

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
GAME EDUKASI *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Widia Syavaqilah¹, Indah Nurmahanani², Nadia Tiara Antik Sari³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

widiasyava@upi.edu; nurmahanani@upi.edu

Abstract

Vocabulary comprehension is a crucial component in mastering the English language; however, many elementary school students continue to struggle with acquiring basic vocabulary, including topics such as kinds of vehicles. This study aims to determine the effect and improvement of students' English vocabulary comprehension through the implementation of a Game Based Learning model assisted by the educational game *Wheels & Words*, developed on the Scratch platform. A pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design was used, involving 33 fourth-grade students at SDN 3 Nagrikaler as subjects. Instruments included a pretest, posttest, and observation sheet. The results showed an increase in the average score from 57.81 on the pretest to 79.75 on the posttest. A paired sample t-test indicated a significant difference between pretest and posttest scores, while simple linear regression analysis revealed that 54.4% of the improvement in vocabulary comprehension was influenced by the implementation of the Game Based Learning model assisted by *Wheels & Words*. The N-Gain analysis showed a gain of 55.56%, categorized as a moderate level of improvement. These findings demonstrate that the use of educational game-based digital media can serve as an effective alternative for enhancing English vocabulary comprehension among elementary students. The study's implications highlight opportunities for further development of interactive digital media tailored to students' characteristics and learning needs in foreign language education.

Keywords: Game Based Learning Model; Scratch; English Vocabulary Comprehension; Digital Media; Elementary School

Abstrak: Pemahaman kosakata merupakan komponen krusial dalam penguasaan bahasa Inggris, namun kenyataannya masih banyak siswa Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dasar, termasuk pada materi *kind of vehicles*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan game edukatif *Wheels & Words* yang dikembangkan di platform *Scratch*. Penelitian menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest* dan melibatkan 33 siswa kelas IV di SDN 3 Nagrikaler sebagai subjek. Instrumen yang digunakan mencakup pretest, posttest, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 57,81 pada pretest menjadi 79,75 pada posttest. Uji-t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa 54,4% peningkatan pemahaman kosakata dipengaruhi oleh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wheels & Words*. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 55,56% yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Implikasi penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut pemanfaatan media digital interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Kata Kunci: Model *Game Based Learning*; *Scratch*; Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris; Media Digital; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Partnership for 21st Century Learning (P21) menggarisbawahi bahwa pemahaman bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah menjadi kebutuhan global di abad ke-21, khususnya dalam mendukung keterampilan komunikasi, akses informasi, dan kesiapan menghadapi tantangan global (Vivekanandan & Pierre-Louis, 2020). Di Indonesia, penguasaan bahasa Inggris pada peserta didik Sekolah Dasar masih tergolong rendah. Laporan EF *English Proficiency Index* 2024 menempatkan Indonesia pada peringkat 80 dari 116 negara, yang menunjukkan rendahnya kemampuan bahasa Inggris. Beberapa faktor yang memengaruhi hal tersebut antara lain kejenuhan siswa apabila hanya membaca buku teks, berfokus pada aturan tata bahasa dan latihan tradisional saja. Temuan tersebut menyebabkan minat siswa terhadap bahasa Inggris menurun dan mereka cenderung mudah melupakan kosakata yang telah dipelajari (Sondakh & Sya, 2022).

Masa Sekolah Dasar merupakan fase penting dalam perkembangan penguasaan kosakata siswa, yang berperan besar dalam mendukung empat keterampilan berbahasa. Richards & Renandya (2002) menegaskan bahwa kosakata adalah elemen utama yang harus

