



Penerapan *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas VII C di SMPN 15 Palu

Dirgahayu Bustang¹, Sriati Usman², Nurmaulidiah³

^{1,2}Universitas Tadulako

³SMPN 15 Palu

E-mail : dirgabustam@gmail.com¹, sriati_endro@yahoo.com²
nurmaulidiah66@guru.smp.belajar.id³

Article Info

Article history:

Received September 20, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Keywords:

Vocabulary Mastery, Game Based Learning, Classroom Action Research

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the limited mastery of English vocabulary among Grade VII C students of SMPN 15 Palu and to examine whether the integration of game-based vocabulary learning media could enhance both their vocabulary acquisition and learning motivation. This research was designed as a Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles with the involvement of 30 students. Data were collected through vocabulary achievement tests and motivation questionnaires, then analyzed descriptively. The pre-cycle results indicated that only 36.67% of students reached the minimum mastery criteria (MMC) of 80, while most experienced difficulties in recalling and applying vocabulary in meaningful contexts. Following the implementation of game-based learning in Cycle I, the mastery level increased to 66%, and it further improved to 93% in Cycle II. These findings demonstrate that interactive, game-based media effectively support vocabulary development while also achieving the study's purpose of promoting greater motivation and engagement in English learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Kata Kunci:

Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Berbasis Permainan, Penelitian Tindakan di Kelas

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa kelas VII C SMPN 15 Palu dan untuk menguji apakah integrasi media pembelajaran kosakata berbasis permainan dapat meningkatkan baik penguasaan kosakata maupun motivasi belajar mereka. Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pencapaian kosakata dan kuesioner motivasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 36,67% siswa mencapai kriteria penguasaan minimum (KPM) 80, sementara sebagian besar mengalami kesulitan dalam mengingat dan menerapkan kosakata dalam konteks yang bermakna. Setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan pada Siklus I, tingkat penguasaan meningkat menjadi 66%, dan terus meningkat menjadi 93% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan secara efektif mendukung pengembangan kosakata sambil juga mencapai tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Dirgahayu Bustang

Universitas Tadulako

E-mail: dirgabustam@gmail.com

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nation, 2013). Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, peserta didik akan mengalami berbagai kesulitan, mulai dari memahami teks bacaan, menyampaikan ide atau gagasan secara lisan maupun tulisan, hingga berpartisipasi dalam komunikasi yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata bukan hanya sekadar kumpulan kata, tetapi juga merupakan alat utama yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakan bahasa secara efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) di Indonesia, peran kosakata menjadi semakin penting karena bahasa ini tidak digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan peserta didik dalam menguasai kosakata akan sangat menentukan kemampuan mereka untuk memenuhi tuntutan kurikulum, mengikuti proses pembelajaran, serta terlibat aktif dalam aktivitas komunikasi di kelas.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIIC SMPN 15 Palu, ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik masih rendah. Banyak di antara mereka masih bergantung pada metode hafalan (*rote memorization*)

yang kurang efektif dalam jangka panjang, sehingga kemampuan mereka untuk mengingat dan menggunakan kosakata baru menjadi terbatas. Kondisi ini berdampak pada kesulitan mereka dalam menyusun kalimat secara benar ketika diminta berbicara atau menulis dalam bahasa Inggris. Dalam kegiatan diskusi kelas, misalnya, peserta didik sering kali mengalami jeda yang panjang ketika harus menyampaikan pendapat, bahkan cenderung beralih ke bahasa Indonesia (*code-switching*) karena merasa tidak memiliki cukup kosakata untuk mengekspresikan diri. Situasi ini tidak hanya mencerminkan lemahnya penguasaan kosakata, tetapi juga menurunkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Jika hal ini dibiarkan, maka peserta didik akan semakin kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Terdapat beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya penguasaan kosakata peserta didik. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton dan berfokus pada latihan berbasis buku teks, tanpa adanya variasi strategi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Hal ini membuat peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pelajaran. Kedua, paparan



