaita : Islamic Education Journal*, 1, 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaita.v2i1.188>
- Monigir, N. N., Geor, G., dan Mongkau, J. G. 2025. Implementasi *Game Based Learning Kahoot* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas I Sd Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 557.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v6i1.7101>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Musthafa, B. 2017. Teaching English To Young Learners In Indonesia: Essential Requirements. *Educationist*, 11(2), 68–75.
http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/EDUCATIONIST/Vol._IV_No._2-Juli_2010/07_Bachrudin_Musthafa.pdf
- Nation, I. S. P. 2021. *Learning Vocabulary in Another Language (2nd ed.)*. Cambridge. University Press.
- Nopita, D. 2023. *Basic Vocabulary Building*. Tanjungpinang. Universitas Maritim Raja Ali Haji Press (RCI Press).
- Nurbaiti, N., Nurmahanani, I., dan Caturiasari, J. 2025. Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Educaplay Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.27582>
- Nurhuda, A., Al Khoiron, M. F., Azami, S. Y., dan Ni'mah, S. J. 2023. Konstruktivisme Learning Theory in Education: Characteristic, Steps and Learning Models. *Research in Education and Rehabilitation*, 6(2), 234–242. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2023.6.2.234>
- Nurmila, S., Supriyadi, dan Ntelu, A. 2023. Penguasaan Kosakata pada Anak Usia 2 Sampai 3 Tahun di Kecamatan Bunobogu Kabupaten Buol. *Jambura*

- Journal of Linguistics and Literature*. 4(1).
<https://doi.org/10.37905/jjll.v4i1.20515>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makasar. Badan Penerbit UNM.
- Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V., Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., dan Hutauruk, G. 2025. Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Kosa Kata Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 9829–9834.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26149>
- Permana, S. N. 2022. Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–0743.
<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Piaget, J. 1970. *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*. New York. McGraw-Hill.
- Rahman, A., Mundandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rahman, T. 2021. The Use of Card Media to Enhance Students' Speaking Ability in Elementary Schools. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(1), 45–55.
- Romdhon, J., Masrifah, M., Shiyama, N. M., dan Suharyati, H. 2024. Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Sustainable Development dan Future Society*, 2(2), 62–69.
<https://doi.org/10.62157/ijstdfs.v2i2.73>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., dan Sahabuddin. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar. CV. Eureka Media Aksara.
- Sektiarti, R. 2024. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (*Vocabulary*) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui *Metode Running Dictation Game* Kelas IV di MI At-Taqwa 51. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Palangka Raya. Uwais Inspirasi Indonesia

- Sharakhimov, S., dan Nurmukhamedov, U. 2021. Assessing Learners' Productive Vocabulary Knowledge. *Formats and Considerations. English Teaching Forum*, 16–25. americanenglish.state.gov/english-teaching-forum
- Sidharta, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung. Departemen Pendidikan.
- Sihite, M. S. R., dan Situmorang, S. M. 2024. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. Departemen Pendidikan Nasional.
- Silahuddin, A. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI Idaara t ul 'U lum*, 4(2).
<https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Siti, N., Agus, J., Rika, S., dan Syafrimen. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Edu Pustaka.
- Sri, H. 2016. Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong Asean Community 2015. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(1), 102–106. <https://journal.uns.ac.id/index.php/jppispi/article/view/2141>
- Sudarwati, N., Prianto, A., dan Rukminingsih. 2019. *Teori Dan Praktik Penelitian Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dan Multimedia*. Malang. Wineka Media.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19, 121–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Palu. CV. Adanu Abimata
- Wahyuning, S. 2022. Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
<https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10381>
- Wahyuningtyas, T., Wulan, N. S., dan Sari, N. T. A. 2025. Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Quizwhizzer Terhadap Kemampuan Penguasaan Bahasa Inggris Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29907>
- Zahro, U. A., Noermanzah, dan Syafrydin. 2020. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. 187-198.
<https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/13675>

Wailissa, N. 2023. Dampak games mobile legends terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.2345/pendas.2023.908>