dikuasai dalam keterampilan berbahasa, serta menjadi fondasi untuk kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, potensi siswa perlu didukung sepenuhnya agar dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal di SDN 3 Nagrikaler dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris belum terlaksana secara optimal. Hal ini disebabkan oleh perubahan kurikulum yang membuat siswa baru mulai mempelajari bahasa Inggris di kelas IV, serta penggunaan metode pembelajaran umum yang belum spesifik dirancang untuk pengajaran bahasa Inggris. Kurangnya inovasi media pembelajaran juga menjadi kendala utama. Guru mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara pelafalan dan ejaan kata (misalnya, kata *three* ditulis menjadi *tri* atau *tree*), serta menghadapi hambatan dalam pelafalan yang jelas, seperti kata “*school*” yang sering diucapkan sebagai “*sekul*”. Selain itu, kesalahan dalam makna kosakata (*word meaning*) dan penggunaannya dalam kalimat (*usage*) masih sering terjadi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa masih terbatas, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran bahasa seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan kosakata, tetapi juga menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap proses belajar. Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton (Dewi et al., 2020). Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (dalam Hutabarat, 2020), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana materi disampaikan secara bermakna dan dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi, seperti *Game Based Learning*, untuk mendukung proses penguasaan kosakata secara menyenangkan dan bermakna (Pratiwi et al., 2024).

Kemajuan teknologi telah mendorong perkembangan multimedia pembelajaran yang semakin interaktif. Vaughan (dalam Oka, 2022) mendefinisikan multimedia sebagai integrasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video yang diproses secara digital. Multimedia pembelajaran memungkinkan keterlibatan aktif siswa melalui penyampaian materi secara simultan dalam bentuk visual, audio, dan teks (Habibah et al., 2020). Oleh

karena itu, diperlukan aplikasi yang mendukung desain media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu aplikasi yang relevan adalah *Scratch*, sebuah platform pemrograman visual yang memungkinkan pembuatan *game* edukatif interaktif dengan elemen animasi dan suara. *Scratch* tidak hanya melatih logika berpikir siswa, tetapi juga efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *edutainment* (Iskandar & Raditya, 2017), menjadikan solusi potensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Untuk mengisi celah dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar, penelitian ini memberikan alternatif menggunakan salah satu *game* edukatif di *Scratch* bernama *Wheels & Words* yang dikembangkan menggunakan platform *Scratch*. Media ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dibandingkan dengan media konvensional, *game* edukatif memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui pendekatan *problem-based* yang merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi siswa (Rinaldi et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* di *Scratch* berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami bentuk, makna, dan penggunaan kosakata secara kontekstual.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebelum dan sesudah menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch*, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design*, khususnya *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Dalam desain ini, satu kelompok siswa

diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Wheels & Words*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Tujuannya adalah untuk melihat adanya perubahan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Desain ini mengacu pada panduan yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017), di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan tanpa adanya kelompok pembanding.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 3 Nagri Kaler, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya yang terbatas. Total partisipan yang terlibat adalah 33 siswa. Teknik ini termasuk dalam kategori non-probability sampling, di mana tidak semua individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih (Sugiyono, 2015).

Instrumen penelitian terdiri dari tes tertulis dan tes lisan untuk mengukur penguasaan kosakata, serta lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes tertulis mencakup soal pilihan ganda dan isian yang mengukur indikator menurut Brewster (dalam Farradhillah et al., 2024), yaitu *form*, *usage*, dan *word meaning*, sedangkan tes lisan fokus pada aspek *pronunciation*. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik berdasarkan indikator pencapaian. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dengan melibatkan ahli. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat rata-rata dan peningkatan hasil belajar, serta statistik inferensial menggunakan uji-t untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

HASIL

1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sebelum Menerapkan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch*

Subbab ini menyajikan hasil analisis deskriptif terhadap data *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan kepada siswa. Pretest dilaksanakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV. Sebanyak 33 siswa terlibat dalam tahap ini. Tujuan utama pelaksanaan pretest adalah untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam penguasaan kosakata sebelum diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif di *Scratch*.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Kelas	Jenis Tes	Nilai		Mean	Std. Deviation
		Min	Maks		
Eksperimen	<i>Pretest</i>	32	92	57,81	14,80

2. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sesudah Menerapkan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch*

Setelah perlakuan diberikan melalui penerapan model *Game Based Learning* dengan memanfaatkan *game* edukasi *Wheels & Words* berbasis *Scratch*, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui *posttest*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Kelas	Jenis Tes	Nilai		Mean	Std. Deviation
		Min	Maks		
Eksperimen	<i>Posttest</i>	56	100	79,75	13,22

3. Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* berbasis *Scratch* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas IV SDN 3 Nagrikaler, Kabupaten Purwakarta. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, serta uji N-Gain. Hasil analisis ini dijabarkan secara terpadu untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 57,81 (kategori cukup) menjadi 79,75 (kategori baik) pada *posttest*. Nilai minimum meningkat dari 32 menjadi 56, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 92 menjadi 100. Standar deviasi menurun dari 14,80 menjadi 13,22, yang mengindikasikan

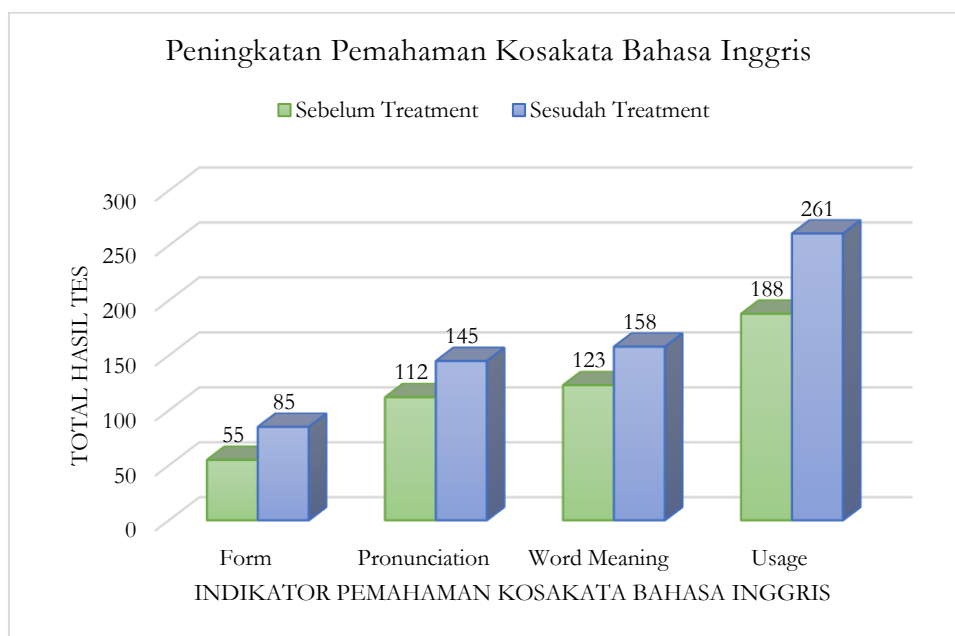
penyebaran data yang lebih merata. Perbedaan skor minimum dan maksimum antara pretest dan posttest mencerminkan adanya perbaikan pemahaman kosakata siswa secara umum setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif.

Analisis statistik inferensial memperkuat temuan tersebut. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan uji homogenitas memperlihatkan bahwa data bersifat homogen. Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* memberikan kontribusi sebesar 54,4% terhadap peningkatan pemahaman kosakata ($R\text{ Square} = 0,544$), dengan nilai signifikansi 0,001 yang mengindikasikan pengaruh signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