bahasa Inggris di luar kelas sangat terbatas. Sebagian besar peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mendengar atau menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kosakata yang diperoleh di kelas cepat terlupakan. Ketiga, motivasi belajar peserta didik juga relatif rendah. Banyak yang menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga enggan untuk berusaha menghafal atau mempraktikkan kosakata baru. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan berakibat pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal penguasaan kosakata.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang melibatkan penggunaan aplikasi dan aktivitas seperti Wordwall, Quizizz, serta vocabulary bingo. Media ini dipilih karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat kosakata, tetapi juga diajak untuk menggunakannya dalam konteks yang bervariasi, sehingga daya ingat mereka menjadi lebih kuat. Selain itu, pendekatan berbasis permainan diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, karena peserta didik merasa lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Penelitian terkini juga mendukung temuan ini, seperti yang ditunjukkan oleh Hidayah & Widiastuty (2024) yang menemukan peningkatan signifikan penguasaan kosakata melalui *game-based learning*, serta Pertiwi dkk. (2024) yang menegaskan bahwa educational games berbasis teknologi memperkuat pemahaman kosakata, dan

Dalimunthe dkk. (2024) yang membuktikan adanya peningkatan akuisisi kosakata Bahasa Inggris pada Peserta Didik melalui strategi pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan landasan teoritis dan bukti empiris tersebut, studi ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan media berbasis permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus mendorong antusiasme peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan Teori.

Kosakata merupakan fondasi penting bagi keterampilan berbahasa lainnya, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nation, 2013:45). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyampaikan gagasan, serta terlibat dalam komunikasi bermakna. Teori *Digital Game-Based Learning* (DGBL), yang berlandaskan *Cognitive Load Theory*, menjelaskan bahwa interaktivitas, adaptasi, serta keterlibatan emosional dalam permainan digital mampu meningkatkan retensi kosakata dan motivasi belajar (Sweller, 2022:78). Selain itu, *Activity Theory* menempatkan media berbasis permainan sebagai *tools* yang memediasi interaksi peserta didik (subjek) dengan tujuan pembelajaran kosakata (objek), sehingga terjadi proses internalisasi dan praktik komunikatif (Engeström, 2021:67).

Analisis Penelitian Relevan

Sejumlah penelitian terkini mendukung efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa. Secara sistematis, *game-based learning*



terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional dalam meningkatkan kosakata, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik (Zou, Huang, & Xie, 2022:134; MDPI). Penelitian lokal oleh Nurfadilah, Safar, & Affandi (2025:29) menemukan bahwa gamifikasi dalam konteks EFL menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menurunkan kecemasan (Rumah Jurnal IAIN Fattahul Muluk Papua). Studi Hidayatullah dkk. (2023:158) melaporkan bahwa permainan dan multimedia meningkatkan motivasi intrinsik serta memfasilitasi retensi kosakata (IT Science Journal). Temuan Hidayah & Widiastuty (2024:45) menunjukkan adanya peningkatan signifikan kosakata peserta didik Indonesia melalui penerapan *game-based learning* (Journal of Innovative Research in Education). Sementara itu, Pertiwi, Danial, Maharani Asnur, & Abdullah (2024:102) menegaskan bahwa *educational games* berbasis teknologi memperkuat pemahaman kosakata (International Journal of Language and Ubiquitous Learning). Dalimunthe dkk. (2024:88) juga melaporkan peningkatan akuisisi kosakata Peserta Didik Sekolah Dasar dengan strategi permainan (Jurnal Merdeka Belajar). Penelitian Ng & Aziz (2022:77) melalui *systematic literature review* menegaskan efektivitas strategi *game-based learning* dalam pembelajaran kosakata ESL tingkat dasar. Studi Arif (2024:56) menemukan bahwa gamifikasi online dengan fitur reward, leaderboard, dan tantangan interaktif meningkatkan retensi kosakata dan motivasi, meskipun masih menyisakan tantangan terkait distraksi. Penelitian Blooket di SDN Ngronggo 8 Kediri (2024:115)

menunjukkan adanya peningkatan skor kosakata Peserta Didik secara signifikan setelah penerapan gamifikasi (ResearchGate). Lebih lanjut, García & López (2023:210) menegaskan bahwa integrasi *digital educational games* mempercepat proses akuisisi kosakata dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dalam konteks EFL.

