

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GUESSING GAME TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS KELAS V SDN 1 CANDIMAS**

(Skripsi)

Oleh

**ICA FARDILA
NPM 2113053047**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *GUESSING GAME* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS V SDN 1 CANDIMAS

Oleh

ICA FARDILA

Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kompetensi esensial bagi peserta didik SD, karena kosakata menjadi fondasi keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Rendahnya hasil Sumatif Tengah Semester bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih terarah dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *nonequivalent control group*. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen ($n = 30$) dan kelas kontrol ($n = 31$). Data diperoleh melalui tes dan non-tes berupa lembar observasi. Hasil menunjukkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat dari 47,77 menjadi 81,11, sedangkan kelas kontrol dari 50,54 menjadi 70,97. Uji $t = -4,110$; Sig. (2-tailed) = 0,000 menunjukkan perbedaan signifikan. Nilai $R^2 = 0,970$ menunjukkan 97% variasi skor akhir dipengaruhi skor awal. Dengan demikian, disimpulkan bahwa GBL berbantuan *guessing game* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Kata kunci: bahasa Inggris, *game based learning*, *guessing game*, penguasaan kosakata, sekolah dasar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING SUPPORTED BY GUESSING GAME MEDIA ON ENGLISH VOCABULARY MASTERY OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SDN 1 CANDIMAS

By

ICA FARDILA

Mastery of English vocabulary is an essential competency for elementary school students, as vocabulary forms the foundation for overall language skills. The low results of the English Mid-Semester Summative Assessment on the fifth-grade students at SDN 1 Candimas indicated that a more directed and effective learning approach was needed. This study aimed to determine the effect of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by a guessing game on the English vocabulary mastery of fifth-grade students at SDN 1 Candimas. The method used was quantitative with a quasi-experimental design of a nonequivalent control group. The research subjects consisted of an experimental class ($n = 30$) and a control class ($n = 31$). Data were obtained through tests and non-test methods, specifically observation sheets. The results showed that the average post-test score of the experimental class increased from 47.77 to 81.11, while the control class increased from 50.54 to 70.97. The t-test result ($t = -4.110$; Sig. (2-tailed) = 0.000) indicated a significant difference. The R^2 value of 0.970 showed that 97% of the variation in post-test scores was influenced by pre-test scores. The study concluded that GBL assisted by a guessing game had a significant effect on improving English vocabulary mastery.

Keywords: elementary school; english; game based learning; guessing game; vocabulary mastery.

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GUESSING GAME TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS KELAS V SDN 1 CANDIMAS**

Oleh

ICA FARDILA

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
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *GUESSING GAME* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS V SDN 1 CANDIMAS**

Nama Mahasiswa : **ICA FARDILA**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053047

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

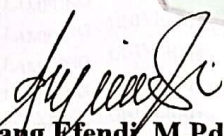
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

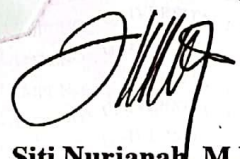


1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ujang Efendi, M.Pd.I.
NIK. 231407840820101


Siti Nurjanah, M.Pd.
NIP. 199309172024062002

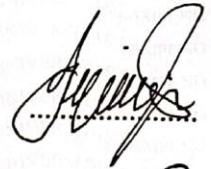
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

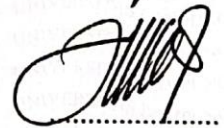
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

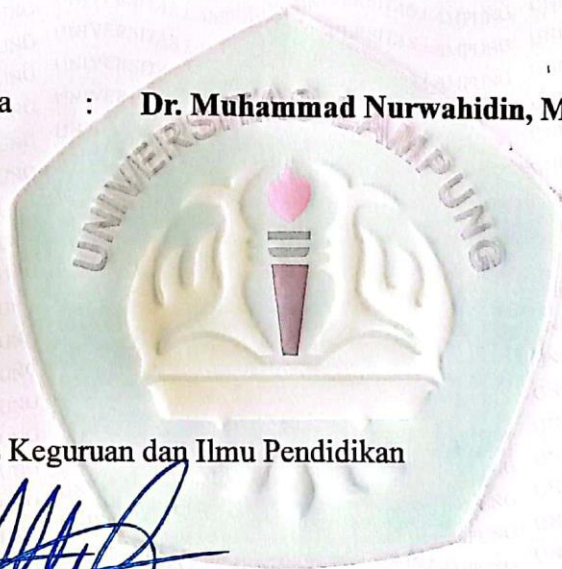
Ketua : **Ujang Efendi, M.Pd.I.**



Sekretaris : **Siti Nurjanah, M.Pd.**



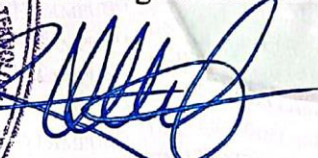
Penguji Utama : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Ica Fardila
NPM : 2113053047
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Game-Based Learning Berbantuan Media Guessing Game Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Candimas*" adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 28 Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan



Ica Fardila
NPM 2113053047

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ica Fardila, lahir di Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung pada tanggal 15 Agustus 2004. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Supardiyanto dan Ibu Eli Indayati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 3 Negara ratu lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui seleksi nasional masuk pendidikan tinggi negeri (SNMPTN). Peneliti telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Tahap I Tahun 2024 di Desa Batu Balak, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan. Selama masa studi, peneliti juga aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, yaitu tergabung dalam Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar (Forkom PGSD) Universitas Lampung sebagai anggota Divisi Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) pada periode tahun 2021–2024.

MOTTO

“...Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...”

(QS. Ar-Ra'd (13): 1)

“It does not matter how slowly you go as long as you do not stop.”

(Confucius)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah SWT., Dzat yang Maha Kaya dan Penentu segala nikmat, yang rahmat dan karunia-Nya membentang lebih luas dari jagad raya. Dia-lah Yang Maha Menenangkan hati jiwa-jiwa yang terus merindu kedamaian dan kemuliaan-Nya.

Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Junjungan kita, Nabi Muhammad SAW., teladan penyempurna akhlak dan cahaya bagi semua alam.

Karya ini kupersembahkan dengan penuh rasa hormat dan kasih kepada:

Kedua orang tuaku tercinta,

Ayah Supardiyanto dan Ibu Eli Indayati, yang tak pernah lelah menyemangati dan merawatku dengan cinta tulus, doa yang tiada putusnya, serta segala bentuk perhatian dan dukungan moral yang luar biasa. Dari doa dan kasih tulus kalian aku belajar arti keteguhan. Setiap langkahku adalah jejak dari pengorbanan dan cinta kalian. Segala keberhasilan ini hanyalah persembahan kecil untuk dua hati besar yang selalu menjadi rumah bagiku.

Kakak-kakakku tersayang,

Meta Putri Elita dan Ridho Prasetyo, yang selalu hadir dalam setiap doa dan dorongan—tanpa henti menguatkan langkahku dan mewarnai perjalanan ini dengan kasih sayang kalian.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Guessing Game* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Candimas", sebagai syarat meraih gelar sarjana pada program studi pendidikan pendidik sekolah dasar di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama, yang menyetujui skripsi ini serta telah memberikan saran, masukan, dan kritik membangun dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang senantiasa membantu memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ujang Efendi, M.Pd.I., selaku Ketua Penguji, yang telah meluangkan waktu, kesabaran, serta nasihat penuh makna yang tidak hanya membimbing dalam penyusunan skripsi ini, tetapi juga menjadi pelajaran berharga bagi perjalanan akademik penulis.

6. Siti Nurjanah, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji, yang dengan tulus memberikan arahan, saran yang luar biasa, serta dukungan yang selalu diberikan. Setiap masukan telah menjadi penyemangat dan pijakan penting hingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Niken Yuni Astiti, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang dengan penuh perhatian memberikan arahan, serta dukungan selama masa studi.
8. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., yang telah menjadi pembimbing akademik dan memberikan banyak arahan serta masukan berharga, meskipun dalam waktu yang singkat sebelum memasuki masa purna bakti.
9. Rafista Deviyanti, M.Pd., yang telah berkenan menjadi validator instrumen penelitian dan memberikan masukan yang konstruktif demi kesempurnaan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.
10. Bapak/Ibu Dosen dan tenaga pendidik S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan akademik dan administrasi selama masa studi.
11. Kepala SDN 1 Candimas dan wali kelas VA dan VB, yang telah memberi izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian di SDN 1 Candimas serta peserta didik kelas V SDN 1 Candimas, yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Kepala SDN 3 Negara Ratu yang telah berkenan memberikan izin pelaksanaan uji instrumen, serta peserta didik kelas VA yang telah membantu dalam proses tersebut.
13. Keponakanku tersayang, Muhammad Ibrahim dan Muhammad Nizam, terima kasih karena selalu menjadi “*little sunshine*” di hari-hariku. Tawa polos kalian, candaan sederhana, dan keceriaan tanpa batas sering kali menjadi obat paling ampuh saat aku hampir menyerah.
14. Enhypen, khususnya Lee Heeseung, *you’ve been my silent companion through sleepless nights and endless pages, turning heavy steps into lighter ones*. Terima kasih telah menghadirkan motivasi dan kebahagiaan yang begitu tulus, *even from afar*.

15. Teman-teman terbaik sekaligus rekan-rekan seperjuangan di S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, yang telah kebersamai setiap langkah serta menjadikan perjalanan akademik ini lebih bermakna dan menyenangkan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun dengan segala keterbatasan yang ada, besar harapan penulis semoga karya sederhana ini dapat memberi manfaat dan menjadi langkah kecil menuju kebaikan bersama. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Bandar Lampung, 28 Agustus 2025
Peneliti,



Ica Fardila
NPM 2113053047

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Lingkup Penelitian	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Belajar dan Pembelajaran	15
1. Pengertian Belajar	15
2. Pengertian Pembelajaran	16
3. Teori Belajar	17
B. Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	19
1. Definisi Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	19
2. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	20
3. Sintaks Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	23
C. Pembelajaran Kosakata dengan Media <i>Guessing Game</i>	25
1. Definisi Media <i>Guessing game</i>	25
2. Karakteristik Media <i>Guessing game</i>	27
3. Jenis-jenis Media <i>Guessing Game</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Guessing game</i>	30
D. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	31
1. Peran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	31
2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	32
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.....	33
4. Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	35
E. Penelitian Relevan	43
F. Kerangka Pikir Penelitian.....	47
G. Hipotesis Penelitian.....	49

III. METODE PENELITIAN	50
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	50
B. Setting Penelitian	51
1. Tempat Penelitian.....	51
2. Waktu Penelitian	51
3. Prosedur Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
1. Populasi Penelitian.....	52
2. Sampel Penelitian.....	53
D. Variabel Penelitian	54
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	54
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	54
E. Definisi Konseptual dan Operasional.....	55
1. Definisi Konseptual	55
2. Definisi Operasional	56
F. Teknik Pengumpulan Data.....	58
1. Teknik Tes	58
2. Teknik NonTes	59
G. Instrumen Penelitian	59
1. Jenis Instrumen	59
2. Uji Prasyarat Instrumen	61
H. Uji Prasyarat Analisis Data.....	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas	68
I. Teknik Analisis Data	68
1. Analisis Data Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik.....	69
J. Uji Hipotesis Penelitian.....	70
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	 72
A. Deskripsi Data.....	72
B. Hasil Penelitian	73
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data	80
D. Pengujian Hipotesis	82
E. Pembahasan.....	85
 V. SIMPULAN DAN SARAN	 92
A. Simpulan	92
B. Saran	93
 DAFTAR PUSTAKA	 94
 LAMPIRAN	 100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Grafik sumatif tengah semester (STS) mata pelajaran bahasa Inggris	6
2. <i>Interface</i> media <i>guessing game</i> pada <i>gamestolearnenglish.com</i>	26
3. Indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris	43
4. Waktu penelitian.....	51
5. Jumlah populasi peserta didik SDN 1 Candimas	53
6. Jumlah sampel peserta didik SDN1 Candimas	53
7. Kisi-kisi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> penguasaan kosakata bahasa Inggris	60
8. Hasil uji validitas instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris.....	62
9. Kategori nilai realibilitas.....	63
10. Hasil uji reliabilitas instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris.....	64
11. Klasifikasi daya pembeda soal.....	65
12. Hasil uji daya pembeda instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris	65
13. Klasifikasi tingkat kesukaran.....	66
14. Hasil uji tingkat kesukaran instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris...	66
15. Persentase hasil observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran GBL	78
16. Hasil uji normalitas kelas eksperimen	81
17. Hasil uji normalitas kelas kontrol.....	81
18. Hasil uji homogenitas	81
19. Hasil uji regresi linear sederhana.....	82
20. Hasil perhitungan uji <i>N-gain</i>	83
21. Hasil uji <i>independent samples t-test</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Data <i>English Proficiency Index</i> Indonesia	2
Gambar 1.2 Hasil penguasaan kelas eksperimen	73
Gambar 1.3 Hasil penguasaan kelas kontrol	74
Gambar 1.4 Perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	101
2. Balasan surat izin penelitian pendahuluan	102
3. Balasan surat izin uji instrumen	103
4. Balasan surat izin penelitian.....	104
5. Surat keterangan validasi	105
6. Surat keterangan validasi LKPD	106
7. Surat keterangan validasi modul ajar	107
8. Surat keterangan validasi media.....	108
9. Hasil wawancara pra-penelitian di SDN 1 Candimas	109
10. Lembar observasi keterlaksanaan model GBL	112
11. Rekapitulasi keterlaksanaan model GBL pada kelas eksperimen.....	114
12. Lembar observasi keterlaksanaan model GBL pada kelas eksperimen.....	116
13. Modul ajar bahasa Inggris kelas eksperimen	118
14. Modul ajar bahasa Inggris kelas kontrol	122
15. Lembar kerja peserta didik (LKPD).....	125
16. Soal uji instrumen	128
17. Dokumentasi jawaban uji instrumen.....	133
18. Hasil uji validitas instrumen soal	138
19. Hasil uji reliabilitas instrumen soal.....	141
20. Hasil uji daya pembeda instrumen soal.....	142
21. Hasil uji tingkat kesukaran instrumen soal	143
22. Soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	144
23. Dokumentasi jawaban <i>pre-test</i>	147
24. Dokumentasi jawaban <i>post-test</i>	150
25. Rekapitulasi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas eksperimen	153
26. Rekapitulasi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas kontrol	154
27. Hasil uji normalitas kelas eksperimen.....	155
28. Hasil uji normalitas kelas kontrol	155
29. Hasil uji homogenitas.....	155
30. Hasil uji regresi sederhana	156
31. Hasil uji n-gain kelas eksperimen (model GBL).....	157
32. Hasil uji n-gain kelas kontrol (konvensional)	157
33. Hasil uji independent sample test.....	158
34. Dokumentasi pelaksanaan uji instrumen.....	159
35. Dokumentasi pembelajaran kelas eksperimen	159
36. Dokumentasi pembelajaran kelas kontrol	160
37. Dokumentasi penggunaan media <i>guessing game</i>	161
38. Tabel r.....	162

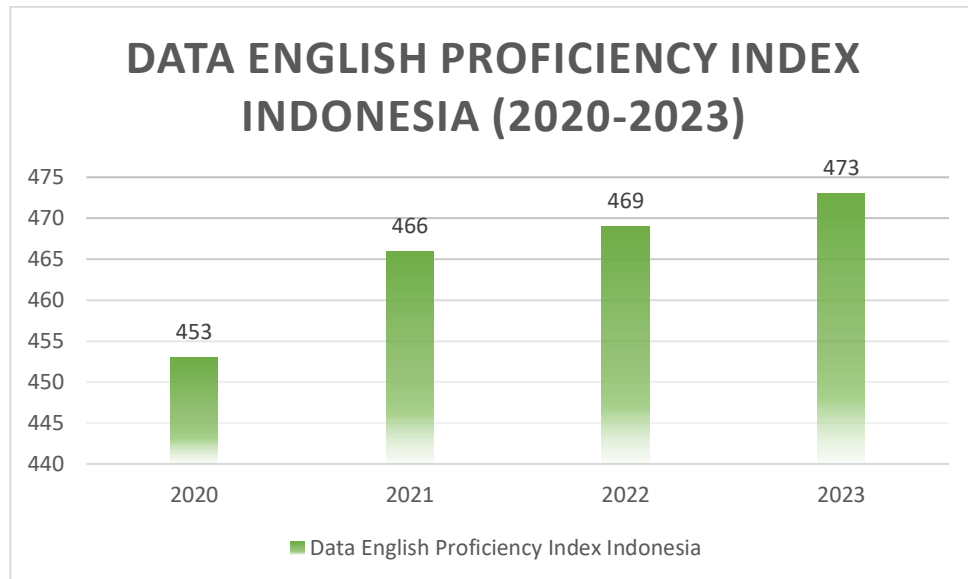
I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, menjadikannya keterampilan esensial yang perlu dikuasai sejak dini. Menurut data Geeksforgeeks (2024: 1) dan Zeidan (2023: 1), bahasa Inggris diakui sebagai bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, dengan sekitar 1,5 miliar penutur, termasuk 373 juta penutur asli. Sementara itu, laporan *Imminent Global News* (2024: 1), sekitar 84-90% populasi Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. Penggunaan bahasa Inggris di Indonesia masih terbatas dan proporsi pastinya belum sepenuhnya terdata. Diperkirakan sekitar 25% penduduk menggunakan bahasa lain selain bahasa Indonesia, tetapi jumlah yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa tambahan belum jelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bahasa Inggris memiliki peran penting secara global, tingkat penguasaan bahasa Inggris di Indonesia masih rendah dan memerlukan perhatian untuk pengembangannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran di sekolah.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran penting di sekolah-sekolah Indonesia karena perannya sebagai alat komunikasi utama di era globalisasi. Herlambang dan Adri (2024: 266), mengungkapkan bahwa sebagai bahasa internasional penguasaan bahasa Inggris membuka akses ke berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga dunia kerja Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan bahasa Inggris sebagai muatan lokal wajib di sekolah dasar, dan akan menjadi mata pelajaran wajib pada tahun ajaran 2027/2028. Meskipun demikian, tingkat kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, seperti yang tercermin dalam Indeks Kecakapan Bahasa Inggris yang menunjukkan peringkat Indonesia di bawah banyak negara lain.

