

## Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Hesti Nurfajri Ummulhair<sup>1</sup>, Arsyi Rizqia Amalia<sup>2</sup>, Astri Sutisnawati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi.

\* Corresponding Author. E-mail: <sup>1</sup> [hesticyril@gmail.com](mailto:hesticyril@gmail.com)  
<sup>2</sup> [arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id)  
<sup>3</sup> [astri212@ummi.ac.id](mailto:astri212@ummi.ac.id)

### Abstrak

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional utama di dunia sehingga ketika kita ingin masuk ke dalam dunia Internasional kita perlu mempelajarinya dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi pun sebagian besar dikemas dalam bahasa Inggris. Ada banyak sekali bahasa yang digunakan di seluruh dunia sehingga belum ada angka pasti tentang berapa jumlah bahasa yang ada di dunia. Sedangkan di Indonesia sendiri masyarakat mengenal bahasa Indonesia dan bahasa daerah untuk berkomunikasi sehari-hari serta mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Mata pelajaran bahasa Inggris di Indonesia disebut sebagai muatan lokal atau mata pelajaran tambahan yang keberadaannya disesuaikan dengan satuan pendidikan setempat. Sekolah di kota-kota besar biasanya memilih memasukkan keduanya yaitu bahasa daerah dan bahasa Inggris, sedangkan sekolah yang jauh dari kota hanya memasukkan bahasa daerah sebagai muatan lokal. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media *game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di sekolah dasar. Tujuan diadakannya penelitian ini dimaksudkan agar membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih disukai siswa serta mudah dipahami karna menggunakan metode belajar sambil bermain.

**Kata Kunci:** Kosakata, bahasa Inggris, permainan.

### Abstract

*English is the main International language in the world so when we want to enter the International world we need to learn it well. Along with the times, science and technology are mostly packaged in English. There are so many languages spoken around the world that there are no exact numbers on how many languages there are in the world. While in Indonesia itself people know Indonesian and regional languages to communicate daily and learn English as a foreign language. English subjects in Indonesia are referred to as local content or additional subjects whose existence is adapted to the local education unit. Schools in major cities usually choose to include both regional languages and English, while schools far from the city only include regional languages as local content. Based on this description, researchers are interested in conducting research using game media on the mastery of students' English*

*vocabulary in elementary school. The purpose of this research is intended to make English learning more preferred by students and easy to understand because it uses learning methods while playing.*

**Keywords:** *Vocabulary, English, Game.*

## **Pendahuluan**

Perlunya pembelajaran bahasa Inggris sejak usia SD menuntut dengan adanya perkembangan zaman di era globalisasi seperti sekarang ini. Bahasa Inggris membantu peserta didik untuk mengakses teknologi. Bahkan anak didik usia SD maupun TK dituntut untuk bersaing dalam mata pelajaran, yang mana artinya bahwa apabila anak usia SD tertinggal dalam pelajaran bahasa Inggris maka akan menimbulkan masalah bagi anak tersebut yang mana ia akan kehilangan kepercayaan diri karena ketertinggalannya tersebut (Maili, 2018: 3). Terdapat beberapa keterampilan yang diarahkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris antara lain: kemampuan mendengar (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan kemampuan menulis (writing). Sedangkan untuk di sekolah dasar, pelajaran Bahasa Inggris masih diajarkan dalam satu kesatuan tema, sehingga keempat keterampilan tersebut dilihat sebagai hasil pembelajaran Bahasa Inggris (Wijaya, 2015: 121). Kosakata memiliki arti yang berbeda dari para ahli bahasa, namun mereka sepakat mengatakan bahwa kosakata adalah alat utama yang harus dimiliki seseorang dalam belajar berbahasa. Barnaba dalam jurnalnya juga mengemukakan bahwa kosakata adalah bendahara kata atau sejumlah kata yang dimiliki seseorang, semakin banyak kata yang dimiliki seseorang maka akan semakin terampil ia berbahasa dan mudah dalam menyampaikan dan menerima informasi (Barnaba, 2014: 2).