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan landasan teoritis dan hasil penelitian sebelumnya, kerangka pemikiran dalam penelitian ini menempatkan *media pembelajaran berbasis permainan* (Wordwall, Quizizz, vocabulary bingo) sebagai variabel bebas, sedangkan *penguasaan kosakata* dan *motivasi/antusiasme belajar* sebagai variabel terikat. *Cognitive Load Theory* menjelaskan bagaimana desain media permainan yang efektif dapat membantu pemrosesan kosakata, sementara *Gamification Theory* menekankan peran elemen permainan (tantangan, hadiah, skor) dalam memotivasi peserta didik. *Activity Theory* memperkuat hubungan ini dengan menempatkan media permainan sebagai sarana mediasi antara peserta didik dengan tujuan pembelajaran.

Hipotesis/Rumusan Masalah

Hipotesis penelitian ini adalah: *Penerapan media berbasis permainan secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan antusiasme belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIIC SMPN 15 Palu*. Rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana penerapan media berbasis permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VIIC SMPN 15 Palu?”



METODE PENELITIAN

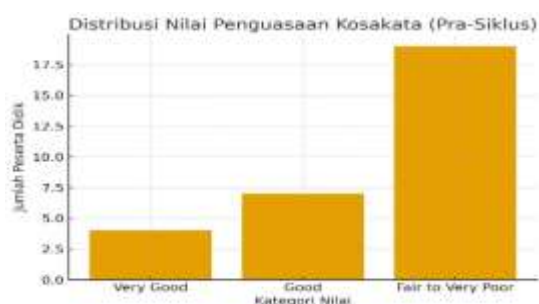
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart (1998) yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas VII C SMPN 15 Palu dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang, terdiri atas 15 laki-laki dan 15 perempuan. Instrumen yang digunakan meliputi Tes Kosakata untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat, mengenali, dan menggunakan kosakata sasaran dalam konteks, serta Angket Motivasi dengan skala Likert untuk menilai minat, kepercayaan diri, dan persepsi kegunaan pembelajaran bahasa Inggris. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan mengacu pada temuan Li (2021) yang menunjukkan bahwa game-based vocabulary learning secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata,

motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Prosedur penelitian dimulai dengan Pra-Siklus, yaitu pemberian tes kosakata untuk mengetahui tingkat penguasaan awal peserta didik. Pada Siklus I, media pembelajaran berbasis permainan seperti *Wordwall* (permainan mencocokkan kata dan kuis kosakata) diterapkan selama dua minggu, kemudian dilakukan penilaian penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, Siklus II dilakukan dengan perbaikan kegiatan, seperti menambahkan permainan kolaboratif (kompetisi tim, vocabulary bingo), dan kembali dilakukan tes penguasaan kosakata. Data dianalisis secara deskriptif untuk menghitung persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta memantau perubahan motivasi belajar selama setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menggambarkan perkembangan yang sangat positif pada kemampuan penguasaan kosakata peserta didik setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

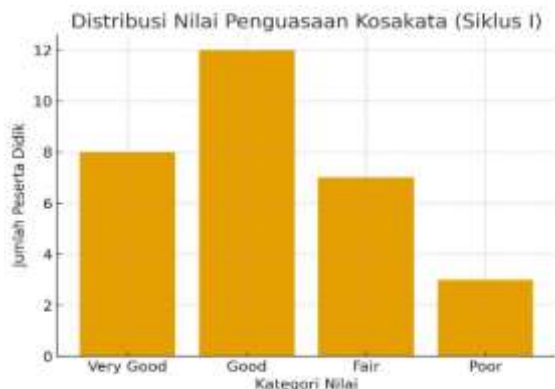


Pada Pra-Siklus, kemampuan awal peserta didik tergolong rendah, di mana hanya 11 orang (36,67%) yang berhasil mencapai