Kecakapan bahasa Inggris masyarakat Indonesia dapat dilihat dari laporan *English Proficiency Index (EPI)* yang dirilis oleh *EF (English First)*. Berikut adalah grafik perkembangan skor EPI Indonesia dari tahun 2020 hingga 2023.



Gambar 1.1 Data *English Proficiency Index* Indonesia

Sumber : Dataindonesia.id dan *English First* (EF)

Secara keseluruhan indeks kecakapan bahasa Inggris di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun 2020 hingga 2023. Namun, penguasaan ini masih tergolong rendah. Data dari *English Proficiency Index* atau Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF (2023: 32) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 79 dari 113 negara dan wilayah, dengan skor bahasa Inggris sebesar 469. Skor ini menempatkan Indonesia dalam kategori kecakapan rendah dibandingkan negara-negara lain. Sebagai perbandingan, Belanda, yang menempati peringkat pertama pada tahun 2023, memiliki skor sebesar 647 dan dikategorikan sebagai kecakapan sangat tinggi. Selisih skor sebesar 178 poin ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam penguasaan bahasa Inggris antara Indonesia dan negara dengan peringkat teratas. Ini mencerminkan bahwa meskipun bahasa Inggris telah diajarkan dalam konteks pendidikan sejak pendidikan dasar, bahasa Inggris belum menjadi bahasa yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia.

Emma Walton, Direktur Akademik EF, mengungkapkan bahwa tingkat kemahiran bahasa Inggris di Indonesia bervariasi, dengan konsentrasi penutur yang lebih tinggi di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya dan wilayah terpencil seperti Papua memiliki tingkat kemahiran yang jauh lebih rendah. Media Indonesia (2023: 1), menegaskan bahwa perbedaan ini mencerminkan kesenjangan dalam akses dan kualitas pendidikan bahasa Inggris. Mampuono (2022: 1), menyoroti bahwa kesenjangan tersebut berdampak pada peluang kerja, di mana individu yang mahir bahasa Inggris memiliki akses lebih besar ke pekerjaan bergaji tinggi. Kesenjangan dalam penggunaan bahasa Inggris juga berhubungan erat dengan akses terhadap pendidikan berkualitas. Hidayati (2022: 1) dan Pratama (2023: 1), mengungkapkan bahwa akses terhadap pendidikan berkualitas sangat menentukan, karena sekolah di kota besar biasanya memiliki sumber daya dan pengajaran yang lebih intensif, sedangkan di daerah terpencil, keterbatasan pendidik berkualitas membuat peserta didik tertinggal dalam pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang paling umum digunakan secara global. Zhang (2022: 33), menyatakan bahwa anak-anak yang belajar bahasa Inggris sejak dini memiliki keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi yang lebih baik karena kemampuan otak mereka dalam menyerap informasi baru. Bialystok & Craik (2022: 9) dari *University of Washington's Institute for Learning & Brain Sciences* menemukan bahwa *bilingualisme* dapat meningkatkan daya ingat dan fokus, karena kemampuan berpindah antar bahasa melatih fleksibilitas mental yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Selain itu, Marian & Shook (2012: 1259), dari Institut Kesehatan Nasional Amerika Serikat mengungkapkan bahwa anak-anak *bilingual* memiliki kontrol perhatian dan kemampuan *multitasking* yang lebih baik, dalam hal ini memungkinkan mereka untuk mendekati dan menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang, menjadikan mereka lebih adaptif dan kreatif dalam proses belajar.

Usman (2024: 221), mengungkapkan bahwa dari sudut pandang pendidikan, periode perkembangan awal anak adalah waktu yang ideal untuk mengajarkan bahasa kedua, karena paparan bahasa sejak dini tidak hanya membantu anak-anak menguasai bahasa baru, tetapi juga memperkuat keterampilan kognitif yang penting untuk keberhasilan akademik secara keseluruhan. Aulia et al. (2022: 3), mengungkapkan bahwa peserta didik yang telah mempelajari bahasa Inggris sejak tingkat dasar akan lebih mudah memahami dan menguasai pelajaran bahasa Inggris di jenjang yang lebih tinggi, seperti di sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Dengan demikian, pengetahuan dasar yang diperoleh sejak dini berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi bahasa Inggris yang lebih kompleks di masa depan.

Kemampuan bahasa Inggris, khususnya kosakata, merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki peserta didik sekolah dasar dalam menghadapi tantangan global. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam meningkatkan kosakata. Rachmah (2023: 292), menyatakan bahwa kesulitan ini disebabkan karena kurangnya penggunaan kamus, minimnya pemahaman peserta didik, dan rendahnya penerapan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Rahayu & Rosa (2021: 265), menambahkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam pengucapan yang tepat dan terjebak dalam suasana belajar yang monoton.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar sering terhambat oleh beberapa hal. Prayitno dan Aziz Wahab (2023: 135), mengungkapkan bahwa metode belajar yang cenderung mengandalkan teknik menghafal tanpa adanya strategi yang tepat hanya menghasilkan pemahaman yang dangkal dan mudah terlupakan. Harahap (2024: 132), menambahkan bahwa kurangnya media pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif atau teknologi multimedia, menurunkan motivasi peserta didik, membuat pembelajaran monoton, dan menghambat penguasaan kosakata dan berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata serta hasil belajar mereka. Melihat berbagai permasalahan di atas, penting untuk menghadirkan metode pembelajaran

yang lebih menarik dan inovatif guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Analisis kesulitan belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris di kelas V yang dilakukan oleh Abdian et al. (2023: 7), menemukan bahwa kurangnya penguasaan kosakata menghambat pemahaman dan penerjemahan, berdampak pada keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Rashid et al. (2022: 542), menekankan bahwa kosakata yang luas memudahkan dalam memahami dan menghasilkan ujian yang koheren, sehingga memungkinkan komunikasi yang efektif dalam situasi formal maupun informal. Hal ini juga sejalan dengan Saptiany dkk. (2022: 3), yang juga menyoroti kesulitan peserta didik dalam penguasaan kosakata, yang berdampak negatif pada kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dengan demikian, penguasaan kosakata berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan keberhasilan pembelajaran bahasa dalam ruang lingkup pendidikan dasar.

Pada 5 November 2024, peneliti melakukan observasi awal secara langsung di kelas VA dan VB di SDN 1 Candimas untuk memperoleh gambaran awal terkait kemampuan bahasa Inggris peserta didik. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran bahasa Inggris, serta mencatat kesulitan yang mereka alami dalam memahami materi. Peneliti juga melakukan wawancara informal secara terbuka dengan pendidik bahasa Inggris kelas V, Ibu Perdika Manalu, S.Pd., untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai kemampuan peserta didik.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Ibu Perdika, nilai sumatif tengah semester mata pelajaran Bahasa Inggris peserta didik kelas 5 sebagian besar berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini tercermin dalam tabel data nilai sumatif tengah semester mata pelajaran Bahasa Inggris semester ganjil berikut:

Tabel 1. Grafik Sumatif Tengah Semester (STS) Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Ketuntasan						Jumlah Peserta didik Kelas V
No	Kelas	Tuntas (≥ 85)		Tidak Tuntas(<85)		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1.	V A	7	23,33%	23	76,67%	61
2.	V B	12	38,71%	19	61,29%	
	Jumlah	19		42		

Sumber : Pendidik bidang bahasa Inggris SDN 1 Candimas

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, hasil nilai Sumatif Tengah Semester (STS) menunjukkan bahwa 68,85% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 85. Dari 30 peserta didik di kelas 5A, hanya sekitar 23,33% yang tuntas, sedangkan di kelas 5B dari 31 peserta didik, hanya sekitar 38,71% yang berhasil memenuhi KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan kosakata mereka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara terbuka dengan pendidik bahasa Inggris kelas V, Ibu Perdika Manalu, S.Pd., ditemukan bahwa pemahaman peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris masih kurang. Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk mengingat kosakata yang telah diajarkan sebelumnya, bahkan mudah melupakannya dalam waktu singkat. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap rendahnya penguasaan kosakata ini adalah metode pembelajaran yang digunakan masih belum efektif dan kurang bervariasi.

Ibu Perdika Manalu, S.Pd. menjelaskan bahwa pembelajaran masih belum optimal dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Selain itu, sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku teks, yang membuat pembelajaran monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Minimnya pemanfaatan model dan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendidik mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti permainan *guessing game*, belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Pendidik Bahasa Inggris kelas V, Ibu Perdika Manalu, S.Pd., menjelaskan bahwa seluruh kelas di SDN 1 Candimas, termasuk kelas V, telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Menurut Nugraha (2022: 252), kurikulum ini menawarkan fleksibilitas bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif, termasuk pemanfaatan media kreatif yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian Fitriani et al. (2023: 197) dan Dwiyantri & Saputra (2024: 94) menemukan bahwa praktik pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar negeri masih sering menggunakan metode tradisional yang kurang menarik bagi peserta didik yang berdampak pada rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Situasi ini mengharuskan penerapan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif, seperti penggunaan permainan edukasi, guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang telah membawa perubahan signifikan dalam cara pendidik mengajar dan peserta didik belajar, terutama dengan hadirnya teknologi digital yang memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Drew (2024: 1), dalam artikel ilmiahnya yang berjudul “*Seven Key Characteristics of 21st Century Learning*”, menyatakan bahwa pembelajaran abad-21 berfokus pada pembelajaran yang dipersonalisasi, disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan pengalaman pendidikan yang fleksibel dan interaktif kepada peserta didik.

Pendekatan yang dipersonalisasi ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Sun et al. (2023:10) mengungkapkan bahwa salah satu inovasi yang relevan adalah model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan. GBL dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dengan menghubungkan materi pembelajaran ke dalam aktivitas bermain. Imtiyaz

(2023: 87), GBL menerapkan strategi bermain yang dirancang agar peserta didik dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan aktivitas interaktif, seperti simulasi situasi nyata atau permainan edukatif yang mengharuskan mereka mengambil keputusan. Menurut Arifin dkk. (2024: 45), dalam konteks pembelajaran kosakata, GBL menyediakan pengalaman imersif melalui penggabungan elemen visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal tetapi juga memahami penggunaan kata secara mendalam dan kontekstual.

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) mengikuti sintaks yang terstruktur untuk memastikan keberhasilan pembelajaran. Menurut Septiani (2024 : 3), sintaks pembelajaran GBL dimulai dengan tahap penjelasan konsep, di mana pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan aturan permainan yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peserta didik melaksanakan aktivitas permainan secara individu maupun berkelompok pada tahap bermain *game*. Setelah permainan selesai, peserta didik diajak untuk menyusun rangkuman materi yang telah dipelajari bersama-sama pada tahap merangkum pengetahuan. Sebagai penutup, pada tahap refleksi, peserta didik memberikan umpan balik mengenai pembelajaran yang telah berlangsung untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Sintaks pembelajaran GBL ini memerlukan dukungan media yang tepat agar proses pembelajaran berjalan optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Model *Game Based Learning* (GBL) telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam membantu pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Fauziyyah dkk. (2024 : 632), menunjukkan bahwa penerapan GBL berbantuan *Quizizz* di kelas IV sekolah dasar memberikan pengaruh sebesar 66,1% terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris, dengan peserta didik yang belajar menggunakan model ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Amalia (2024 : 78), juga membuktikan bahwa GBL berbantuan *Educandy* di kelas II sekolah

dasar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Dalam penelitian tersebut, hasil dari tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 66,85 pada *pre-test* menjadi 84,70 pada siklus II, yang menunjukkan keberhasilan model pembelajaran ini dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

Hasil-hasil penelitian tersebut mempertegas bahwa model GBL sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses belajar-mengajar. Keduanya menunjukkan bahwa GBL memerlukan media bantuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran yang mendukung implementasi GBL, seperti kuis digital. (*Quizziz, Kahoot, Quizlet*), permainan (*flashcards, memory match, guessing game*), hingga aplikasi *augmented reality (Marker-based AR)* yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada kosakata bahasa Inggris (Astuti & Wahyuni, 2024: 13; Katemba et al., 2022: 406; Mykytka, 2023: 65; Rahmadani dkk., 2024: 11; Sri & Yuli, 2024 : 6). Media-media pembelajaran interaktif tersebut menawarkan pengalaman belajar berbasis permainan untuk memperkuat kosakata peserta didik. Meskipun media lain juga memiliki keunggulan masing-masing, *guessing game* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD yang cenderung menyukai aktivitas belajar berbasis permainan sederhana namun memacu kreativitas dan keterlibatan mereka secara maksimal.

Guessing game atau permainan menebak adalah aktivitas interaktif di mana peserta didik diminta menebak kata, frasa, atau objek berdasarkan petunjuk yang diberikan (Arjunia, 2022 : 13; Somantri & Sopiah, 2022 : 4). Permainan ini kini semakin menarik di dunia pendidikan dengan hadirnya versi berbasis web yang menggabungkan elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, dan fitur interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dinamis, dan fleksibel. Media ini memungkinkan peserta didik berlatih kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat seperti desktop, tablet, atau *smartphone*. Selain itu, media *guessing game* menawarkan variasi tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan individu setiap peserta didik, mendukung proses belajar yang fleksibel dan efektif. Pengaruh positif

media *guessing game* ini juga diperkuat oleh temuan dari berbagai penelitian yang telah membuktikan dampaknya dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *guessing game* memiliki dampak signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Sri & Yuli (2024: 6) menemukan bahwa permainan *guessing game* dapat meningkatkan skor rata-rata kosakata dari 60,69 menjadi 86,67 pada peserta didik SD melalui pendekatan eksperimen dengan *pre-test dan post-test*. Syifa (2024: 320) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *guessing game* mengalami penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, Husni & Lestari (2024: 8) melaporkan bahwa 92% peserta didik dalam mempelajari kosakata baru melalui permainan *guessing game* langsung, yang juga meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara signifikan.