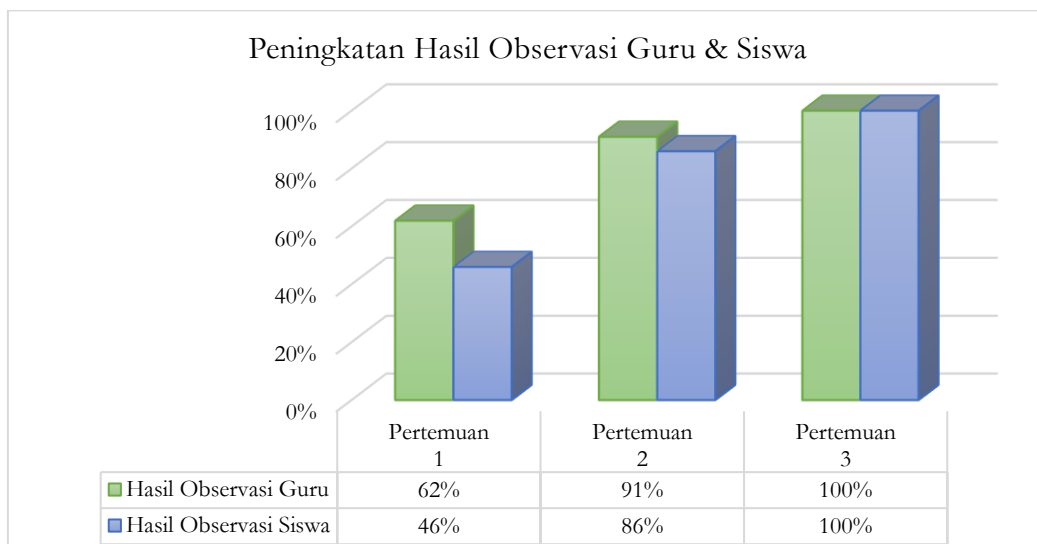
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std Error of the Estimate</i>
1	.738	.544	.530	9.07007

Efektivitas model ini diperkuat melalui uji N-Gain, yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,56 atau 55,56% (kategori sedang). Mayoritas siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan tinggi, dengan hanya sebagian kecil yang berada pada kategori rendah.



Gambar 1. Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris per Indikator

Secara lebih mendalam, peningkatan dianalisis berdasarkan empat indikator pemahaman kosakata menurut Brewster, yaitu *form*, *pronunciation*, *word meaning*, dan *usage*. Berdasarkan Gambar 1, seluruh indikator mengalami peningkatan, dengan skor tertinggi pada indikator *usage* dan skor terendah pada *form*. Ini menunjukkan bahwa model berbasis *game* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menggunakan kosakata dalam konteks kalimat.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Observasi Guru & Siswa

Temuan kuantitatif ini diperkuat oleh data kualitatif dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 62% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan ketiga. Aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan, dari 46% menjadi 100% dalam tiga pertemuan. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui pendekatan *Game Based Learning* berbantuan *Scratch*. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* berbasis *Scratch* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar, baik dari aspek hasil belajar maupun partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sebelum Menerapkan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch*

Kondisi awal pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan menunjukkan dari hasil *pretest* dengan rata-rata 57,81 berada dalam kategori cukup. Namun, hanya 7 siswa yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menandakan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kosakata secara memadai.

Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil *pretest* antara lain kurangnya pemahaman terhadap instruksi soal, ketidakcermatan membaca, serta minimnya motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran yang monoton (Sucandra et al., 2022). Temuan ini diperkuat oleh analisis tiap indikator pemahaman kosakata Brewster. Pada indikator *form*, siswa hanya memperoleh skor total 55 dari 99, yang menunjukkan bahwa mereka kesulitan mengenali bentuk kata melalui kegiatan mendengarkan dan mengulangi. Kurangnya antusiasme dan sikap pasif menjadi faktor internal utama (Mulyadi, 2021).

Indikator *pronunciation* memperoleh skor total 112 dari 165, dengan sebagian besar siswa berada pada level menengah, yaitu mampu mengucapkan 6–8 kosakata, meski masih terdengar pengaruh aksentasi dan artikulasi yang belum stabil. Indikator *word meaning* memperoleh skor 123 dari 198, mencerminkan penggunaan makna kosakata yang belum akurat. Pada indikator *usage*, siswa memperoleh skor 188 dari 363, menandakan bahwa mereka cukup memahami konteks penggunaan kata, namun belum konsisten dalam merangkai kalimat secara utuh.