Kosakata merupakan dasar serta bekal dalam pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu dilakukan untuk menambah kemampuan siswa dalam berkomunikasi di masa yang akan datang. Perkembangan teknologi serta global yang cukup pesat membuat individu dapat secara mudah untuk berkomunikasi dengan

individu lain, bahkan antar negara. Maka penguasaan kosakata seseorang merupakan dasar yang sangat diperlukan.

Faktor yang sangat mempengaruhi siswa dalam pemahaman materi terletak bagaimana guru menggunakan metode dan media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri masih banyak pendidik yang bertahan menggunakan metode ceramah tanpa adanya dukungan dari media pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris dan dapat berdampak pada minat dan hasil belajar siswa.

Padahal Peran pendidik yakni menyediakan, mencontohkan, mendidik pelajar agar mereka dapat merasakan berbagai sumber belajar yang ada. Penyampaian bahan ajar bermacam-macam, bisa menggunakan metode belajar dengan mencermati ceramah dari pengajar. Tetapi apabila terus menerus menggunakan metode belajar semacam itu perlu diragukan tentang keefektifitasnya. Oleh karena itu perlunya pengajar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (Falahudin, 2017).

Lalu dengan pertimbangan proses pembelajaran di setahun terakhir ini berbeda dengan biasanya, yaitu yang awalnya proses pembelajaran dilakukan di sekolah, berinteraksi secara langsung antara guru dan murid, sekarang guru dan murid melakukan proses pembelajaran hanya dengan cara Daring (*Online*). Hal ini terjadi karena adanya Wabah *COVID-19* yang muncul pada akhir tahun 2019, ditambah dengan penularannya yang sangat cepat, maka pemerintah menghimbau masyarakat Indonesia untuk melakukan aktivitas didalam rumah, tidak terkecuali dengan Pendidikan yang diarahkan untuk dilakukan secara Daring (*Online*) melalui aplikasi seperti *Zoom, Google Meet, Classroom* dan lain-lain.

Disinilah pentingnya pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru saat pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan tuntutan yang tidak bisa diabaikan. Mengingat proses pembelajaran yang dialami siswa terkonsentrasi pada berbagai kegiatan guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang peraturan kehidupan saat ini dan yang akan datang (Umar, 2014).

Selain karena Media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran, media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Karena itu media yang dapat digunakan oleh guru dengan kondisi saat ini adalah *game Vocabulary Quiz*.

Roinah (2019: 158) bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam berkomunikasi. Selain bahasa ibu yang sudah kita miliki, banyak bahasa asing yang menarik untuk dipelajari seperti bahasa Mandarin, Jepang, Perancis, Jerman, dan lain-lain. Namun, harus diakui bahwa dari berbagai macam bahasa asing tersebut, bahasa Inggris tetap menjadi bahasa asing yang banyak dipilih untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan:

1. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Hal ini dikarenakan dengan sejarah bahwa bangsa Inggris memiliki banyak tempat jajahan sehingga secara otomatis bahasa Inggris akan tersebar di daerah-daerah tempat jajahan mereka.
2. Bahasa Inggris ialah bahasa universal. Even-even internasional yang diselenggarakanpun menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Bahkan pertemuan-pertemuan antar negara dan konferensipun menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa utama.
3. Investasi masa depan, dengan memiliki keterampilan berbahasa Inggris maka akan sangat membantu dalam bidang pendidikan. Bahasa

Inggris juga dapat sangat bermanfaat sebagai nilai tambah dalam dunia pekerjaan.

Hartin (2017: 2) mengungkapkan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berstatus sebagai muatan lokal atau sebagai mata pelajaran tambahan. Keberadaannya disesuaikan dengan kebutuhan pada tingkat satuan pendidikan. Sehingga setiap sekolah pada jenjang pendidikan dasar dapat memilih apakah memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris atau mata pelajaran lain seperti bahasa daerah setempat. Jadi, dalam kurikulum 2013 ada tidaknya mata pelajaran bahasa Inggris menjadi otoritas sekolah masing-masing.