Penggunaan media kreatif dan berbasis teknologi dalam pembelajaran kosakata juga mendapat perhatian, terutama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Sadyva et al. (2024: 288), menunjukkan bahwa permainan digital seperti *guessing game*, lebih efektif dibandingkan metode tradisional seperti penggunaan buku teks dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Sejalan dengan itu, Dwiyantri & Saputra (2024: 94), menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Media *guessing game*, dengan elemen interaktifnya, menjadi salah satu media yang relevan dalam mendukung pembelajaran kosakata, karena mampu menggabungkan teknologi dan aktivitas belajar berbasis permainan secara optimal.

Teori Konstruktivisme mendukung penggunaan model GBL dengan media interaktif seperti *guessing game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Marinić dan Moritz (2024:5), mengungkapkan peserta didik kelas V, yang umumnya berusia 10-11 tahun, mulai berpikir secara logis namun masih lebih mudah memahami informasi yang konkret dibandingkan konsep abstrak.

Pada tahap ini, media interaktif seperti permainan edukasi cocok dengan kemampuan kognitif peserta didik, karena mereka dapat belajar melalui aktivitas yang melibatkan manipulasi langsung dan penerapan kosakata baru. Lebih lanjut Marinić & Moritz (2024: 6), juga menyoroti konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky yang mendukung efektivitas permainan dalam pembelajaran. Permainan edukasi berperan sebagai *scaffolding*, memberikan petunjuk dan bimbingan yang membantu peserta didik menguasai kosakata secara optimal dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Guessing Game* terhadap Penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN 1 Candimas.” Penelitian ini akan menguji pengaruh model GBL berbantuan media *Guessing Game* terhadap penguasaan kosakata, dan akan membandingkan hasil tersebut dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Sumatif Tengah Semester (STS) bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas.
2. Kurangnya penguasaan peserta didik dalam kosakata bahasa Inggris.
3. Model pembelajaran kosakata yang kurang bervariasi.
4. Minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi oleh pendidik.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran interaktif seperti model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan Batasan masalah sebagai berikut.

1. Penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas
2. Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran GBL dan media interaktif di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui penerapan model GBL berbantuan media *guessing game*, yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata mereka.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pendidik untuk menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media *guessing game* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan model dan media ini, pendidik dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik secara lebih efektif dan menarik.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi, seperti GBL berbantuan media *guessing game*.

d. Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran GBL dan media interaktif, khususnya permainan, untuk meningkatkan kosakata atau keterampilan bahasa Inggris lainnya. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan pada berbagai tingkat pendidikan.

G. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian semu (*quasi-experiment*).
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 1 Candimas
3. Objek dalam penelitian ini adalah model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V.
4. Tempat penelitian ini adalah SDN 1 Candimas, Kecamatan Natar, Provinsi Lampung.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan perubahan dalam kemampuan individu, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Schneider (2024: 795), mendefinisikan belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan melalui penalaran logis, yang tidak hanya mencakup pemahaman materi, tetapi juga cara berpikir seperti asumsi, pengamatan, prediksi, dan evaluasi. Sejalan dengan itu, Faizah & Kamal (2024: 473), menekankan bahwa belajar membawa perubahan dalam tingkah laku individu menuju arah yang lebih baik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku.

Wardana dan Djamaluddin, (2021 : 5) mendefinisikan bahwa belajar adalah proses perubahan kepribadian yang meningkatkan kualitas perilaku, seperti pengetahuan, keterampilan, daya pikir, dan sikap. Lebih lanjut Salsabila et al. (2024: 101), menyatakan bahwa belajar adalah proses seumur hidup yang terus berlangsung melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, belajar bukan sekadar akumulasi pengetahuan, tetapi proses dinamis dan berkelanjutan yang mencakup pengembangan berpikir rasional, sikap, serta keterampilan individu secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan, belajar merupakan proses dinamis yang melibatkan perubahan dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses ini tidak hanya mencakup pemahaman materi, tetapi juga pengembangan cara berpikir, perubahan sikap, serta peningkatan keterampilan yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses penting dalam dunia pendidikan. Azani dkk. (2024: 21) menjelaskan bahwa pembelajaran berasal dari kata "ajar," yang berarti memberi petunjuk agar dipahami dan diikuti. Penambahan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadikannya istilah yang merujuk pada proses mengajar yang mendorong peserta didik aktif belajar. Gagne and Briggs (1979, sebagaimana dikutip dalam Faizah & Kamal, 2024: 471) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik. Sistem ini melibatkan serangkaian peristiwa yang diatur secara sistematis untuk memengaruhi serta memfasilitasi pembelajaran internal pada diri peserta didik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga memberikan definisi penting mengenai pembelajaran. Pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Salsabila dkk. (2024: 105), pembelajaran adalah proses pemberian bimbingan dan bantuan kepada peserta didik melalui penyediaan bahan pelajaran dalam suatu lingkungan belajar yang terstruktur. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan pengetahuan serta keterampilan. Pembelajaran mencakup bimbingan, penyediaan bahan ajar, serta penciptaan kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar secara optimal.

3. Teori Belajar

Teori belajar menjelaskan bagaimana individu mengalami perubahan melalui proses pembelajaran. Lubis dkk. (2024: 2), mendefinisikan teori belajar sebagai seperangkat prinsip yang digunakan untuk menggambarkan fenomena pembelajaran dan bagaimana proses perubahan terjadi pada individu melalui pembelajaran. Faizah & Kamal (2024: 473), menyebutkan bahwa ada beberapa kelompok teori yang memberikan perspektif khusus tentang belajar, di antaranya:

- a. Teori Behaviorisme
Teori ini berfokus pada pengaruh lingkungan terhadap individu, yang mengarah pada pembentukan perilaku tertentu. Behaviorisme menekankan pada tingkah laku yang dapat diamati dan mengabaikan proses mental yang tidak tampak, karena tidak dapat diukur secara langsung.
- b. Teori Kognitivisme
Teori ini menekankan pada pentingnya proses mental dalam belajar. Menurut teori kognitivisme, perubahan perilaku dipengaruhi oleh persepsi dan pemahaman individu terhadap situasi yang berhubungan dengan tujuan tertentu. Belajar, menurut teori ini, adalah proses perubahan dalam pemahaman dan persepsi, yang memungkinkan individu untuk menginterpretasikan dan memproses informasi secara lebih efektif.
- c. Teori Psikologi Sosial
Dalam teori ini, belajar tidak dianggap sebagai proses yang terjadi dalam keadaan isolasi, melainkan sebagai hasil dari interaksi sosial. Belajar terjadi melalui komunikasi dan interaksi dengan orang lain, yang memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui kolaborasi dan pemodelan perilaku (Warini dkk., 2023: 16).
- d. Teori Gagne
Teori ini menggabungkan elemen-elemen dari behaviorisme dan kognitivisme. Gagne menjelaskan bahwa belajar adalah proses alami yang terjadi di bawah kondisi tertentu, yaitu kesiapan internal peserta didik dan kondisi eksternal yang diatur oleh pendidik. Situasi belajar yang terstruktur dengan baik dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.
- e. Teori Fitrah
Teori ini berpendapat bahwa setiap individu dilahirkan dengan potensi dan bakat yang cenderung menuju kebaikan dan kebenaran. Potensi ini dapat berkembang melalui pendidikan yang diarahkan untuk mengoptimalkan kemampuan yang sudah ada pada diri seorang anak (Husnaini & Murniati, 2022: 106).

Salsabila dkk. (2024: 104), juga mengemukakan beberapa teori belajar yang dikembangkan dalam psikologi dan pendidikan, di antaranya:

1. Teori Behaviorisme
Behaviorisme berfokus pada hubungan antara rangsangan eksternal dan perilaku yang teramati. Dalam perspektif ini, belajar terjadi melalui pengkondisian klasik (Pavlov) dan pengkondisian operan (Skinner), yang mana perilaku dipelajari melalui penguatan atau hukuman.
2. Teori Pembelajaran Sosial (Bandura)
Teori ini menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku orang lain, yang disebut dengan model peran. Pembelajaran ini terjadi dalam konteks sosial dan melibatkan interaksi antar individu.
3. Teori Konstruktivisme
Teori ini memandang belajar sebagai proses aktif di mana individu membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interpretasi terhadap informasi baru. Pembelajaran ini berfokus pada peran aktif individu dalam membentuk dan mengembangkan pengetahuan.
4. Teori Pembelajaran Situasional
Teori ini menekankan pentingnya konteks dalam pembelajaran. Belajar terjadi melalui partisipasi aktif dalam situasi sosial dan fisik yang nyata, di mana pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan fokus penelitian ini, teori belajar yang digunakan adalah teori konstruktivisme. Teori ini memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi terhadap informasi baru. Dalam konteks penggunaan *Game-Based Learning* berbantuan media *guessing game*, peserta didik secara aktif menebak, menginterpretasikan, dan mengkonstruksi makna kosakata melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran. Proses ini mendorong peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan sebelumnya dengan pengalaman baru, sehingga penguasaan kosakata berlangsung lebih mendalam dan bermakna.

B. Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

1. Definisi Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan elemen dan mekanisme permainan ke dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Sun et al. (2023: 10) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *game-based learning* ini tidak hanya sekadar "menggamifikasi" pendidikan, tetapi secara strategis menggunakan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan berdampak. Imtiyaz (2023: 22) menambahkan bahwa dalam bahasa Indonesia, GBL dikenal sebagai model pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran sekaligus menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan.

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan inovatif yang menggunakan permainan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Arifin dkk. (2024: 7), mengemukakan bahwa model pembelajaran ini memanfaatkan permainan sebagai media untuk mempelajari materi tertentu. GBL dinilai sebagai pendekatan yang mudah diterapkan dan memiliki daya tarik yang tinggi untuk membuat peserta didik lebih fokus serta tertarik pada proses pembelajaran. Jika penerapan GBL dilakukan secara konsisten, peserta didik cenderung lebih memahami materi yang disampaikan dan memiliki keinginan untuk belajar lebih mendalam. Septiani (2024: 2), mengungkapkan bahwa GBL adalah model pembelajaran berbasis permainan yang membantu peserta didik memahami materi dengan melibatkan mereka secara aktif dalam permainan. Model ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *Game-Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai pendekatan strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan. Model ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami materi lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan yang relevan.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Game-Based Learning (GBL) memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya sebagai metode pembelajaran yang unik dan efektif. Menurut Ulfa dkk. (2022: 10), GBL mengintegrasikan proses pembelajaran dengan elemen permainan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam. Sun et al. (2023: 11) menjelaskan bahwa model GBL menekankan pentingnya permainan dan kelincahan dalam kegiatan belajar, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Emosi berperan penting dalam proses ini, dengan elemen afektif yang dimasukkan ke dalam desain untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, model ini juga dinamis dan adaptif, menyesuaikan dengan perilaku serta emosi peserta didik, yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang optimal sesuai dengan kebutuhan individu.

Hermawan (2024: 3), menambahkan bahwa karakteristik GBL melibatkan aspek yang menarik, mengasyikkan, menantang, interaktif, serta memberikan umpan balik yang berkelanjutan, di samping adanya unsur sosial dan kerjasama antar peserta didik. Permana (2022: 317), juga menjelaskan beberapa ciri khas GBL, antara lain.

- a. Memberikan tantangan kepada peserta didik, yang menciptakan kompetisi antar peserta didik dan meningkatkan motivasi untuk belajar,
- b. Elemen fantasi dalam game yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran,
- c. *Game* menciptakan pengalaman belajar yang menghubungkan esensi materi dengan nilai kompetitif, sehingga meningkatkan pentingnya materi yang dipelajari.

Dalam konteks penguasaan kosakata, GBL sering memanfaatkan berbagai pendekatan dan media yang mendukung pembelajaran interaktif. Beberapa media yang sering digunakan dalam GBL meliputi:

- a. *Quizizz*: Aplikasi kuis interaktif yang gamifikasinya mampu meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik dalam belajar kosakata (Manipatruni dkk., 2023: 36).
- b. *Kahoot!*: Aplikasi kuis berbasis permainan yang efektif dalam menjaga partisipasi peserta didik dan meningkatkan penguasaan kosakata melalui pembelajaran yang menyenangkan (Katemba dkk al., 2022: 406).
- c. *Quizlet*: Media kartu belajar digital yang memungkinkan peserta didik meningkatkan motivasi belajar secara mandiri melalui aktivitas interaktif (Mykytka, 2023: 65).
- d. Permainan Memori (*Memory Games*): Seperti *flashcards* atau *memory match*, permainan ini membantu meningkatkan antusiasme, kemampuan ejaan, dan partisipasi aktif peserta didik (Astuti & Wahyuni, 2024: 13; Wardani & Ummah, 2023: 418).
- e. *Augmented Reality* (AR): Teknologi imersif yang meningkatkan penguasaan kosakata melalui pengalaman belajar yang modern dan interaktif (Rahmadani dkk., 2024: 11)
- f. *Guessing Games*: Media pembelajaran interaktif yang efektif dalam membantu peserta didik mengingat kosakata baru dan meningkatkan partisipasi mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya penguasaan signifikan dalam skor kosakata setelah penggunaan *guessing games* (Sri & Yuli, 2024: 6).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa GBL memiliki karakteristik yang berfokus pada pengintegrasian permainan dengan pembelajaran, menekankan aspek emosional dan motivasional, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Penggunaan media pendukung seperti kuis digital, *augmented reality*, dan *guessing games* memperkuat efektivitas GBL, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini membuat GBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Sintaks Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Model pembelajaran adalah rancangan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Septiani (2024: 3), mengungkapkan bahwa rancangan ini mencakup sintaks pembelajaran, metode, media, dan evaluasi tujuan utama dari model pembelajaran adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami, menerapkan

informasi, serta mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. Permana (2022: 319), menambahkan bahwa dengan rancangan yang baik, model pembelajaran dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang efektif.

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memiliki tahapan yang saling terkait untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Septiani (2024: 3), menguraikan tahapan GBL sebagai berikut.

- a. Memilih *Game* yang Sesuai dengan Topik
Pendidik memilih permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, memastikan *game* tersebut sesuai dengan latar belakang peserta didik agar efektif digunakan.
- b. Penjelasan Konsep
Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan menjelaskan tujuan permainan. Permainan ini dirancang untuk melatih konsentrasi, daya ingat, berpikir kritis, dan respons cepat.
- c. Aturan Permainan
Pendidik menjelaskan aturan main, termasuk penghargaan yang akan diberikan kepada kelompok yang menjawab cepat dan benar, seperti poin atau bintang yang dapat diintegrasikan ke nilai keaktifan.
- d. Bermain *Game*
Peserta didik berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat menggunakan potongan jawaban yang telah dibagikan oleh pendidik.
- e. Merangkum Pengetahuan
Setelah permainan selesai, setiap kelompok menyusun rangkuman pembelajaran untuk merefleksikan dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Menurut Imtiyaz (2023: 87), model GBL juga mencakup tiga tahap utama sebagai berikut.

- a. Tahap Bermain
Peserta didik dikelompokkan untuk mengikuti aktivitas permainan yang dirancang oleh pendidik. Aktivitas ini dilakukan secara kolaboratif untuk membantu mereka memahami materi secara interaktif dan menyenangkan.
- b. Tahap Merangkum Pengetahuan
Setelah bermain, peserta didik menyusun informasi yang telah dipelajari melalui diskusi kelompok dengan bimbingan pendidik untuk memperkuat pemahaman.
- c. Tahap Refleksi
Peserta didik memberikan umpan balik atas proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tertulis, untuk mengevaluasi pengalaman belajar mereka dan mempersiapkan penerapan pengetahuan di masa depan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran *Game-Based Learning* memberikan kerangka yang terstruktur dan dinamis, yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui aktivitas permainan, diskusi, dan refleksi. Peneliti mengadopsi sintaks pembelajaran yang dikemukakan oleh Septiani (2024: 3), karena tahapan tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan pemahaman materi bagi peserta didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Game-based learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin populer karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Model ini memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, tetapi juga tidak terlepas dari beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *game-based learning* menurut para ahli

a. Kelebihan Model *Game-Based Learning*

Menurut Wahyuning (2022: 3), *game-based learning* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, antara lain:

- a. Mendorong pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, serta memberikan umpan balik secara cepat.
- b. Melatih keterampilan berpikir kritis melalui keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah dalam permainan.
- c. Memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik, keterampilan pemecahan masalah, dan motivasi belajar peserta didik.
- d. Menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- e. Menciptakan dialog konstruktif serta mampu mengatasi batasan sosial budaya dalam beberapa situasi.
- f. Menghilangkan kejenuhan belajar dengan pendekatan bermain yang menyenangkan.
- g. Meningkatkan berbagai keterampilan yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Menurut Kireida dkk. (2024: 624), kelebihan *game-based learning* meliputi sebagai berikut.