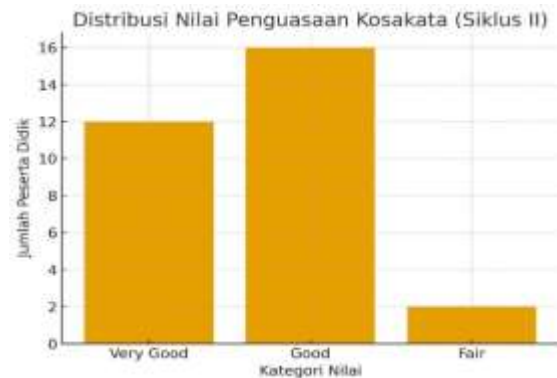
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Kesalahan yang paling sering ditemukan adalah pengucapan kata yang kurang tepat, kesalahan dalam menempatkan kata pada konteks kalimat, serta keterbatasan retensi atau daya ingat setelah pembelajaran jangka pendek. Distribusi nilai menunjukkan bahwa hanya 4 peserta didik (13,33%) yang mampu mencapai kategori *Very Good* dan 7 peserta didik (23,34%) pada kategori *Good*, sedangkan sisanya 19 peserta didik masih berada pada kategori *Fair* hingga *Very Poor*. Kondisi ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran konvensional sebelumnya belum efektif dalam membantu



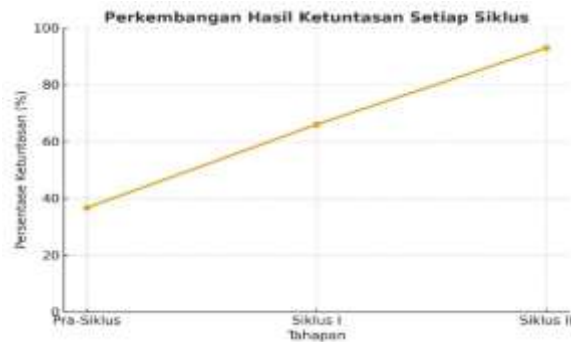
peserta didik menguasai kosakata secara mendalam.



Memasuki Siklus I, penerapan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Wordwall* mulai menunjukkan dampak yang signifikan. Tingkat ketuntasan meningkat menjadi 66%, atau sebanyak 20 peserta didik yang berhasil melampaui KKM. Rinciannya, 8 peserta didik (26,67%) mencapai kategori *Very Good* dan 12 peserta didik (40,00%) pada kategori *Good*. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Mereka terlihat lebih antusias mengikuti setiap permainan, lebih berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan peningkatan interaksi dengan teman sebaya. Namun demikian, masih terdapat 7 peserta didik (23,33%) yang berada pada kategori *Fair* dan 3 peserta didik (10,00%) pada kategori *Poor* yang belum tuntas, sehingga diperlukan perbaikan dalam strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, terutama untuk mendorong partisipasi aktif bagi peserta didik yang masih pasif dan meningkatkan daya ingat kosakata jangka panjang.



Pada Siklus II, perbaikan kegiatan dilakukan dengan menambahkan kompetisi berbasis tim dan aktivitas kolaboratif seperti *collaborative word-building*, yang terbukti semakin memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Hasilnya menunjukkan lonjakan yang sangat signifikan, dengan tingkat ketuntasan mencapai 93%. Sebanyak 12 peserta didik (40,00%) meraih kategori *Very Good* dan 16 peserta didik (53,33%) masuk kategori *Good*, sedangkan hanya 2 peserta didik (6,67%) yang masih berada pada kategori *Fair*, tanpa ada lagi yang termasuk kategori *Poor* maupun *Very Poor*. Pada tahap ini, sebagian besar peserta didik mampu mengingat dan menggunakan kosakata baru dalam konteks kalimat dengan lebih tepat, serta menunjukkan peningkatan dalam pengucapan. Keberhasilan ini juga tercermin dari peningkatan skor motivasi yang diukur melalui angket, di mana peserta didik melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan, menantang, dan bermanfaat.