Menurut Sadirman (dalam Sari & Sasongko, 2013: 24) Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Sudjana (2017: 1) mengungkapkan bahwa “ . . . media pengajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media adalah alat bantu untuk menyampaikan materi. Media digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Media juga membantu guru untuk mengefektifkan pembelajaran. Media yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

*Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi dalam

memecahkan masalah. *Game* edukasi termasuk salah satu jenis media yang digunakan untuk memberi pengajaran, menambah pengetahuan yang penggunaannya sangat cocok bagi anak-anak (usia 6-11 tahun). *Game* edukasi juga disebut sebagai penunjang proses belajar mengajar siswa agar menjadi lebih efektif serta menyenangkan (Dewi, 2012: 9).

Penggunaan media *game* dalam pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan. Menurut Wulandari et al (2017: 9) kelebihan penggunaan media *game* yaitu, *game* merupakan hal yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Adapun kekurangannya yaitu pembelajaran berbasis *game* tidak menutup kemungkinan membuat peserta didik menangkap persepsi yang salah. Kelebihan dan kekurangan tersebut bisa dikondisikan selama pembelajaran berlangsung seperti misalnya menutup kemungkinan untuk membuat siswa memiliki persepsi yang salah dengan cara memberikan pengarahan langsung kepada siswa sehingga siswa dapat menangkap materi dengan benar.

Dalam penggunaan media *game vocabulary quiz* ini tentu terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan *game vocabulary quiz*

1. *Game* dilengkapi dengan tulisan yang jelas sehingga anak mampu memahami bagaimana cara penulisan kosakata hewan tersebut dalam bahasa Inggris.
2. *Game* dilengkapi suara atau cara pengucapan kosakata hewan tersebut sehingga siswa mengetahui bagaimana cara pengucapannya.
3. *Game* berisi banyak kosakata sehingga dapat digunakan dalam jangka Panjang.

4. *Game* berisi gambar dengan warna yang penuh sehingga enak dilihat dan menarik.
  5. *Game* ini bisa dijalankan tanpa menggunakan akses internet sehingga tidak boros.
- b. Kekurangan *game Vocabulary Quiz* ini
1. *Game* ini berkapasitas banyak sehingga di beberapa *handphone* yang mungkin penyimpanannya sudah penuh menjalankan aplikasi ini menjadi lambat.
  2. Penggunaan *game* dengan akses internet yang menyala maka akan banyak iklan.

## Metode

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Eksperimental Design. Menurut Sugiyono, (2018: 114) Quasi Eksperimental Design merupakan jenis penelitian eksperimen yang memuat kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel yang ada di luar penelitian. Menurut Sugiyono, (2018: 11) dalam bukunya metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Menurut Sugiyono (2010: 75) quasi eksperimental design terdapat dua bentuk yaitu, time series design dan nonequivalent control group design. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimental design dan menggunakan model nonequivalent control group design. Menurut Sugiyono (2018: 116) Nonequivalent control group design merupakan desain penelitian eksperimen yang tidak melalui proses pemilihan secara random dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara singkat tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut : Pre test Pada tahap pre-test siswa

terdiri dari 2 kelas yang diberi nama kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut mendapatkan penugasan pre-test yang sama dan kemudian akan dilihat hasilnya. Treatment Pada tahap treatment akan dilakukan tindakan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak dilakukan tindakan atau dengan kata lain tidak dipengaruhi dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Tahapan treatment bertujuan agar dapat melihat perbedaan hasil dari pengaruh pemberian tindakan atau penggunaan media pembelajaran. Post test Pada tahap post-test dilakukan test kembali, adapun test yang dilakukan diakhir ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan pada kelas eksperimen. Tes akhir ini diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian hasilnya akan dibandingkan dengan hasil pre-test. Berikut merupakan gambar quasi eksperimental design, model nonequivalent control group design (Sugiyono, 2018: 116)