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif.
- b. Meningkatkan literasi, pemahaman gagasan, berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas.
- c. Membantu mengatasi hambatan belajar dengan suasana yang interaktif dan sportif.
- d. Mempermudah pemahaman, pengingatan materi, dan mendorong motivasi belajar.
- e. Mendukung lingkungan belajar positif, memperkuat hubungan sosial, dan meningkatkan semangat belajar.

b. Kekurangan Model *Game-Based Learning*

Menurut Wahyuning (2022: 4), kelemahan *game-based learning* antara lain sebagai berikut.

- a. Proses pembuatan *game* yang kompleks dan memerlukan waktu yang cukup lama.
- b. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk merancang *game*, sehingga diperlukan pelatihan khusus.
- c. Aktivitas yang terlalu dinamis di kelas terkadang dapat menimbulkan kegaduhan, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif.
- d. Membutuhkan lebih banyak alat dan instrumen pendukung dalam pelaksanaannya.

Menurut Kireida dkk. (2024: 624), kelemahan *game-based learning* meliputi:

- a. Membutuhkan waktu lebih lama untuk dipahami dan diterapkan dibanding metode tradisional.
- b. Memerlukan sumber daya tambahan dan sering kali membutuhkan alat serta media pendukung.
- c. Suasana kelas yang ramai dapat mengganggu konsentrasi belajar.
- d. Pembuatan *game* sering kali rumit dan memakan waktu.
- e. Pendidik memerlukan pelatihan khusus untuk menguasai keterampilan membuat *game*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *game-based learning* memiliki banyak keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendukung keterampilan peserta didik. Namun, tantangan seperti kebutuhan waktu, pelatihan pendidik, dan sumber daya tambahan memerlukan perhatian khusus agar penerapan model ini lebih efektif.

C. Pembelajaran Kosakata dengan Media *Guessing Game*

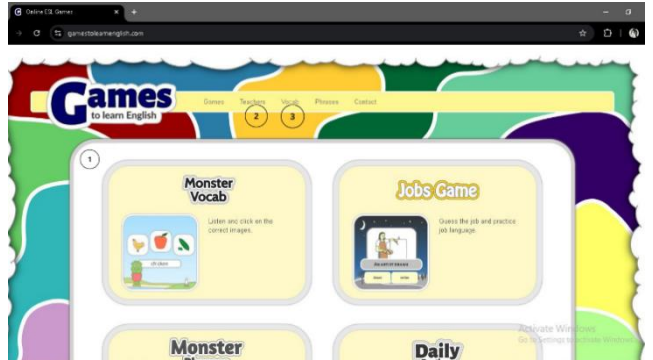
1. Definisi Media *Guessing game*

Guessing game adalah metode pembelajaran interaktif yang melibatkan interaksi antara individu atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu. Harmer (1998: 44), mendefinisikan *guessing game* sebagai sebuah aktivitas di mana peserta didik, baik individu maupun kelompok, terlibat dalam upaya menebak informasi yang diinginkan. *Guessing game* berfungsi sebagai alat yang memotivasi peserta didik dalam belajar kosakata, memberikan mereka kesempatan untuk mengaplikasikan kata-kata baru dalam situasi yang menarik dan interaktif. Somantri & Sopiah (2022: 4), menjelaskan bahwa *guessing game* dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata baru, membantu peserta didik memahami arti kata, serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap kata-kata yang telah dipelajari.

Tamdan et al. (2024: 17), memperkuat konsep *guessing game* sebagai metode yang memanfaatkan petunjuk untuk menebak informasi seperti kata, frasa, atau suatu hal. *Guessing game* ini menempatkan peserta didik dalam kondisi yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menganalisis petunjuk-petunjuk yang diberikan. Permainan ini juga memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman mereka terhadap kosakata, dan mengasah kemampuan berpikir mereka melalui proses menebak.

Berdasarkan berbagai penelitian diatas, *guessing game* adalah media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik dalam upaya menebak suatu informasi dengan bantuan petunjuk, baik secara individu maupun kelompok. Media *guessing game* dimanfaatkan dalam penelitian ini sebagai sarana interaktif yang tidak hanya mengenalkan dan memperkuat kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar serta berlatih dalam lingkungan yang menyenangkan guna mendukung penguasaan kosakata secara efektif.

Tabel 2. *Interface Media Guessing game* pada *Gamestolearnenglish.com*

Keterangan	Gambar
1. Halaman Utama: <i>gamestolearnenglish.com</i> 2. <i>Teachers' Section</i>: Masuk dengan Google untuk mengatur tugas atau melihat konten. 3. <i>Vocab Section</i>: Atur halaman sebagai tugas untuk melacak kemajuan peserta didik. 4. Halaman Utama 'Describing Vocab Game' 5. <i>Start</i>: Pilih kategori dan konten; tersedia beberapa tingkatan, misalnya Animals 1 untuk level dasar dan Animals 2 untuk level lanjutan.	
6. <i>Review</i>: Menampilkan kunci jawaban dari permainan yang dimainkan. 7. <i>Nyawa Pemain</i>: Ditampilkan dengan bentuk memanjang berwarna kuning. 8. <i>Clue</i>: Bentuk panjang berwarna kuning yang berisi teks petunjuk untuk permainan. 9. <i>Gambar Jawaban</i>: Gambar di layar yang harus ditebak oleh pemain. 10. <i>Skor</i>: Menampilkan nilai pemain.	
11. <i>Jumlah Soal</i>: Menunjukkan jumlah pertanyaan yang telah dijawab. 12. <i>Icon 50/50</i>: Menghilangkan setengah dari jawaban yang salah. 13. <i>Icon Panah Bolak-Balik</i>: Untuk mengubah pilihan gambar jawaban.	

Tabel 2 (Lanjutan). Interface Media *Guessing game* pada *Gamestolearnenglish.com*

Keterangan	Gambar
14. <i>Icon</i> Bintang: Menampilkan jawaban sebenarnya. 15. <i>Icon</i> Speaker: Mendengarkan pelafalan jawaban yang benar. 16. <i>Icon</i> Panah Ke Atas: Kembali ke halaman utama. 17. Halaman Akhir: Tampil setelah menyelesaikan permainan. 18. <i>Leaderboard</i>: Pemain dapat memasukkan nama dan negara untuk daftar peringkat.	

2. Karakteristik Media *Guessing game*

Guessing game, atau yang dikenal sebagai permainan menebak adalah jenis permainan yang melibatkan peserta untuk mengidentifikasi sesuatu dengan bantuan petunjuk yang samar. Merriam-Webster (1986: 108), mendefinisikan *guessing game* sebagai sebuah aktivitas dimana peserta baik individu maupun tim, berlomba untuk menebak informasi yang diberikan secara samar, seperti permainan teka-teki atau tebak-tebakan. Karakteristik utama dari *guessing game* adalah adanya elemen tebak-menebak yang merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Wright et al. (2006 : 81), menambahkan bahwa *guessing game* biasanya memiliki satu orang yang mengetahui jawaban, sementara peserta lainnya mencoba menebak jawabannya berdasarkan petunjuk yang diberikan. Karakteristik ini menciptakan suasana yang kolaboratif dan interaktif, dimana peserta didik perlu berpikir kritis dan bekerja sama untuk mencapai tujuan. *Guessing game* juga didukung oleh berbagai ahli dalam pengajaran bahasa. Philip (2003: 87), mengemukakan bahwa salah satu karakteristik penting *guessing game* adalah penggunaannya untuk mengenalkan dan memperkuat kosakata baru.

Husni & Lestari (2024: 3), menekankan bahwa *guessing game* memiliki beberapa karakteristik penting yang menjadikannya media ideal untuk mengajarkan bahasa asing kepada anak-anak, antara lain:

- a. Kesederhanaan dan keseruan, permainan ini memiliki aturan yang sederhana, sehingga peserta didik mudah memahaminya namun tetap menyenangkan.
- b. Suasana belajar yang menyenangkan, *guessing game* membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan
- c. Kesesuaian dengan karakter anak-anak yang senang bermain, sehingga karakteristik ini membuat mereka lebih tertarik dan terlibat.
- d. Mendorong rasa ingin tahu, permainan ini memanfaatkan rasa ingin tahu anak-anak yang secara alami suka bertanya dan menebak, mendorong mereka untuk lebih aktif belajar.

Berdasarkan berbagai pandangan diatas, *guessing game* memiliki karakteristik unik sebagai media pembelajaran yaitu interaktif, sederhana, dan menyenangkan. Karakteristik-karakteristik ini menjadikan *guessing game* alat yang efektif dalam mengenalkan dan memperkuat kosakata bahasa Inggris. Permainan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpikir dan berinteraksi, sehingga mereka dapat belajar secara efektif dalam suasana yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan perkembangan mereka.

3. Jenis-jenis Media *Guessing Game*

Guessing game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki variasi yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik secara manual maupun digital. Berikut adalah beberapa jenis media *guessing game* yang umum digunakan dalam pembelajaran.

a. *Guessing Game* Berbasis *PowerPoint*

Aminullah & Mufaridah (2023:115), menyatakan bahwa media *guessing game* berbasis *PowerPoint* dirancang dengan fitur seperti transisi, animasi, dan tampilan slide yang menarik. Gambar yang ditampilkan secara bertahap memberikan tantangan bagi peserta didik dalam menebak kosakata. Penggunaan *PowerPoint* membantu proses pembelajaran dengan menyajikan gambar, petunjuk, dan animasi yang menarik, sehingga meningkatkan penguasaan kosakata dengan

mendukung keterampilan teknis peserta didik dalam menghubungkan gambar dengan petunjuk.

b. *Guessing Game* dengan Kartu Bergambar (*Cue Cards*)

Husni & Lestari (2024:6), menyatakan bahwa media *guessing game* dengan kartu bergambar menggunakan objek visual yang dipilih berdasarkan keaslian, daya tarik, dan kesesuaian dengan tingkat pemahaman peserta didik. Husni & Lestari (2024:6), menjelaskan bahwa contoh kartu bergambar hewan seperti harimau, jerapah, gajah, dan kelinci dapat digunakan sebagai materi tebak-tebakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata melalui pendekatan visual

c. *Guessing Game* Berbasis Web

Jihan et al. (2023:110) dan Nisa et al. (2024:23) mengungkapkan bahwa *guessing game* berbasis web adalah aktivitas digital interaktif di mana peserta didik menebak kata, benda, atau konsep berdasarkan petunjuk yang disediakan melalui *platform online*. Jihan et al. (2023:110) serta Nisa et al. (2024:23) menegaskan bahwa game ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, dengan contoh media berbasis web seperti *gamestolearnenglish.com*, *Bamboozle*, *Skribbl.io*, dan *GuessMe.io*. Jihan et al. (2023:110) dan Nisa et al. (2024:23) juga menekankan efektivitas media ini dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan memadukan pembelajaran dan teknologi digital.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis media *guessing game*, media ini dapat diadaptasi dalam berbagai bentuk, baik manual seperti *cue cards* maupun digital seperti *game* berbasis *PowerPoint* dan *game* berbasis web. Peneliti menggunakan media *guessing game* melalui platform *gamestolearnenglish.com* sebagai media utama. Namun, alternatif seperti *guessing game* berbasis *PowerPoint* yang memanfaatkan animasi dan transisi, serta *cue cards* yang mengandalkan gambar statis, juga merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Guessing game*

Guessing game atau permainan tebak-tebakan memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam penyerapannya sebagai media pembelajaran kosakata bagi peserta didik sekolah dasar. Husni & Lestari (2024: 9), menyatakan bahwa *guessing game* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas bahasa Inggris.

Kelebihan *guessing game* antara lain sebagai berikut.

- a. Membangun kerjasama, *guessing game* membantu peserta didik bekerjasama dengan teman-temannya dalam kelompok.
- b. Meningkatkan interaksi, permainan ini memungkinkan interaksi lebih intensif antara pendidik dan peserta didik, dimana pendidik berperan sebagai motivator dan pemandu selama proses permainan.
- c. Membuat pembelajaran menyenangkan, permainan tebak-tebakan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun kebersamaan di antara peserta didik, melatih keterampilan komunikasi mereka melalui kontak mata, fokus, komunikasi nonverbal, serta keterampilan dalam mengirim dan menerima pesan.
- d. Memperkaya kosakata dan kreativitas, *guessing game* mendorong peserta didik untuk memperluas kosakata dan mengembangkan kreativitas dalam bertanya dan menebak.

Kekurangan *guessing game* antara lain sebagai berikut.

- a. Memerlukan dasar pengetahuan dalam bertanya, peserta didik membutuhkan pemahaman dasar mengenai cara bertanya yang efektif, yang bisa menjadi tantangan bagi mereka yang masih baru.
- b. Manajemen waktu, jika tidak diatur dengan baik, permainan ini dapat menghabiskan waktu terlalu banyak, sehingga mengganggu alokasi waktu untuk kegiatan belajar lainnya.

Wulandari (2024: 142) dan Sri & Yuli (2024: 6), menambahkan bahwa *guessing game* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan. Permainan ini tidak hanya membantu peserta didik untuk memperkaya kosakata tetapi juga mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. *Guessing game* efektif bagi pelajar muda karena menggabungkan pembelajaran dengan unsur kesenangan, memudahkan peserta didik dalam menguasai kosakata, serta memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama diantara peserta didik.

Berdasarkan berbagai pandangan diatas, *guessing game* memiliki banyak kelebihan dalam mengajarkan kosakata kepada peserta didik sekolah dasar, seperti meningkatkan kerjasama, interaksi, motivasi, dan rasa percaya diri peserta didik. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti kebutuhan dasar pengetahuan dalam bertanya dan pengaturan waktu yang baik, dengan manajemen yang tepat, *guessing game* dapat menjadi media pembelajaran kosakata yang menyenangkan dan efektif.

D. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

1. Peran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia mulai menjadi perhatian khusus dalam pendidikan dasar sejak awal 1990-an. Roslindah (2024: 18), menyatakan bahwa penguasaan bahasa Inggris sejak dini dipandang penting untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat bersaing di dunia global. Kesadaran ini mendorong pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan Depdikbud RI No. 0487/1992, Bab VIII, yang memungkinkan sekolah dasar menambahkan mata pelajaran pilihan seperti bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Kebijakan ini bertujuan untuk memberikan anak-anak dasar dalam penguasaan bahasa Inggris sejak dini.

Sukarno & Jinabe (2024: 91), menyoroti bahwa meskipun bahasa Inggris pernah dikeluarkan dari kurikulum sekolah dasar, kebijakan Kurikulum Merdeka kini mengembalikan bahasa ini sebagai muatan lokal. Menurut para ahli pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak (TEYL), usia muda adalah masa yang tepat untuk belajar bahasa asing, karena anak-anak memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap bahasa. Pengembalian bahasa Inggris ke dalam kurikulum dasar melalui Kurikulum Merdeka menimbulkan optimisme untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung bagi anak-anak.

Pengaruh bahasa Inggris sebagai bahasa global diakui secara luas, dan pembelajaran bahasa ini sejak dini dianggap penting untuk mengembangkan kepercayaan diri anak serta memperluas kosakata

mereka. Herlambang & Adri (2024: 235), mengungkapkan bahwa walaupun kurikulum nasional sempat tidak mewajibkan bahasa Inggris di sekolah dasar, para pendidik mendukung pentingnya pengajaran bahasa Inggris pada anak-anak, karena paparan bahasa asing sejak dini memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan bahasa anak-anak. Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat menjadi landasan penting untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global di masa depan

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, bahasa Inggris memiliki peran yang signifikan di sekolah dasar, baik sebagai bahasa asing maupun sebagai persiapan bagi peserta didik menghadapi dunia yang semakin global. Meskipun sempat dikeluarkan dari kurikulum, pengembalian bahasa Inggris sebagai muatan lokal dalam Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan paparan bahasa asing sejak dini, yang penting untuk perkembangan bahasa dan kepercayaan diri mereka di masa depan.

