

ABSTRACT

**THE IMPLEMENTATION OF GUESSING GAME TO STUDENTS’
VOCABULARY MASTERY AT LIMOS KINDERGARTEN**

By
DIVA ANNISA FITRI

This qualitative study aimed to explore how a teacher implemented guessing games to support English vocabulary learning among students at LIMOS Kindergarten, focusing on Class B. The research addressed the question of how the teacher applied this game as a scaffolding strategy during vocabulary instruction. Observation was the primary method used to capture the teaching process in the classroom context, especially during lessons on animals and their habitats. The findings reveal that the teacher designed the guessing game as an interactive learning activity and provided scaffolding through modeling, reformulation and extension. Throughout the process, the teacher guided students by introducing new vocabulary, giving meaningful clues, prompting participation, and gradually reducing support as the students gained confidence. This approach aligns with Vygotsky’s Zone of Proximal Development (ZPD), illustrating how appropriate assistance helps students reach higher levels of learning. The study suggests that combining guessing games with scaffolding creates an engaging and supportive environment for vocabulary learning in Kindergarten.

Keywords: *Guessing Game, Vocabulary Mastery, Kindergarten, Scaffolding.*

ABSTRACT

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana seorang guru menerapkan permainan *guessing game* untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa di TK Limos, khususnya di Kelas B. Penelitian ini mengkaji bagaimana guru menerapkan permainan tersebut sebagai strategi scaffolding dalam pengajaran kosakata. Observasi digunakan sebagai metode utama untuk merekam proses pembelajaran di konteks kelas, terutama pada materi tentang hewan dan habitatnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru merancang permainan *guessing game* sebagai kegiatan pembelajaran interaktif dan memberikan scaffolding melalui pemodelan, reformulasi, dan pengembangan. Sepanjang proses, guru membimbing siswa dengan memperkenalkan kosakata baru, memberikan petunjuk yang bermakna, mendorong partisipasi, serta secara bertahap mengurangi bantuan seiring meningkatnya kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini selaras dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky, yang menunjukkan bahwa bantuan yang tepat dapat membantu siswa mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi. Penelitian ini menyarankan bahwa menggabungkan permainan tebak-tebakan dengan scaffolding dapat menciptakan lingkungan pembelajaran kosakata yang menarik dan mendukung di tingkat taman kanak-kanak.

Kata Kunci: Permainan Tebak-tebakan, Penguasaan Kosakata, Taman Kanak-kanak, Scaffolding.