Perkembangan hasil ketuntasan pada setiap siklus dapat dilihat secara jelas pada grafik berikut, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan dari 36,67% pada Pra-Siklus, menjadi 66% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 93% pada Siklus II. Grafik ini menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara konsisten dan signifikan.

Peningkatan yang terlihat dari Pra-Siklus ke Siklus I dan II menegaskan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam

pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk penguasaan kosakata. Aktivitas permainan yang bervariasi, seperti *Wordwall* dan kompetisi kelompok, membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, mengurangi kebosanan, dan memicu semangat kompetitif yang sehat. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam permainan mendorong mereka untuk lebih sering berlatih, baik dalam hal pengucapan, penggunaan kosakata dalam kalimat, maupun pemahaman makna kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Li (2021) yang menunjukkan bahwa game-based vocabulary learning mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran bahasa asing. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil kognitif berupa penguasaan kosakata, tetapi juga memperkuat aspek afektif berupa motivasi belajar yang berkelanjutan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas di kelas VII C SMPN 15 Palu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan dampak yang sangat positif terhadap penguasaan kosakata dan semangat belajar bahasa Inggris peserta didik. Penerapan media seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *vocabulary bingo* membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif sehingga peserta didik lebih berani berpartisipasi. Tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 36,67% pada pra-siklus menjadi 66% di siklus I, dan mencapai 93% pada siklus II. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya

menghafal kata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam konteks yang bermakna, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengintegrasikan berbagai media permainan digital seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot!*, atau *Blooket* dalam kegiatan pembelajaran agar suasana belajar tetap menarik dan menantang. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi serta pelatihan bagi guru agar inovasi pembelajaran ini dapat berjalan optimal. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan



di dalam maupun di luar kelas, sedangkan peneliti selanjutnya dapat memperluas penerapan *game-based learning* pada

keterampilan bahasa lainnya agar manfaatnya semakin luas bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2024). Dampak gamifikasi daring terhadap retensi kosakata dan motivasi belajar peserta didik dalam konteks EFL. *Journal of English Language Education and Technology*, 6(2), 56–67.
- Dalimunthe, R., Nasution, A., & Harahap, S. (2024). Peningkatan akuisisi kosakata bahasa Inggris melalui strategi pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar. *Jurnal Merdeka Belajar*, 3(1), 88–97.
- Engeström, Y. (2021). *Activity Theory and Learning in Digital Environments*. Routledge.
- García, M., & López, J. (2023). Integrasi permainan edukatif digital untuk meningkatkan akuisisi kosakata dalam kelas EFL. *International Journal of Applied Linguistics and Education*, 8(3), 210–225.
- Hidayah, S., & Widiastuty, R. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan: Studi eksperimental di Indonesia. *Journal of Innovative Research in Education*, 12(1), 45–55.
- Hidayatullah, R., Putri, N., & Karim, L. (2023). Permainan digital dan multimedia dalam pembelajaran kosakata: Meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi. *IT Science Journal*, 5(2), 158–172.
- Li, X. (2021). Game-based vocabulary learning and its effects on students' motivation and confidence in EFL classrooms. *Asian EFL Journal*, 28(4), 102–119.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (Edisi ke-2). Cambridge University Press.
- Ng, L., & Aziz, A. (2022). Strategi pembelajaran berbasis permainan untuk akuisisi kosakata dalam kelas ESL: Kajian literatur sistematis. *Asian Journal of English Language Teaching*, 10(2), 77–95.
- Nurfadilah, D., Safar, M., & Affandi, M. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran EFL: Mengurangi kecemasan dan meningkatkan



- keterlibatan. Rumah Jurnal IAIN Fattahul Muluk Papua, 4(1), 29–40.
- Pertiwi, A., Danial, M., Maharani Asnur, M., & Abdullah, A. (2024). Permainan edukatif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 9(2), 102–114.
- Sweller, J. (2022). *Cognitive Load Theory: Principles and Applications*. Springer.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2022). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam akuisisi kosakata bahasa kedua: Kajian sistematis. *Education Sciences (MDPI)*, 12(3), 134.