2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran bagi orang dewasa. Lestari & Surtikanti (2024: 86), menyatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain, mereka lebih cenderung belajar secara efektif melalui aktivitas yang menyenangkan. Anak-anak mudah kehilangan minat jika kegiatan belajar terasa monoton atau terlalu serius. Pembelajaran yang berbasis permainan sangat dianjurkan untuk anak-anak usia sekolah dasar karena selain membantu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka, aktivitas bermain juga merangsang perkembangan fisik.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, yang berarti mereka mulai dapat berpikir logis namun terbatas pada hal-hal konkret yang mereka amati. Marinić & Moritz (2024: 5), mengungkapkan bahwa pada tahap ini, anak-anak belajar dengan baik melalui pengalaman langsung dan membutuhkan

objek nyata untuk memahami konsep dengan baik. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan contoh-contoh konkret atau benda-benda yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah mereka pahami.

Ota (2022: 145), menemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar umumnya dimulai dengan kosakata yang sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, seperti nama buah-buahan, makanan, anggota keluarga, dan benda-benda yang sering mereka temui. Selain itu, pembelajaran juga menekankan pelafalan yang benar sebagai dasar keterampilan berbicara, sebelum melangkah ke keterampilan yang lebih kompleks, seperti membaca atau menulis. Pendekatan ini membantu anak-anak memahami kata dan frasa dasar dengan lebih baik serta membangun fondasi untuk penguasaan bahasa yang lebih lanjut.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, karakteristik pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menekankan pentingnya metode yang interaktif dan konkret, yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak. Pembelajaran berbasis permainan dan pengenalan kosakata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik adalah langkah yang efektif, Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman bahasa yang kuat, yang menjadi dasar untuk keterampilan bahasa yang lebih tinggi di masa depan.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan khusus yang mendukung pengembangan keterampilan dasar dalam berbahasa Inggris. Secara yuridis, Permen No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah:

- a. Mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dalam konteks terbatas yang mendukung aktivitas di lingkungan sekolah, dan
- b. Meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa global yang mendukung daya saing bangsa di era globalisasi.

Untuk mencapai tujuan ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menekankan aspek mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*), sambil tetap memperhatikan penguasaan kosakata, tata bahasa, pelafalan, serta kemampuan membaca (*reading*) dan menulis (*writing*).

Sinta et al. (2022: 9), menambahkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar adalah untuk membantu peserta didik mencapai tingkat fungsi praktis dalam bahasa Inggris. Artinya, peserta didik diharapkan mampu menggunakan bahasa Inggris untuk menyelesaikan masalah-masalah sehari-hari. Kosakata menjadi komponen kunci yang perlu diperhatikan, karena kosakata berperan penting dalam mendukung semua keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan membaca. Putri & Sya (2022: 360), juga menyebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kompetensi komunikasi lisan yang mencakup semua elemen bahasa termasuk kosakata, tata bahasa, dan pelafalan, yang bersama-sama mendukung kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan lebih efektif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi dasar dalam bahasa Inggris yang dapat mendukung kegiatan sehari-hari mereka, terutama di lingkungan sekolah. Dengan fokus pada aspek komunikasi lisan dan penguasaan kosakata, peserta didik diharapkan dapat memiliki dasar yang kuat untuk melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan yang lebih lanjut dan memahami peran penting bahasa ini dalam konteks global.

4. Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Definisi Kosakata Bahasa Inggris

Kosakata merupakan salah satu elemen dasar dan esensial yang mencakup kumpulan kata-kata bermakna yang digunakan dalam komunikasi. Wulandari (2022: 1), mendefinisikan kosakata sebagai kumpulan kata yang digunakan oleh suatu bahasa, kelompok, atau individu yang berhubungan dengan topik tertentu. Setiawan et al. (2022: 58), menyatakan bahwa kosakata adalah elemen penting yang perlu diajarkan dan dipelajari pertama kali dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi peserta didik yang mempelajari bahasa ini sebagai bahasa kedua atau asing. Stahl (2005: 39), mendefinisikan bahwa pengetahuan kosakata lebih dari sekadar mengetahui definisi kata.

“Vocabulary knowledge is more than just knowing a definition; it’s about knowing how that word fits into the world.”

Stahl menyatakan bahwa pemahaman kosakata mencakup bagaimana kata tersebut digunakan dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengetahuan kosakata adalah sesuatu yang berkembang terus-menerus dan tidak dapat sepenuhnya dikuasai. Ota (2022: 144), mengungkapkan bahwa kosakata sebagai kata-kata bermakna yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dalam komunikasi. Manda et al. (2022: 311), menjelaskan lebih lanjut bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang harus dikuasai beserta maknanya untuk mengekspresikan bahasa dan memahami informasi dalam interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata bukan hanya sekadar kata, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna dan fungsi kata dalam konteks komunikasi. Pemahaman yang mendalam pada setiap kata sangat penting agar komunikasi menjadi lebih efektif dan pemahaman bahasa secara menyeluruh tercapai.

Lazzat (2023: 125), mendefinisikan kosakata sebagai kumpulan kata yang harus dikuasai oleh manusia untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam berbicara (kosakata ekspresif) maupun dalam

mendengarkan (kosakata reseptif). Kajian Diamond & Gutlohn, (2006: 1), menambahkan bahwa pengajaran kosakata lebih dari sekadar mencari arti kata di kamus dan menggunakannya dalam kalimat. Temuan ini menyoroti bahwa kosakata adalah elemen yang diperoleh melalui pengalaman sehari-hari yang terus berkembang sepanjang hidup seseorang.

Berdasarkan pendapat berbagai ahli, kosakata dapat didefinisikan sebagai kumpulan kata yang bermakna dan digunakan dalam komunikasi untuk mengekspresikan ide dan memahami informasi. Kosakata mencakup pemahaman mendalam tentang makna, penggunaan, dan fungsi kata dalam berbagai konteks, baik secara ekspresif maupun reseptif. Selain itu, penguasaan kosakata adalah proses yang berkembang seiring pengalaman dan tidak terbatas hanya pada mengetahui arti kata, tetapi juga mencakup cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pentingnya Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Pembelajaran kosakata yang baik merupakan aspek krusial dalam pembelajaran bahasa, karena mempelajari kelancaran penggunaan bahasa dalam berbagai keterampilan, seperti berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Bai (2018: 854) dan Santi et al. (2021: 1236), menekankan bahwa peserta didik yang memiliki kosakata yang luas akan lebih lancar dalam menggunakan bahasa Inggris. Rashid et al. (2022: 542) menambahkan bahwa peserta didik tidak akan bisa memahami ide orang lain atau mengungkapkan ide mereka sendiri jika mereka tidak memiliki kosakata yang luas. Seiring dengan itu, Wulandari (2022: 2) dan Ludewig et al., (2023: 2409), juga menambahkan bahwa kosakata adalah kunci penting dalam komunikasi efektif dan pemahaman informasi. Penguasaan kosakata yang berkembang seiring waktu menjadi bekal penting dalam berkomunikasi, terutama di tingkat sekolah dasar, dimana jumlah kata yang harus dikuasai oleh peserta didik meningkat seiring dengan jenjang kelasnya.

Kosakata menghubungkan empat keterampilan berbahasa: berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis (Fauziningrum et al., 2023: 675). Brooks et al. (2021: 366), menemukan bahwa pengetahuan kosakata memberikan kontribusi terbesar dalam pemahaman teks dibandingkan faktor lainnya. Suryanto et al. (2021: 18), menambahkan bahwa pengetahuan kosakata yang baik dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Sinta et al. (2022: 10), mengungkapkan bahwa kualitas berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasainya. Peserta didik yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mudah memahami teks, sementara peserta didik dengan kosakata terbatas cenderung kesulitan dan cepat merasa bosan saat membaca.

Pada usia sekolah dasar, perkembangan bahasa anak menunjukkan penguasaan signifikan. Menurut Ormrod (sebagaimana dikutip dalam Sektiarti, 2024: 32), anak usia 6–8 tahun rata-rata menguasai 50.000 kata, meskipun sering kesulitan menggunakan kata penghubung seperti tetapi dan meskipun. Pada usia 9–12 tahun, kosakata mereka berkembang hingga 80.000 kata, dengan kemampuan memahami bahasa simbolik seperti metafora dan peribahasa. Nation (2006:60), menyatakan bahwa untuk memahami teks bahasa Inggris dengan baik, diperlukan 8.000–9.000 kosakata, sedangkan untuk bahasa lisan sekitar 6.000–7.000 kosakata. Hal ini diperkuat oleh Agernäs (2014: 20), yang menemukan bahwa tingkat pemahaman 98% terhadap teks membutuhkan sekitar 8.000–9.000 kosakata. Kosakata yang terbatas dapat menghambat fungsi bahasa secara keseluruhan, termasuk struktur kalimat dan tata bahasa.

Penguasaan kosakata yang baik merupakan pondasi penting dalam pembelajaran bahasa. Kosakata yang memadai tidak hanya mempengaruhi kelancaran dalam berbicara dan menulis, tetapi juga sangat menentukan pemahaman peserta didik dalam mendengarkan dan membaca. Oleh karena itu, penguasaan kosakata harus menjadi prioritas

utama ketika mempelajari suatu bahasa, karena kosakata berfungsi sebagai penghubung antara semua keterampilan berbahasa.

c. Jenis-jenis Kosakata

Kosakata dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan penggunaannya dalam komunikasi. Good (1959, sebagaimana dikutip dalam Manda et al., 2022: 312), membagi kosakata menjadi empat jenis utama: kosakata lisan, yaitu kata-kata yang digunakan dalam berbicara; kosakata mendengarkan, yang mencakup kata-kata yang dipahami saat mendengarkan pembicaraan; dan kosakata membaca, yaitu kata-kata yang dipahami saat membaca teks tertulis.

Beberapa dekade kemudian Montgomery (2007: 136), memperdalam klasifikasi ini dengan mengkategorikan kosakata menjadi kosakata mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang semuanya terkait dengan aktivitas sehari-hari. Montgomery menjelaskan bahwa kosakata mendengar berkembang sejak masa kanak-kanak, sementara kosakata berbicara terdiri dari kata-kata yang sering digunakan dalam percakapan, dengan jumlah yang relatif lebih sedikit dibandingkan kosakata membaca. Sementara itu, kosakata menulis mencerminkan kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata dalam bentuk tertulis, yang erat kaitannya dengan kemampuan mengeja dan tata bahasa.

Jose, (2015: 7), memperkenalkan dua kategori besar, yaitu kosakata aktif (produktif) dan kosakata pasif (reseptif). Kosakata aktif adalah kata-kata yang dapat digunakan dengan baik dalam berbicara dan menulis, sementara kosakata pasif adalah kata-kata yang dipahami ketika dibaca atau didengar, tetapi mungkin tidak digunakan secara aktif dalam komunikasi sehari-hari. Uchihara et al. (2022: 7), memperkuat pandangan ini dengan menyatakan bahwa kosakata reseptif dan produktif bekerja secara sinergis dalam proses

pembelajaran bahasa, di mana pemahaman kosakata reseptif mendukung perkembangan keterampilan produktif peserta didik.

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan di atas, kosakata terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu lisan, tulisan, mendengarkan, dan membaca, serta dapat dikelompokkan menjadi kosakata aktif (produktif) dan pasif (reseptif). Setiap jenis kosakata memiliki fungsi yang berbeda dalam proses komunikasi dan pembelajaran bahasa.

d. Kesulitan dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi penguasaan mereka terhadap kosakata. Menurut Salimei dan Zangeneh (2022: 723), belajar kosakata adalah proses berulang yang sering kali dianggap membosankan. peserta didik diharapkan dapat mengucapkan kata dengan benar, memahami makna eksplisit dan implisitnya, mengenali fungsinya, menuliskannya dengan tepat, serta memahami asal-usulnya agar dapat membentuk variasi kata yang relevan. Seiring dengan bertambahnya jumlah kosakata yang dipelajari, peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam membedakan makna antar kata, yang menyebabkan kata-kata mudah dilupakan.

Selain kesulitan dalam pengucapan dan pemahaman kata, peserta didik juga mengalami hambatan terkait fasilitas belajar, interaksi antar peserta didik yang minim, serta pengaruh negatif dari teman sebaya. Nurhaliza et al. (2024: 8) dan Harahap (2024: 135), menyoroti bahwa teknik pembelajaran yang kurang interaktif dari pendidik, serta penyajian materi tanpa konteks atau latihan mendengarkan, turut memperberat kesulitan peserta didik dalam penguasaan kosakata. Kurangnya konteks menyebabkan peserta didik sulit memahami maksud dari bahasa Inggris yang diajarkan.

Masalah pengucapan juga menjadi perhatian utama, terutama dalam pengucapan huruf vokal yang kerap disesuaikan dengan pola bahasa

Indonesia. Sebagai contoh, kata “*hour*” yang seharusnya diucapkan /’our(ə)r/ sering kali diucapkan dengan huruf /h/ yang jelas, atau pengucapan kata “*our*” yang membingungkan bagi banyak peserta didik (Ryan et al., 2024: 46). Selain itu, kata-kata dengan huruf tidak terbaca seperti “*write*,” “*listen*” dan “*know*” seringkali dieja sesuai kaidah bahasa Indonesia, yang menunjukkan perlunya pelatihan lebih intensif untuk mengasah pengucapan dan pemahaman peserta didik terhadap aturan pelafalan bahasa Inggris.

Husein et al. (2024: 607), juga menyoroti tantangan dalam penggunaan metode pengajaran konvensional seperti menghafal kata seringkali kurang efektif bagi peserta didik sekolah dasar, yang umumnya mudah bosan dan memiliki rentang perhatian pendek. Rachmah (2023: 292), mengungkapkan bahwa keterbatasan ini diperparah dengan kurangnya kebiasaan peserta didik dalam menggunakan bahasa Inggris sehari-hari dan kesulitan mereka dalam mengakses sumber daya seperti kamus. Banyak peserta didik belum mampu memahami kosakata yang disampaikan, tidak terbiasa menyebutkan sinonim, antonym, maupun menulis kata dengan ejaan yang tepat.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah diuraikan, peserta didik sekolah dasar menghadapi berbagai kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kesulitan tersebut meliputi proses pembelajaran kosakata yang dianggap membosankan, kendala dalam pengucapan dan pemahaman makna kata, serta keterbatasan fasilitas belajar dan metode serta media pengajaran yang kurang menarik. Selain itu, rendahnya interaksi antar peserta didik dan kurangnya kebiasaan menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari turut memperberat tantangan dalam penguasaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan intensif agar penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dapat meningkat secara optimal.

e. Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal yang berasal dari luar lingkungan peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Nazhira et al. (2024: 432), mengidentifikasi sejumlah faktor yang mempengaruhi proses ini.

a. Faktor Internal

- 1) Sikap pelajar, sikap positif dalam belajar mendukung hasil yang baik sedangkan sikap negatif dapat menghambat pembelajaran.
- 2) Kesehatan fisik, kondisi fisik yang kurang optimal, seperti sakit kepala atau lelah, dapat mengganggu konsentrasi.
- 3) Motivasi, motivasi yang kuat baik dari peserta didik maupun dari dorongan pendidik, sangat penting dalam membangun semangat belajar.
- 4) Kecerdasan, tingkat kecerdasan mempengaruhi kecepatan peserta didik dalam menyerap pelajaran; peserta didik dengan kecerdasan lebih tinggi umumnya menunjukkan kemajuan yang lebih cepat.

b. Faktor Eksternal

- 1) Metode pembelajaran, penggunaan metode yang menarik, seperti permainan atau kuis, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengurangi kebosanan.
- 2) Media pembelajaran, media seperti video atau visual lainnya membantu menyampaikan pelajaran yang lebih efektif, sementara kekurangan media yang sesuai bisa menjadi hambatan.
- 3) Fasilitas dan infrastruktur, kondisi ruang kelas yang nyaman berperan penting dalam mendukung proses belajar.
- 4) Lingkungan keluarga, dukungan lingkungan keluarga baik secara emosional maupun akademik, sangat berpengaruh; kurangnya perhatian atau pola asuh yang keras bisa membuat peserta didik enggan belajar.