### **Waktu dan Tempat**

Waktu Penelitian Waktu yang digunakan penulis dalam penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (genap), tahun ajaran 2020/2021 dengan kurun waktu terbatas. Dimulai dari surat izin penelitian ke sekolah hingga pelaksanaan penelitian ke lapangan. Tempat Penelitian Penelitian ini penulis lakukan pada SD Aisyiyah Cipoho, yang berlokasi Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia. Pada kelas V A dan kelas V B semester 2, tahun ajaran 2020- 2021. Subjek Penelitian Penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V A dan kelas V B kelas terdiri dari 2 kategori yang pertama kelas eksperimen dan yang kedua kelas kontrol.

### **Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: Pertama, merumuskan studi pendahuluan yang berkaitan dengan penelitian pengaruh penggunaan media *game* terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa

kelas V Sekolah Dasar. Kedua, memilih atau menentukan lokasi penelitian. Peneliti memilih SD Aisyiyah Cipoho dengan mengambil sampel sebanyak dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ketiga, memberikan pre-test guna bahan analisis kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar. Adapun test yang dilakukan berbentuk test tulis yaitu pilihan ganda serta isisan yang dikerjakan melalui *google form*. Keempat, pemberian tindakan atau treatment pada kelas eksperimen terhadap pembelajaran bahasa Inggris materi *Animals* siswa kelas V dengan menggunakan media *game Vocabulary Quiz*. Kelima, memberikan post-test terhadap kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil apakah ada pengaruh dari pemberian treatment dalam penggunaan media *game Vocabulary Quiz* terhadap pengaruh kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar. Keenam, langkah terakhir yaitu hasil akhir penelitian disusun dalam sebuah laporan hasil penelitian.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil tes *Google form*. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penyusunan instrumen ini diantaranya:

#### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti dan guru bidang mata pelajaran. Pada tahap ini merupakan penentuan dari: 1) Materi pokok yang akan diteliti. 2) Bentuk tugas yang akan diberikan

#### b. Pembuatan penugasan

Pembuatan tugas mengisi test dilakukan oleh peneliti berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, karena untuk menjaga kemungkinan tes penugasan yang mungkin tidak tepat pada tes atau rusak.

#### c. Uji coba instrumen

Sebelum penugasan digunakan, peneliti mengukur siswa pada kelas sampel, soal tes terlebih dahulu diuji

cobakan. Uji coba tersebut dimaksud untuk mengetahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda pada butir penugasan. Dari hasil uji coba tersebut, maka dipilih tugas yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian
  - a. Perencanaan Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:
    - 1) Peneliti merancang kelas yang akan dijadikan sampel.
    - 2) Peneliti membuat instrumen
    - 3) instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
  - b. Pelaksanaan Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:
    - 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran pada sampel penelitian.
    - 2) Peneliti menguji coba, menganalisis dan menetapkan instrumen penelitian.
  - c. Evaluasi Pada tahap ini, peneliti menganalisis dan mengolah data yang telah dikumpulkan dengan metode yang telah ditentukan.
  - d. Menyusun laporan pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun dan

melaporkan hasil-hasil dari penelitian.

2. Uji Prasarat Analisis
  - a. Uji normalitas Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.
  - b. Uji Homogenitas Uji homogenitas sampel bertujuan untuk mengetahui keseragaman (homogen) tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilaksanakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian bermula dari kondisi yang sama.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *game Vocabulary Quiz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa serta untuk mengungkapkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antar rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris tanpa menggunakan metode eksperimen dengan rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *Game* di kelas V SD Aisyiyah Cipoho Kota Sukabumi. Berdasarkan hasil analisis nilai pretest siswa kelas V SD Aisyiyah Cipoho yang dibagi ke dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa keduanya berasal dari populasi homogen. Hal tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang tidak berbeda secara signifikan, sehingga memberikan arti bahwa kondisi awal siswa sebelum siberikan tindakan masih dalam kondisi yang sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang menerima tretament dengan menggunakan media *game vocabulary quiz*.