Secara umum, kesulitan siswa dalam menguasai kosakata dipengaruhi oleh rendahnya intensitas penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, yang berdampak pada kemampuan memahami instruksi dan menyusun kalimat (Sucandra et al., 2022). Hambatan seperti kebosanan dan rendahnya antusiasme terhadap pembelajaran. Wangsa et al. (2023) menegaskan bahwa bahasa Inggris sering dianggap asing baik dari segi tulisan maupun pelafalannya, sehingga menambah tantangan bagi siswa. Minimnya penggunaan media interaktif dan dominasi metode ceramah menjadi kendala tambahan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan (Arsyad, 2017), model dan media pembelajaran yang tidak menarik akan menghambat proses belajar siswa. Mengingat kosakata merupakan fondasi dari empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Richards & Renandya, 2002), penting untuk menyediakan pendekatan inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris secara menyeluruh.

2. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sesudah Menerapkan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch*

Kondisi setelah dilakukan treatment dan dari hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dibanding *pretest*, dengan rata-rata 79,75 yang berdasarkan klasifikasi Arikunto (2012), nilai tersebut masuk kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *game* edukatif berhasil meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wang & Zheng (2021), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis *game* digital secara signifikan meningkatkan pemahaman materi dan kepercayaan diri siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Mulyadi (2021) menegaskan bahwa model *Game Based Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan, serta berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif, yang diperkuat oleh strategi pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan dengan tema *kind of vehicles*, mencakup jenis kendaraan, kata kerja terkait, dan struktur kalimat sederhana. Penggunaan media berbasis *Scratch* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang disajikan secara visual, tekstual, dan auditif. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen interaktivitas, visualisasi, dan kolaborasi dalam *Game Based Learning* berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa selama proses belajar.

Analisis mendalam berdasarkan empat indikator dari Brewster, (*form*, *pronunciation*, *word meaning*, dan *usage*) menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek. Indikator *form* meningkat dari 55 menjadi 85, menunjukkan kemampuan siswa yang lebih baik dalam

mengenali struktur kata. Indikator *pronunciation* naik dari 112 menjadi 145, dengan sebagian besar siswa mampu mengucapkan 10 kosakata secara tepat. Indikator *word meaning* mengalami peningkatan dari 123 menjadi 158 karena bantuan visual yang kontekstual dari *game*. Adapun pada *usage*, skor meningkat dari 188 menjadi 261, mengindikasikan kemajuan siswa dalam menyusun kalimat menggunakan kosakata secara fungsional. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Costa et al., 2016) yang menunjukkan bahwa *Scratch* efektif dalam meningkatkan pengucapan, pemahaman lisan, dan interaksi dalam pembelajaran bahasa.

3. Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Scratch* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Dilakukan analisis inferensial melalui uji-t berpasangan, regresi linear sederhana, dan uji N-Gain. Sebelum analisis regresi dilakukan, diuji terlebih dahulu asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan data bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi linear sederhana.

Uji-t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kosakata siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis *game* meningkat secara signifikan. Selanjutnya, hasil regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,738 dan nilai determinasi (R²) sebesar 0,544, dengan tingkat signifikansi 0,001. Artinya, 54,4% peningkatan pemahaman kosakata siswa dipengaruhi oleh penerapan model *Game Based Learning*, sementara 45,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini sejalan dengan Al Irsyadi et al. (2019), yang menyatakan bahwa *game* edukatif digital mampu meningkatkan daya ingat kosakata dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Untuk melihat efektivitas pembelajaran secara kuantitatif, dilakukan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan skor N-Gain sebesar 55,56% yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Temuan ini mendukung hasil penelitian Wang & Zheng (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan pencapaian pengetahuan dan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar. Keberhasilan model

Game Based Learning juga didukung oleh keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat kolaboratif, repetitif, dan menyenangkan.