Andari (2023: 158), menemukan bahwa perolehan kosakata juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling terkait.

Andari mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa pada peserta didik.

a. Faktor Internal

- 1) Usia, faktor usia mempengaruhi kecepatan dan cara peserta didik dalam menyerap bahasa.

- 2) Pengalaman, pengalaman belajar sebelumnya membantu peserta didik memahami konteks baru lebih baik.
 - 3) Gaya belajar, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, dan gaya belajar yang tepat membantu proses pemerolehan bahasa.
- b. Faktor Eksternal
- 1) Motivasi dan lingkungan, misalnya, beberapa peserta didik merasa termotivasi belajar bahasa Inggris menggunakan lagu atau interaksi langsung dengan penutur asli.
 - 2) Lingkungan berbahasa Inggris, peserta didik yang terpapar lingkungan berbahasa Inggris cenderung lebih cepat menguasai kosakata dibandingkan mereka yang tidak.

Nurhaliza et al. (2024: 9), menyoroti bahwa lingkungan belajar yang kondusif, dukungan fasilitas, dan pengaruh teman sebaya turut memainkan faktor penting dalam pembelajaran kosakata. Ryan et al. (2024: 47), juga menemukan faktor-faktor seperti kurangnya minat peserta didik dalam belajar bahasa Inggris, enggan menggunakan kamus, dan minimnya latihan. Terakhir, Lestari dan Surtikanti (2024: 91), menambahkan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya rasa percaya diri, minimnya dukungan dari sekolah dan keluarga, serta keterbatasan fasilitas belajar di sekolah turut berperan dalam kesulitan penguasaan kosakata pada peserta didik,

Dari berbagai penelitian diatas, faktor internal (sikap belajar, kesehatan, motivasi, kecerdasan, usia, pengalaman, gaya belajar) dan faktor eksternal (metode pembelajaran, media, fasilitas, lingkungan keluarga atau sekolah, pengaruh teman sebaya) saling mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Keduanya memerlukan perhatian dalam proses pembelajaran agar dapat membantu peserta didik mencapai hasil yang lebih optimal.

f. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan kata-kata secara efektif. Nation (2001: 8), menguraikan bahwa kosakata dalam bahasa Inggris terdiri dari tiga elemen utama yaitu bentuk, makna, dan penggunaan.

Thornbury (sebagaimana dikutip dalam Wailissa, 2023: 452), menambahkan bahwa indikator utama dalam menilai penguasaan kosakata meliputi pengucapan, ejaan, dan makna. Cameron (2003: 18), menyatakan bahwa penguasaan suatu kosakata melibatkan pemahaman terhadap tiga indikator utama, yaitu sebagai berikut.

- a. Bentuk (*form*); bentuk mencakup elemen seperti bunyi, ejaan, dan perubahan tata bahasa yang mungkin terjadi.
- b. Makna (*meaning*); makna mencakup konsep yang terkandung dalam kata serta hubungannya dengan kata atau konsep lain
- c. Penggunaan (*use*) mengacu pada pola penggunaan kata dalam konteks bahasa tertentu.

Indikator-indikator tersebut sangat penting untuk meningkatkan kosakata peserta didik, karena dengan mengintegrasikan aspek bentuk, makna, dan penggunaan, mereka akan lebih mudah memahami dan menerapkan kata-kata baru dalam pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat diuraikan indikator penguasaan kosakata sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris

No	Indikator
1.	Mengenali dan memahami kosakata baru melalui petunjuk visual atau deskripsi sederhana.
2.	Menganalisis hubungan antara kata baru, petunjuk visual, dan deskripsi untuk menemukan arti kosakata yang tepat.
3.	Mengevaluasi ejaan dan bentuk kata baru berdasarkan petunjuk visual atau deskripsi tertentu

Sumber : Gushendra (2022: 58)

E. Penelitian Relevan

1. Sri & Yuli (2024), dalam penelitian berjudul “*The Impact of Guessing games on Elementary School Students Vocabulary Mastery*” menunjukkan bahwa permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kosakata peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur penguasaan kosakata peserta didik setelah diterapkan permainan tebak-tebakan. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya penguasaan yang signifikan pada skor rata-rata peserta didik, yang meningkat dari 60,69 pada *pre-test* menjadi 86,67 pada *post-test*. Uji-t berpasangan mengungkapkan perbedaan yang signifikan dengan nilai p

sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa permainan tebak-tebakan efektif dalam membantu peserta didik mengingat dan memahami kosakata baru.

Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan berbasis interaksi dapat meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik. Persamaannya terletak pada penggunaan *guessing game* sebagai media untuk meningkatkan keterampilan kosakata. Perbedaan utama terletak pada sampel dan lokasi penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di SDN Suko dengan melibatkan 24 peserta didik kelas lima, sementara penelitian sebelumnya menggunakan kelas yang berbeda. Hasil penelitian ini memberikan bukti lebih lanjut bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan kosakata mereka secara signifikan.

2. Syifa (2024), dalam penelitian berjudul “*The Effectiveness of Using Guessing Games in Teaching Vocabulary to the Fifth Grade Students of SDN Borobudur 1*” Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas penggunaan permainan tebak-tebakan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN Borobudur 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 79,4, yang meningkat menjadi 80,4 setelah perlakuan dengan media *guessing game*. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan ini hanya mengalami penguasaan kecil dari 80,1 menjadi 80,4. Selisih penguasaan ini (hanya 0,03 poin) menunjukkan bahwa penggunaan *guessing game* memiliki dampak yang lebih signifikan pada penguasaan kosakata peserta didik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada penggunaan permainan *guessing game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Keduanya menggunakan desain eksperimen untuk membandingkan kelas yang menggunakan *guessing game* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media

tersebut. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan di SDN Borobudur 1, sedangkan penelitian peneliti dilakukan di SDN 1 Candimas. Selain itu, pada penelitian ini penguasaan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* sangat kecil, sementara penelitian peneliti mengharapkan hasil yang lebih signifikan melalui penggunaan media berbasis web.

3. Lestari, P. M. (2024), dalam penelitiannya yang berjudul “*Using Guessing game in Teaching English for Young Learners*” menganalisis penggunaan permainan tebak-tebakan dalam mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Inggris kepada peserta didik SD. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa 92% peserta didik melaporkan telah mempelajari kosakata baru, dan 64% peserta didik dapat berlatih bertanya dalam bahasa Inggris. Sebanyak 80% peserta didik berhasil mengajukan pertanyaan relevan dalam permainan tersebut, serta 76% peserta didik mengungkapkan bahwa permainan ini berhasil mempertahankan minat mereka hingga akhir. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan penguasaan keterampilan bahasa Inggris peserta didik, dengan sebagian besar peserta didik merasa tertantang dan terlibat dalam permainan. Meskipun demikian, kelemahan yang ditemukan adalah potensi pemborosan waktu jika pengelolaan oleh pendidik tidak efektif.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, terutama pada penggunaan media permainan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris peserta didik. Persamaannya terletak pada fokus pada penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara, serta penggunaan permainan tebak-tebakan. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan; Lestari menggunakan permainan *guessing game* secara langsung, sementara penelitian ini menggunakan permainan *guessing game* berbasis web. Selain itu, lokasi dan sampel penelitian juga berbeda, dengan Lestari melakukan penelitian di SD Fajar Siddiq di Palembang, sementara peneliti ini melakukan penelitian di SDN 01 Candimas.

4. Penelitian oleh Fauziyyah dkk. (2024), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Model Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Quizizz terhadap Penguasaan Perbendaharaan Kata Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”, menganalisis penerapan model pembelajaran GBL berbantuan Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik SD. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain peserta didik di kelas eksperimen memiliki perbedaan signifikan dibandingkan kelas kontrol. Model pembelajaran GBL berbantuan Quizizz memberikan pengaruh sebesar 66.1% terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode konvensional yang monoton kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, model pembelajaran GBL direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, yaitu pada penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Kedua penelitian sama-sama menggunakan teknologi berbasis digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan; Fauziyyah menggunakan aplikasi Quizizz dalam implementasi model GBL, sementara penelitian ini menggunakan *web-based guessing game*. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, dengan Fauziyyah melakukan penelitian di SDN 3 Cisomang, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 01 Candimas.

5. Amalia (2024), dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Game Edukasi *Educandy* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”, menganalisis penerapan model GBL berbantuan Educandy untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II SDN 1 Ciwareng. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai peserta didik hanya 66,85, dengan skor

tertinggi 88,88 dan skor terendah 33,33. Setelah penerapan *Educandy*, nilai rata-rata meningkat menjadi 65,88 pada siklus I dengan 64,70% peserta didik tuntas, dan 84,70 pada siklus II dengan 85,29% peserta didik tuntas. Penelitian ini membuktikan bahwa GBL berbantuan *Educandy* efektif meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, yaitu pada penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Kedua penelitian menggunakan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan; Amalia menggunakan game edukasi *Educandy*, sedangkan penelitian ini menggunakan *web-based guessing game*. Selain itu, lokasi dan tingkat kelas yang diteliti juga berbeda, di mana Amalia meneliti peserta didik kelas II SDN 1 Ciwareng, sementara penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 1 Candimas.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Agar arah penelitian ini lebih jelas, perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Syahputri et al. (2023: 161), kerangka pikir adalah dasar pemikiran dalam penelitian yang disusun dari fakta, hasil observasi, dan tinjauan pustaka. Kerangka ini membantu peneliti dalam menganalisis rencana penelitian dan membangun argumen terkait arah asumsi yang akan diambil.

Berdasarkan data dari *English Proficiency Index* (EF, 2023), Indonesia berada di peringkat ke-79 dari 113 negara dengan skor bahasa Inggris sebesar 469. Skor ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih dalam kategori rendah. Kondisi ini mencerminkan kebutuhan untuk memperkuat penguasaan bahasa Inggris, termasuk di tingkat sekolah dasar, sebagai langkah awal untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris secara nasional.

Peneliti menemukan masalah serupa di SDN 1 Candimas, di mana 68,85% peserta didik kelas 5 belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali dan menggunakan kosakata baru, yang berdampak pada kemampuan mereka memahami teks bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kosakata di sekolah dasar.

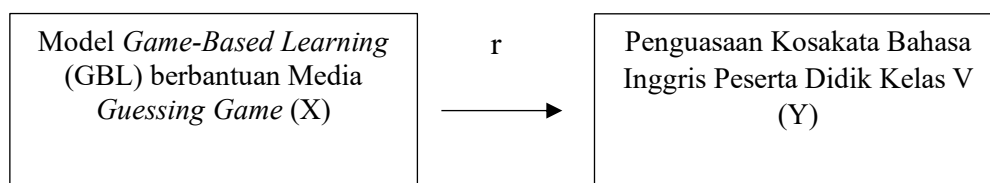
Dalam konteks teori konstruktivisme, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Menurut teori ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengkonstruksi pemahaman melalui aktivitas yang bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan menyenangkan, seperti model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game*, dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Model GBL berbantuan *media guessing game* diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam pendekatan konstruktivisme, media *seperti guessing game* dapat berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi peserta didik untuk mengaitkan kosakata baru dengan pengalaman mereka, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan membangun makna melalui aktivitas yang relevan dan menyenangkan.

Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus pada asumsi bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V akan meningkat jika mereka diberikan pembelajaran melalui model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game*. Berdasarkan teori konstruktivisme dan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, sehingga meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Berdasarkan teori konstruktivisme, serta hasil penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka.

Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan antara variabel X dan variabel Y

Keterangan :

X = Media *Guessing Game*

r = Pengaruh

Y = Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V

G. Hipotesis Penelitian

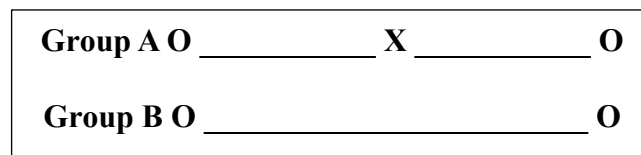
Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif model *Game-Based Learning* berbantuan *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *quasi-experimental design*. Menurut Creswell (2023: 27), penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori melalui analisis hubungan antar variabel yang diukur dengan instrumen tertentu, menghasilkan data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan prosedur statistik. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis dan menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi.

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam kosakata bahasa Inggris. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan *model Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game*, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris. Adapun rancangan *nonequivalent control group design* menurut Creswell (2023: 211), dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent control group design*

Sumber : Creswell (2023: 211),

Keterangan:

O: Pengukuran awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*).

X: Pemberian perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* berbasis web kepada kelompok eksperimen.

Desain ini dipilih untuk mengidentifikasi pengaruh model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Candimas. Kecamatan Natar. Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Tabel 4. Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	November	Desember	Januari	Februari	April	Mei
1	Pengajuan Judul						
2	Penyusunan Proposal						
3	Seminar proposal						
4	Perbaikan Proposal						
5.	Validasi dan Uji Instrumen						
6.	Pelaksanaan Penelitian dan Pengolahan Data						

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- Memilih subjek penelitian dari peserta didik kelas 5 SDN 1 Candimas.
- Menyusun kisi-kisi dan instrumen tes untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris.
- Menguji coba instrumen untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

- d. Menganalisis data hasil uji coba instrumen.
- e. Melaksanakan penelitian dengan memberikan perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* pada kelompok eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.
- f. Melaksanakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.
- g. Memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* berbasis web, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- h. Melaksanakan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah perlakuan.
- i. Menganalisis data hasil penelitian, melakukan interpretasi hasil, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik serupa dan menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Menurut Creswell (2023: 197), populasi merujuk pada kelompok individu yang berbagi karakteristik yang sama. Dalam proses penelitian, peneliti harus mampu mengidentifikasi populasi yang akan diteliti, termasuk jumlahnya jika memungkinkan, serta cara mengenali individu-individu dalam populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh peserta didik kelas V di SDN 1 Candimas.

Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Jumlah populasi peserta didik SDN 1 Candimas

Kelas	Jumlah rombel	Jumlah Peserta Didik
1	2	45
2	3	67
3	2	45
4	3	59
5	2	61
6	3	63
Total		340

Sumber: Dokumen administrasi sekolah SDN 1 Candimas, tahun ajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili populasi tersebut dalam penelitian. Menurut Creswell (2023: 197), pemilihan sampel dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, Menurut Sugiyono (2019: 133), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas 5A sebagai kelompok eksperimen, terdiri dari 30 peserta didik dan Kelas 5B sebagai kelompok kontrol, terdiri dari 31 peserta didik.

Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Jumlah sampel peserta didik SDN 1 Candimas

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VA	13	17	30
VB	13	18	31
Jumlah			62

Sumber: Dokumen administrasi sekolah SDN 1 Candimas, tahun ajaran 2024/2025

Pertimbangan pemilihan sampel, Kelas VA dipilih sebagai kelompok eksperimen karena memiliki persentase peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 74,07%. Kelas 5B, yang memiliki persentase peserta didik belum tuntas

sebesar 61,29%, dipilih sebagai kelompok kontrol. Pemilihan ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Creswell (2023: 208), variabel dalam konteks penelitian merujuk pada karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diamati, yang berbeda-beda di antara subjek penelitian. Variabel ini dapat memiliki dua kategori atau lebih atau diukur dalam suatu skala tertentu. Dalam penelitian ini, variabel yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* (X), yaitu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau yang menjadi akibat dari adanya perlakuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas (Y), yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata baru yang diajarkan.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual memberikan penjelasan secara umum mengenai konsep yang digunakan dalam penelitian ini untuk membantu pemahaman peneliti dan pembaca. Adapun definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

a. Model *Game-Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif. Model ini menekankan integrasi permainan dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman peserta didik. Sintaks GBL yang digunakan mencakup memilih *game* sesuai dengan topik, penjelasan konsep, aturan permainan, bermain *game*, dan merangkum pengetahuan, yang semuanya dirancang untuk memaksimalkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

b. Media *Guessing Game*

Media *guessing game* adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Inggris. Media ini menggunakan *platform gamestolearnenglish.com*, yang menawarkan berbagai fitur seperti petunjuk visual, audio, dan interaksi langsung untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Media *guessing game* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kolaboratif dan fleksibel sesuai kemampuan individu mereka.

c. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah kemampuan peserta didik untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kata-kata dalam konteks yang sesuai.