Proses penelitian ini berlangsung selama 3 hari atau sebanyak 3x pertemuan. Dengan waktu 2 x 35 menit. Hari pertama diisi dengan pretest kepada siswa kelas V. Hari kedua pemberlakuan treatment terhadap kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode ceramah terhadap kelas kontrol. Hari ketiga menjadi hari terakhir pertemuan yang diisi dengan mengerjakan tes posttest untuk mengetahui hasil akhir dari pemberlakuan treatment.

Setelah selesai penelitian dan kemudian melakukan uji hasil data yang hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen menjadi kelas yang memiliki nilai hasil lebih baik. Pada saat pembelajaran, kelas eksperimen dilatih untuk terus mengulang game yang sama dan mempelajari tulisan dan ejaan serta pengucapan yang disajikan dalam game vocabulary quiz. Dari hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa media game vocabulary quiz mampu memberi pengaruh terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

Hasil penelitian tersebut mendukung statement Dewi (2012: 9) bahwa game dapat merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Game juga termasuk salah satu jenis media yang digunakan untuk memberi pengajaran, menambah pengetahuan yang penggunaannya sangat cocok bagi anak-anak (usia 6-11 tahun)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media *game Vocabulary Quiz* dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga menyebabkan hasil belajar juga meningkat.

Berdasarkan hasil perhitungan peneliti, uji normalitas yang menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*, memperoleh hasil berdistribusi normal dengan nilai  $\text{sig} > 0.05$  yaitu 0.056 dan 0.119. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol dengan menggunakan uji statistik memperoleh nilai  $\text{sig} = 0.056$  dan 0.101 dengan nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$

diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai  $\text{sig} > 0,05$ .

Uji hipotesis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus *Paired sample t-Test*, menghasilkan probabilitas signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game Vocabulary Quiz* dapat digunakan untuk melatih kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar.

Perbedaan media *game Vocabulary Quiz* yang digunakan menunjukkan bahwa media ini lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tradisional yang biasa digunakan tanpa adanya media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Inggris di kelas V ini.

Adanya perbedaan hasil pretest dan posttest karena telah dikembangkannya media *game Vocabulary Quiz* pada kelas V. Pembelajaran menggunakan media *game Vocabulary Quiz* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menyebabkan peningkatan hasil belajar bahasa Inggris.

## Simpulan

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game Vocabulary Quiz* terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris di kelas 5 Sekolah Dasar. Penerapan media *Game* dapat berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan kosakata siswa, dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *Game*.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di dua kelas. Kelas pertama yaitu kelas kontrol dan kelas kedua yaitu kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut menjalankan 3 x pertemuan. Pada hari pertama dilakukan kegiatan *Pretest* atau tes awal yang dilakukan untuk mengetahui

kemampuan dasar siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Hari kedua yaitu pemberian *treatment* yang mana dilakukan *Treatment* yang berbeda terhadap dua kelas tersebut. Kelas pertama yaitu kelas kontrol mendapatkan *Treatment* pembelajaran dengan metode ceramah sedangkan kelas kedua yaitu kelas eksperimen mendapatkan *treatment* pembelajaran menggunakan media *Game vocabulary quiz*. Hari ketiga dilakukan tes akhir atau *PostTest* guna mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Game vocabulary quiz*.

### Daftar Pustaka

- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Falahudin, I. (2017). pemanfaat media pembelajaran. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Hartin. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Shutut Tarbiyah*, 23(1), 2.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.94>

5

- Sudjana, N. R. A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.
- Wijaya, I. K. (2015). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>

### Profil Penulis

Penulis pertama Hesti Nurfaejri Ummulkhair, lahir di Sumedang, 19 November 2000. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

Penulis kedua Arsyi Rizqia Amalia, M.Pd Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sukabumi serta wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

Penulis ketiga Astri Sutisnawati, M.Pd. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sukabumi