Dalam konteks teori pemerolehan bahasa anak, Imaniah & Nargis (2017) menekankan pentingnya pembelajaran yang bersifat menyenangkan, berbasis aktivitas, dan memberikan pengalaman langsung. Media pembelajaran seperti *Scratch* memberikan ruang eksplorasi, visualisasi, dan interaksi yang mendorong penguasaan kosakata melalui pengalaman belajar bermakna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wheels & Words* di *Scratch* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 3 Nagrikaler dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisis yang telah dibahas, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis pretest, diketahui bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sebelum perlakuan tergolong cukup, dengan rata-rata skor 57,81. Hanya sebagian kecil siswa yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan capaian indikator seperti *form*, *pronunciation*, *word meaning*, dan *usage* masih menunjukkan kelemahan mendasar dalam aspek pemahaman kosakata. Faktor-faktor seperti kurangnya motivasi belajar, keterbatasan media, dan minimnya pembelajaran interaktif menjadi penyebab utama rendahnya hasil tersebut.
2. Setelah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* berbasis *Scratch*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata siswa. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 79,75, dan seluruh indikator pemahaman kosakata menunjukkan perbaikan, dengan pencapaian tertinggi pada indikator *usage*. Pembelajaran yang dikemas secara visual, interaktif, dan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung.
3. Hasil analisis inferensial menguatkan temuan tersebut. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, sedangkan uji regresi linear sederhana menghasilkan koefisien determinasi sebesar 0,544, menandakan bahwa

lebih dari separuh peningkatan pemahaman kosakata siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran ini. Nilai *N-Gain* sebesar 55,56% mengindikasikan efektivitas pembelajaran berada pada kategori sedang. Seluruh hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *game* edukatif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Melihat keberhasilan penerapan model *Game Based Learning* dalam penelitian ini, disarankan agar pendekatan serupa digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata di jenjang Sekolah Dasar. Selain itu, perlu dilakukan studi lanjutan untuk mengeksplorasi faktor eksternal lainnya yang turut memengaruhi hasil belajar siswa, seperti peran lingkungan belajar, gaya belajar individu, atau keterlibatan orang tua. Pengembangan media serupa berbasis *Scratch* juga direkomendasikan agar guru dapat menyesuaikan materi sesuai karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, relevan, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Costa, S., Gomes, A., & Pessoa, T. (2016). Using Scratch To Teach and Learn English As a Foreign Language in Elementary School. *International Journal of Education and Learning Systems*, 1, 207–213. <http://www.iaras.org/iaras/home/caijels>
- Dewi, S. L., Zuraini, Z., Iswadi, I., Misnar, M., & Misnawati, M. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif dengan Bermain dan Bernyanyi bagi Siswa SD Negeri 15 Peusangan Bireuen Aceh. *Rambideun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 23–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.51179/pkm.v3i1.176>
- Farradhillah, S. Q. A., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Flipbook Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 201–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i2.24362>
- Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256–264. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/string.v4i3.4850>
- Hutabarat, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Fun and Active Learning Approach: Sebuah Refleksi Teoretis. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(11), 136–143. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/179>
- Imaniah, I., & Nargis, N. (2017). *Teaching English For Young Learners*. FKIP UMT Press.

- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project Based Learning Berbantuan Scratch. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 167–172. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/73915>
- Mulyadi, A. (2021). Teaching English to Young Learners. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/6911>.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiha, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511667190>
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). *Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/wawasan/article/view/11827>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Vivekanandan, R., & Pierre-Louis, M. (2020). *21st Century Skills: What Potential Role for The Global Partnership for Education?*. Washington, DC: Global Partnership for Education. <https://www.globalpartnership.org/>
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *Asia-Pacific Edu Res*, 30, 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Wangsa, A. N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1347–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3881>