Kemampuan ini mencakup tiga aspek:

1. Memahami kosakata baru berdasarkan petunjuk visual atau deskripsi sederhana.
2. Menganalisis hubungan antara kosakata dan konteks yang diberikan untuk menentukan makna kata.
3. Mengevaluasi bentuk atau ejaan kosakata untuk memastikan penggunaannya sesuai dengan aturan bahasa.

1. Definisi Operasional

Definisi operasional memberikan penjelasan mengenai variabel penelitian dalam bentuk instruksi dan pengukuran yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabel adalah sebagai berikut.

a. Model *Game-Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Guessing Game*

Model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* dalam penelitian ini diterapkan dengan mengikuti sintaks pembelajaran GBL yang mencakup tahapan-tahapan berikut:

1. Memilih *Game* yang Sesuai dengan Topik

Pendidik memilih *guessing game* berbasis web dari platform *gamestolearnenglish.com*, yang sesuai dengan materi kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar. Pemilihan game mempertimbangkan tingkat kesulitan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Penjelasan Konsep

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, dan pendidik menjelaskan tujuan permainan serta cara bermain *guessing game*. Permainan ini dirancang untuk melatih konsentrasi, daya ingat, berpikir kritis, dan respons cepat dalam mengenali serta memahami kosakata baru.

3. Aturan Permainan

Pendidik menyampaikan aturan permainan secara jelas, termasuk sistem penghargaan berupa poin yang akan diberikan kepada

kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar. Poin tersebut dapat diintegrasikan ke dalam nilai keaktifan peserta didik.

4. Bermain *Game*

Peserta didik memainkan *guessing game* dalam kelompok mereka. Mereka menebak kosakata berdasarkan petunjuk visual atau teks yang disediakan oleh *platform*, yang membantu mereka menghubungkan kata dengan maknanya secara lebih kontekstual.

5. Merangkum Pengetahuan

Setelah permainan selesai, setiap kelompok menyusun rangkuman kosakata baru yang telah dipelajari. Pendidik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengevaluasi pemahaman kosakata dan memfasilitasi diskusi guna memperjelas makna serta penggunaan kata dalam konteks.

Media *guessing game* diintegrasikan untuk mendukung model GBL, dengan memanfaatkan elemen interaktif seperti visual, audio, dan fitur skor otomatis. Adaptasi ini memungkinkan sintaks GBL Septiani diterapkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SDN 1 Candimas, dengan tetap mempertahankan struktur tahapan yang dikemukakan oleh Septiani (2024: 3). Seluruh tahapan pembelajaran yang telah divalidasi oleh dosen ahli ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata bahasa Inggris diukur melalui tes *pre-test* dan *post-test* dengan indikator sebagai berikut:

1. Menerapkan kosakata baru dengan bantuan petunjuk visual dan deskripsi (C3).
2. Menganalisis hubungan antara kata dan konteks untuk menemukan makna yang tepat (C4).
3. Mengevaluasi ejaan atau bentuk kosakata berdasarkan deskripsi tertentu (C5).

Tes ini dirancang dengan memperhatikan validitas dan reliabilitas, serta berisi kosakata yang sesuai dengan materi ajar pada buku teks dan media *guessing game*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang relevan dan valid. Penelitian ini menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, yaitu tes dan nontes, untuk mendukung analisis hasil penelitian.

1. Teknik Tes

Tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 5 SDN 1 Candimas sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* berbasis web. Menurut Sandu & Sodik (2015: 78), tes dapat berbentuk serangkaian pertanyaan, lembar kerja, atau instrumen lain yang dirancang untuk menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan subjek penelitian. Penelitian ini melaksanakan dua jenis tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran selesai guna mengukur penguasaan kosakata peserta didik.

Instrumen tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat yang mencakup tingkat kognitif C3-C5 sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui pengaruh model GBL berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata peserta didik, serta membandingkan perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Teknik NonTes

Teknik nontes digunakan sebagai pelengkap pengumpulan data untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh. Teknik ini mencakup dokumentasi dan observasi sebagai bentuk pendukung penelitian.

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan sintaks selama pembelajaran berlangsung. Sugiyono (2019: 203), menjelaskan bahwa observasi merupakan proses pencatatan dan pengamatan terhadap aktivitas atau interaksi yang diamati untuk memahami peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap pendidik dan peserta didik untuk menilai keterlaksanaan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa soal-soal tes pilihan ganda dan isian singkat. Instrumen ini dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN 1 Candimas. Jumlah soal dalam instrumen ini adalah 25 butir, yang diberikan dalam dua tahap, yaitu saat *pre-test* dan *post-test*.

a. Tes

Berdasarkan berbagai pandangan mengenai indikator penguasaan kosakata, dipilih teori yang dikemukakan oleh Cameron (2003: 18), karena indikator yang disajikannya dirancang secara rinci dan sistematis. Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik akan diukur melalui indikator-indikator tersebut menggunakan tes pilihan ganda dan isian singkat yang dirancang dengan tingkat kognitif mulai dari C3-

C5. Adapun kisi-kisi soal untuk pengukuran data penguasaan kosakata adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata bahasa Inggris

Indikator	Kisi-kisi soal	Nomor soal	Tingkat Kesulitan
Mampu menerapkan kosakata dasar berdasarkan petunjuk visual atau deskripsi sederhana.	Peserta didik menghubungkan kata dengan petunjuk visual.	1,2,3,4	C3
	Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dengan deskripsi kosakata dasar.	5,6,7,8	C3
Mampu menganalisis hubungan antara kata, petunjuk visual, dan deskripsi untuk menemukan arti kosakata yang tepat.	Peserta didik menganalisis hubungan kata dengan petunjuk visual dan deskripsi.	9,10,11,12	C4
	Peserta didik memilih makna kata yang paling sesuai berdasarkan deskripsi yang diberikan.	13,14,15,16	C4
Mampu mengevaluasi ejaan dan bentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan	Peserta didik mengevaluasi ejaan kata yang benar berdasarkan petunjuk visual.	17,18,19,20	C5
	Peserta didik memilih bentuk kata yang sesuai untuk deskripsi tertentu.	21,22	C5 (Isian Singkat)
	Peserta didik melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai berdasarkan deskripsi.	23,24,25	C5 (Isian Singkat)

Sumber : Gushendra (2022: 58)

Keterangan :

C3 (Menerapkan): Mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan memahami kosakata dasar melalui petunjuk visual atau deskripsi sederhana.

C4 (Menganalisis): Mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan antara kata dan petunjuk visual/deskripsi untuk menemukan arti kosakata yang sesuai.

C5 (Mengevaluasi): Mengukur kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi ejaan, bentuk, dan penggunaan kata dalam konteks tertentu.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes ini akan diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat

kesukarannya. Hal ini bertujuan agar instrumen yang digunakan benar-benar sesuai untuk mengukur variabel penelitian.

b. NonTes

Peneliti menyiapkan lembar observasi yang mencakup keterlaksanaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *guessing game* berbasis web. Lembar observasi ini dirancang untuk menilai setiap tahap sintaks GBL, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

Observasi ini mencakup aktivitas pendidik dalam menerapkan sintaks pembelajaran GBL serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Uji Prasyarat Instrumen

Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan beberapa uji prasyarat berikut.

a. Uji Validitas

Validitas berhubungan dengan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2016: 144), validitas adalah tingkat keakuratan suatu alat ukur. Dalam penelitian ini, validitas instrumen diuji menggunakan teknik korelasi *product moment* yang dibantu oleh *software IBM SPSS Statistics 27 for windows*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : Arikunto (2016: 144)

Keterangan

r_{xy} : Koefisien korelasi *Product Moment*

N : Jumlah responden

X : Skor tiap butir soal

Y : Jumlah skor seluruh butir soal

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari skor Y
 $(\sum X)^2$: Kuadrat dari jumlah skor X
 $(\sum Y)^2$: $(\sum Y)^2$: Kuadrat dari jumlah skor Y

Hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada tingkat signifikansi 0,05. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal dianggap tidak valid.

Tabel 8. Hasil uji validitas instrumen *pre-post* penguasaan kosakata bahasa Inggris

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
P03	0.527	0.355	Valid
P05	0.467	0.355	Valid
P06	0.365	0.355	Valid
P07	0.580	0.355	Valid
P08	0.601	0.355	Valid
P10	0.532	0.355	Valid
P12	0.488	0.355	Valid
P15	0.588	0.355	Valid
P16	0.411	0.355	Valid
P17	0.401	0.355	Valid
P18	0.707	0.355	Valid
P21	0.545	0.355	Valid
P22	0.638	0.355	Valid
P24	0.660	0.355	Valid
P25	0.469	0.355	Valid

Sumber : Hasil peneliti

Uji validitas butir soal dilakukan dengan mengujicobakan instrumen kepada 31 peserta didik di luar sampel penelitian. Instrumen tersebut terdiri atas 25 butir, yaitu 20 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Pada taraf signifikansi 5 %, nilai r tabel adalah 0,355. Analisis korelasi butir-total menunjukkan bahwa 15 butir memiliki koefisien korelasi di atas 0,355, sehingga dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian. Rincian hasil uji validitas dapat dilihat pada Lampiran 18 (halaman 137).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi alat ukur dalam memberikan hasil yang sama pada pengukuran yang berbeda. Menurut Arikunto (2016: 168), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson) yang dibantu oleh *software IBM SPSS Statistics 27 for window*.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

Rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Sumber : Arikunto (2016: 168)

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas

k : Jumlah butir pertanyaan

V_t : Varians total

p : Proporsi subjek yang menjawab dengan benar pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q : Proporsi subjek yang menjawab dengan dengan salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{11} > 0,60$. Jika $r_{11} < 0,60$, maka instrumen dianggap kurang reliabel.

Kriteria reliabilitas dihitung menggunakan *IBM SPSS Statistics 27 for Windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Cronbach's Alpha $> 0,60$: instrumen dikatakan reliabel (konsisten).
2. Cronbach's Alpha $< 0,60$: instrumen dikatakan tidak reliabel (inkonsisten).

Klasifikasi reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 9. Tabel Kategori Nilai Realibilitas

No	Nilai Realibilitas (r_{11})	Kategori Nilai
1	$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Derajat Reliabilitas Sangat Rendah
2	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Derajat Reliabilitas Rendah
3	$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Derajat Reliabilitas Cukup
4	$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Derajat Reliabilitas Tinggi
5	$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Derajat Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2016)

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pre-Post* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.795	25

Sumber : Hasil peneliti

Hasil analisis atas 25 butir soal memberikan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,795, yang berada pada rentang $0,60 < r \leq 0,80$. Dengan demikian, instrumen ini tergolong reliabel tinggi dan menunjukkan konsistensi internal yang memadai. Oleh karena itu, instrumen dapat dipercaya dan layak digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik. Rincian perhitungan dapat dilihat di Lampiran 19 (halaman 140).

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus daya pembeda yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Sumber : Arikunto (2016: 218)

Keterangan:

D: Daya pembeda soal

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Soal dengan daya pembeda yang tinggi menunjukkan bahwa soal tersebut mampu membedakan kemampuan peserta didik secara efektif.

Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2016: 220)

Uji daya pembeda setiap butir soal dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics 27 for Windows* untuk menilai sejauh mana setiap soal mampu membedakan peserta didik dengan kemampuan kosakata yang tinggi dan rendah. Hasil pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen *Pre-Post* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No. Soal	Klasifikasi
P04, P09, P14, P20	Jelek
P01, P02, P13, P17, P19	Cukup
P03, P04, P06, P07, P08, P10, P12, P15, P16, P21, P22, P24, P25	Baik
P18	Baik Sekali
P11, P23	Tidak Baik

Sumber : Hasil peneliti

Hasil analisis daya pembeda yang dilakukan terhadap 25 butir soal dalam instrumen tes, diperoleh klasifikasi kualitas soal sebagai berikut: 2 butir soal termasuk dalam kategori tidak baik, 4 butir soal termasuk kategori jelek, 5 butir soal tergolong cukup, 13 butir soal termasuk dalam kategori baik, dan 1 butir soal dikategorikan sebagai baik sekali. Rincian perhitungan dan klasifikasi kualitas soal secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 20 (halaman 141).

d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal mengukur sejauh mana soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sumber: Arikunto (2016: 222)

Keterangan:

P: Tingkat kesukaran soal

B: Jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS: Jumlah seluruh peserta didik

Soal dikategorikan sulit jika nilai $P < 0,30$, sedang jika $P = 0,30 - 0,70$, dan mudah jika $P > 0,70$.

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,30- 0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016: 222)

Uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 27 for Windows* untuk menghitung indeks kesukaran yang menunjukkan proporsi peserta didik mampu menjawab setiap soal dengan benar. Hasil pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen *Pre-Post* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No. Soal	Klasifikasi
P10, P23	Sukar
P04, P06, P07, P09, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P18, P20, P21, P22, P24, P25	Sedang
P01, P02, P03, P05, P08, P17, P19	Mudah

Sumber : Hasil peneliti

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran terhadap 25 butir soal pilihan ganda, terlihat bahwa terdapat 2 butir yang termasuk kategori sukar, sebagian besar butir berada pada kategori sedang, sedangkan 7 butir lainnya digolongkan sebagai mudah. Keseimbangan ini menunjukkan bahwa instrumen tes mampu menantang peserta didik sekaligus mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan kosakata. Rincian lengkap tingkat kesukaran setiap butir dapat dilihat pada Lampiran 21 (halaman 142).

H. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam pengujian hipotesis memenuhi asumsi dasar, sehingga hasil analisis dapat dianggap valid dan terpercaya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro–Wilk*, sedangkan uji homogenitas *varians* dilakukan melalui *one-way ANOVA*. Proses penghitungan dan interpretasi hasil dibantu oleh perangkat lunak *IBM SPSS ver. 27 for Windows* untuk memastikan keakuratan analisis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dari populasi memiliki distribusi yang mendekati normal. Metode yang digunakan adalah uji *Shapiro–Wilk*, karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan bantuan *SPSS ver. 27 for Windows*, menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05).

Menurut Muncarno (2017: 82), kaidah pengambilan keputusan adalah sebagai berikut.

1. Tolak H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, artinya distribusi sampel tidak normal.
2. Terima H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, artinya distribusi sampel normal.

Langkah-langkah uji *Shapiro–Wilk* di *SPSS ver. 27*:

1. Klik menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
2. Masukkan variabel hasil pengukuran ke dalam kolom *Dependent List*.
3. Masukkan variabel kelas (kelompok) ke dalam kolom *Factor List*.
4. Klik tombol *Plots*, kemudian centang *Normality plots with tests*.
5. Klik *Continue*, lalu klik *OK* di jendela *Explore*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas *varians* digunakan untuk memastikan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki *varians* yang seragam atau homogen. Pengujian ini penting sebagai salah satu asumsi dalam analisis *varians* (*ANOVA*). Dalam SPSS, pengujian homogenitas *varians* dilakukan menggunakan uji *Levene*. Uji *Levene* dilakukan melalui prosedur *one-way ANOVA* dengan bantuan *SPSS ver. 27 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan:

1. H_0 : *Varians* populasi antar kelompok adalah homogen.
2. H_1 : *Varians* populasi antar kelompok tidak homogen.
3. Jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima (*varians* homogen).
4. Jika nilai signifikansi (Sig) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak (*varians* tidak homogen).

Langkah-langkah uji homogenitas (*one-way ANOVA*) di SPSS ver. 27:

1. Klik menu *Analyze* $\rightarrow$ *Compare Means* $\rightarrow$ *One-Way ANOVA*.
2. Masukkan variabel yang akan diuji pada kolom *Dependent List*.
3. Masukkan variabel kelompok (kelas) ke kolom *Factor*.
4. Klik *Options*, kemudian centang *Homogeneity of variance test* (ini akan mengaktifkan uji *Levene*).
5. Klik *Continue*, lalu klik *OK*.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil yang diperoleh dari penelitian. Pada penelitian ini, analisis data melibatkan dua aspek utama: aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*.

1. Analisis Data Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa nilai *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik, yang menunjukkan penguasaan kosakata dalam ranah kognitif C3-C5. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari model *Game-Based Learning* berbantuan *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

a. N-Gain

Rumus N-Gain untuk Mengukur Penguasaan:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ posttest - Skor\ pretest)}{(Skor\ maksimum - Skor\ pretest)}$$

Sumber : Hake (2020:66)

Kategori N – Gain :

Tinggi : $0,7 \leq N - Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N - Gain \leq 0,7$

Rendah : $N - Gain < 0,3$

Sumber : Hake (2020:66)

Hasil analisis ini digunakan untuk mengukur seberapa besar penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik meningkat setelah diberikan pembelajaran menggunakan model GBL berbantuan media *guessing game* dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur sejauh mana hubungan linier antara skor *Pre-Test* dan nilai *N-Gain*. Analisis ini membantu mengidentifikasi apakah keberhasilan awal (*pre-test*) memprediksi besaran peningkatan kosakata peserta didik (*N-Gain*).

Model regresi yang digunakan:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Sumber : Sugiyono (2019: 174)

Keterangan :

$\hat{Y}$: Nilai *N-Gain* (Variabel Dependen)

X : Skor *Pre-test* (Variabel Independen)

α : Konstanta

b : Koefisien Regresi (*Slope*)

Langkah-langkah uji regresi linear sederhana di *SPSS ver. 27 for Windows*:

1. Klik menu *Analyze* $\rightarrow$ *Regression* $\rightarrow$ *Linear*.
2. Pindahkan variabel *N-Gain* ke kotak *Dependent*.
3. Pindahkan variabel *Pre-Test* ke kotak *Independent(s)*.
4. Klik *Statistics*, centang *Estimates*, lalu klik *Continue*.
5. Klik *OK* untuk menampilkan output regresi.

Hasil koefisien regresi (b) dan nilai signifikansi (*Sig.*) menunjukkan apakah skor *Pre-Test* berpengaruh signifikan terhadap *N-Gain*. Jika *Sig.* $< 0,05$, maka b signifikan dan *Pre-Test* memprediksi *N-Gain*.

J. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, serta untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol.

1. Uji *Independent t-Test*

Independent t-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai *N-Gain* (atau skor *Post-Test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini memeriksa apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik di antara kedua kelompok independen.

Langkah-langkah uji *Independent t-Test* di *SPSS ver. 27 for Windows*:

1. Klik menu *Analyze* $\rightarrow$ *Compare Means* $\rightarrow$ *Independent-Samples T Test*.
2. Pindahkan variabel *N-Gain* (atau Skor *Post-Test*) ke kotak *Test Variable(s)*.

3. Pindahkan variabel Kelompok (1 = Kontrol, 2 = Eksperimen) ke kotak *Grouping Variable*.
4. Klik *Define Groups*, masukkan “1” pada *Group 1* dan “2” pada *Group 2*, lalu klik *Continue*.
5. Klik *OK* untuk menjalankan uji dan melihat output “*Levene’s Test for Equality of Variances*” dan tabel *t-Test*.

Hipotesis Statistik

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan dari penerapan model GBL berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model GBL berbantuan media *guessing game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Kriteria Pengujian:

Jika, $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$

Sumber : (Muncarno, 2017: 42)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris di SDN 1 Candimas, di mana 68,85% peserta didik kelas V tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) akibat metode pembelajaran yang kurang menarik. Permasalahan yang diteliti adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris serta belum optimalnya metode pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *guessing game* terhadap penguasaan kosakata. Dengan desain kuasi-eksperimen, kelas eksperimen (n=30) menggunakan GBL berbantuan media *guessing game*, sedangkan kelas kontrol (n=31) menggunakan metode konvensional berbantuan kartu kata. Data dianalisis dengan, regresi linear sederhana, *N-Gain* dan *Independent Samples t-Test*. Hasil menunjukkan kelas eksperimen meningkat dari 47,77 (*pre-test*) ke 81,11 (*post-test*) dengan *N-Gain* 0,6628, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (50,54 ke 70,97, *N-Gain* 0,3914). Uji *t-test* ($t(59) = -4,110$; Sig. = 0,000) dan regresi ($R^2 = 0,970$) mengkonfirmasi bahwa GBL berkontribusi 97% terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Dengan demikian, metode GBL berbantuan media *guessing game* terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas V SDN 1 Candimas

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, beberapa rekomendasi berikut diharapkan dapat memperkuat dan memperluas penggunaan media *guessing game* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SDN 1 Candimas..

1. Pendidik

Pendidik disarankan merancang modul pembelajaran yang mengintegrasikan GBL dengan media *guessing game* untuk memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris. Aktivitas seperti menebak kata, mendiskusikan makna, dan asesmen formatif berbasis *guessing game* dapat diterapkan pada berbagai tema kosakata, seperti benda sehari-hari atau lingkungan, guna meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata peserta didik secara efektif.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui pelatihan teknis bagi pendidik tentang penggunaan media *guessing game*, menyediakan fasilitas digital seperti perangkat dan akses internet, serta menerapkan monitoring berkala untuk memastikan implementasi model GBL berjalan lancar dan berkelanjutan.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini telah membuktikan pengaruh model GBL *berbantuan guessing game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di SDN 1 Candimas. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan ke lebih banyak sekolah, memperpanjang durasi intervensi untuk mengukur retensi kosakata jangka panjang, dan mengevaluasi faktor afektif seperti motivasi atau keterlibatan peserta didik yang dapat memengaruhi pembelajaran kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdian, N., Simanjuntak, S., Gultom, I., Gandamana, A., & Faisal. 2023. Analisis kesulitan belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa inggris materi “the elephant is the biggest” kelas V SDN 104201 kolam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16423–16434. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Astuti, E. B., & Wahyuni, M. 2024. Pengaruh media flash card terhadap hafalan dan pelafalan kosakata bahasa inggris peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 7467–7480. <https://doi.org/10.1234/jicn.2024.1295>
- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. 2024. Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Bialystok, E., & Craik, F. I. M. 2022. How does bilingualism modify cognitive function? Attention to the mechanism. *Psychonomic Bulletin and Review*, 29(4), 1246–1269. <https://doi.org/10.3758/s13423-022-02057-5>
- Cameron, L. 2003. Teaching Languages to Young Learners. In *Cambridge University Press* (Vol. 56, Issue 2). <https://doi.org/10.1093/elt/56.2.201>
- Creswell, J., & Creswell, D. 2023. Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications, Inc.: Vol. Sixth Edit* (Issue 1).
- Diamond, L., & Gutlohn, L. 2006. Teaching vocabulary. *Reading Rockets*, 1. 29(4), 1246–1269. <https://doi.org/10.3758/s13423-022-02057-5>
- Drew, C. 2024. 7 key features of 21st century learning. Helpful Professor. Retrieved February 10, 2025, from <https://helpfulprofessor.com/21st-century-learning>
- Dwiyanti, V., & Saputra, E. 2024. Refleksi praktik mengajar bahasa inggris di sekolah dasar negeri. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Kependidikan*, 9(1), 87–95. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2541>
- EF. 2023. Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa inggris di negara dan wilayah terbesar dunia. *EF English Proficiency Index*, 1–50. <https://www.ef.com/es/epi/>
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fauziningrum, E., Sari, M. N., Rahmani, S. F., Riztya, R., Syafruni, S., & Purba, P. M. 2023. Strategies used by english teachers in teaching vocabulary.

- Journal on Education*, 6(1), 674–679. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2981>
- Fauziyyah, D. H. 2024. Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Repository UPI* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.1234/jicn.2024.1295>
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. 2024. Pengaruh model game based learning (GBL) berbantuan quizizz terhadap peningkatan perbendaharaan kata peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 627–633. <https://doi.org/10.5678/jpdk.2024.1450>
- Geeksforgeeks. 2024. *Top 20 most spoken language in the world 2024*. Sanchhaya Education Private Limited. 2(4), 120–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i2.303>
- Gushendra, R. 2022. Experimental study: improving students' vocabulary mastery by using english songs. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 3(1), 53–64. <https://doi.org/10.24014/ijielt.v3i1.3968>
- Harahap, A. N. 2024. Tantangan pendidik dalam mengajar vocabulary bahasa inggris di SD Negeri 060813 Medan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 134–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i2.303>
- Herlambang, I., & Adri, A. H. 2024. *Should we teach english to our kids in indonesia ?* 27(2), 224–237. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v27i2.84394>
- Husni, N., & Lestari, P. M. 2024. Using guessing game in teaching english for young learners. *Enrich: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Linguistik*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.36546/enrich.v5i1.1190>
- Imminent. 2024. Data index indonesia. Imminent Global News. Retrieved January 20, 2025, from <https://imminent.translated.com/data-index/indonesia>
- Imtiyaaz, N. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023* (Vol. 13, Issue 1). Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Kireida, R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Lestari, S., & Surtikanti, M. W. 2024. Tantangan peserta didik sekolah dasar dalam belajar bahasa inggris: sebuah refleksi untuk kurikulum merdeka dari daerah pedesaan di kalimantan barat. *Efektor*, 11(1), 84–93. <https://doi.org/10.29407/e.v11i1.22152>

- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. 2024. Teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.5678/jpdk.2024.1450>
- Ludewig, U., Hübner, N., & Schroeder, S. 2023. Vocabulary, text coverage, word frequency and the lexical threshold in elementary school reading comprehension. *Reading and Writing*, 36(9), 2409–2431. <https://doi.org/10.1007/s11145-022-10385-0>
- Manda, S., Talib, A., & Aeni, N. 2022. Improving students' vocabulary by using show and tell (S&T) method at the first grade students of SMA Negeri 6 Toraja Utara. *Journal of Excellence in English Language Education*, 1(4), 310–316. <https://doi.org/10.9012/joele.2022.37945>
- Manipatruni, V. R., Kumar, N. S., Karim, M. R., & Banu, S. 2023. Improving english vocabulary through quizizz in practice tests for gamification and google forms with autoProctor in assessment tests for the preclusion of malpractice. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(13), 22–43. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i13.39445>
- Marinić, I., & Moritz, I. 2024. Teaching speaking to young learners of english as a foreign language. In *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching*. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku. <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0715>
- Media Indonesia. 2023. *Indonesia Peringkat 79 Tingkat Kemahiran Berbahasa Inggris*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/633236/indonesia-peringkat-79-tingkat-kemahiran-berbahasa-inggris>
- Nation, I. S. P. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening? *Canadian Modern Language Review*, 63(1), 59–82. <https://doi.org/10.3138/cmlr.63.1.59>
- Nazhira, N., Kania, D. A., Canda, I., Panjaitan, N., & Ulayya, S. B. 2024. English vocabulary mastery difficulties for primary school learners. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 430–434. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11656207>
- Nodira, U., Gulnora Murod qizi, S., & L.K, D. 2024. Teaching vocabulary (meaning, form, pronunciation). *International Scientific Online Conferences*, 3(34), 1–4. <https://interoncof.com/index.php/germany/article/view/859/812>
- Nugraha, T. S. 2022. Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Nungala Usman, I. 2024. Early childhood, language development and its acquisition. *Spektra : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial /*, Vol 6 No 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/spektra.v6i2.4188>
- Nurhaliza, S., Nusyahida, S. F., & Ridwan, S. C. 2024. Tantangan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas: Fasilitas dan Kompetensi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3583–3592. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12549>

- Permana, N. S. 2022. Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPak)*, 22(2), 313–321.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Philip, S. (2003). English for young learners (Cetakan I). Oxford: Oxford University Press. 128 halaman. ISBN 978-0-19-437195-7.
- Pratama, T. 2023. Bahasa inggris dan ketimpangan sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.6789/jpi.2023.301>.
- Prayitno, H., & Aziz Wahab, A. 2023. The effectiveness of the students' vocabulary handbook of english course at zahanain islamic boarding school. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 6(1), 2023.
<https://doi.org/10.34050/elsjish.v6i1.26329>
- Rachmah, A. 2023. Kesulitan penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(2), 288–294.
<https://doi.org/10.3456/kt.2023.102>
- Rahayu, T., & Rosa, R. N. (2021). Problems in learning english faced by elementary school students in jambi city. *Proceedings of the Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)*, 539(Icla 2020), 262–266. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210325.047>
- Ryan, T., Islam, M. H., & Ferdiyanto, F. 2024. Analysis of students' difficulties in mastering english vocabulary at elementary school students. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 6(1), 43–49.
<https://doi.org/10.33650/ijoeel.v6i1.8263>
- Sadyva, A., Putri, A., & Akhriyah, S. 2024. *The use of web-based vocabulary games to improve junior high school students ' vocabulary mastery in reading*. 10(3), 279–291. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Santi, E., Kholipa, R., Putri, M. G., & Mujiono. (2021). Reading interest strength and vocabulary acquisition of EFL learners: A meta-analysis. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(3), 1225–1242.
<https://doi.org/10.52462/jlls.87>
- Schneider, K. 2024. What Is Learning? *Psychology*, 15(05), 779–799.
<https://doi.org/10.4236/psych.2024.155047>
- Sektiarti, R. 2024. *Upaya meningkatkan penguasaan kosakata (vocabulary) dalam pembelajaran bahasa inggris melalui metode running dictation game kelas iv di mi at-taqwa 51 [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79796>
- Septiani, K. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Dengan Menggunakan Metode Game (Mencocokkan Potongan Soal Dan Jawaban) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii B di Smpn 9 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.10>

- Somantri, G. G., & Sopiah, P. A. 2022. The effectiveness of guessing game technique to improve students vocabulary mastery. *ELang | An English Language Education Journal*, 7(1), 50–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55222/englisheducationjournal.v7i1.1045>
- Sri, T., & Yuli, M. S. 2024. The impact of guessing games on elementary school students ' vocabulary mastery. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ups.6076>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cetakan I). Bandung: Alfabeta. 344 halaman. ISBN 978-602-289-529-9.
- Sukarno, S., & Jinabe, M. 2024. The needs of english for elementary school students: from family to school. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(1), 83–98.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i1.67841>
- Sun, L., Kangas, M., & Ruokamo, H. 2023. Game-based features in intelligent game-based learning environments: a systematic literature review. *Interactive Learning Environments*.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2179638>
- Syifa, Y. I. 2024. *The effectiveness of using guessing game In teaching vocabulary to the fifth Grade Students Of SDN Borobudur 1* [Tidar University]. <https://repositori.untidar.ac.id/index.php>
- Tamdam, E., Indahyanti, R., & Nurjannah, S. 2024. Guessing game technique in improving english. *VERBA: Journal of English Language Issues*, 2(1), 15–23.
- Uchihara, T., Eguchi, M., & Clenton, J. 2022. The contribution of guessing from context and dictionary use to receptive and productive vocabulary knowledge: A structural equation modeling approach. *Language Teaching Research*, September. <https://doi.org/10.1177/13621688221122138>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. 2022. Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wahyuning, S. 2022. Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 1.
<https://doi.org/10.7890/jsei.2022.401>
- Wailissa, N. W. A. R. A. A. S. 2023. Dampak games mobile legends terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September).
<https://doi.org/10.2345/pendas.2023.908>
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan pembelajaran teori, desain, model pembelajaran dan prestasi belajar (Cetakan II). Jakarta: CV. Kaafah Learning Center. 200 halaman. ISBN 978-623-99469-0-6.

- Wardani, H. K., & Ummah, S. M. 2023. Elevating young learners vocabulary mastery through kim'S memory game. *English Journal of Indragiri*, 7(2), 410–427. <https://doi.org/10.61672/eji.v7i2.2565>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. 2023. Teori belajar sosial dalam pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566–576. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>
- Webster, M. (2003). The new international webster's comprehensive dictionary of the english language. In *Columbia: Trident Press International*. (Vol. 69, Issue 1). <https://doi.org/10.2307/416450>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). Games for language learning. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Cambridge University Press.
- Wulandari, F. 2024. The perception of the students in the use of guessing game in enhancing vocabulary learning motivation. *Prologue: Journal on Language and Literature*, 10(1), 132–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/jurnalprologue.v10i1.142>
- Zeidan, A. 2023. Languages by number of native speakers. Encyclopedia Britannica. Retrieved February 1, 2025, from <https://www.britannica.com/topic/languages-by-number-of-native-speakers-2228882>
- Zhang, C. 2022. The advantages and disadvantages of learning a second language early. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 631, 32–37. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220105.008>