

WORD WARRIOR GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS PADA PELAJAR SD DI KARTASURA

Shokhibul Mighfar*¹
Dilfam Aldisya Ervani²
Ainun Nisa³
Muhammad Khalif Umar⁴
Rahmad Nanda Viky Susanto⁵

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

*e-mail: smighfar636@gmail.com¹, aldisyadilfan@gmail.com², ainunnisa200410@gmail.com³,
ramufilahk@gmail.com⁴, rahmadnanda85@gmail.com⁵

Abstrak

Penggunaan teknologi di kalangan pelajar memang memiliki dampak positif dan negatif. Namun, seringnya penggunaan gadget yang berlebihan pada pelajar, cenderung mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran dan menimbulkan penurunan produktivitas. Oleh sebab itu, peneliti membuat sebuah inovasi baru berupa Word Warrior Game. Adapun tujuan penelitian adalah Untuk menentukan apakah word warrior game dapat efektif dalam meningkatkan Vocabulary bahasa Inggris pada pelajar SD di Kartasura. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Kartasura. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang didukung oleh data-data kuantitatif. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari tempat/peristiwa, informan, dan dokumen, serta data primer dan data sekunder. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara Purposive Sampling, karena peneliti memilih sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Sampel pada penelitian ini terdiri dari tiga kelompok pelajar SD di kecamatan Kartasura berdasarkan data UPTD Pendidikan dan Kebudayaan di kecamatan Kartasura serta Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sukoharjo, yang meliputi high, middle, dan low. Model interaktif digunakan untuk teknik analisis data pada penelitian ini. Triangulasi data digunakan untuk teknik pemeriksaan keabsahan data. Hipotesis penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan Word Warrior Game mengalami peningkatan yang signifikan dalam Vocabulary Bahasa Inggris dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Permainan yang menantang dan mendidik seperti Word Warrior Game, diharapkan pelajar dapat secara langsung meningkatkan Vocabulary dalam pembelajaran Bahasa Inggris..

Kata kunci: Media Pembelajaran, Vocabulary, Word Warrior Game

Abstract

The use of technology among students does have positive and negative impacts. However, the frequent excessive use of gadgets by students tends to disrupt concentration in learning and cause decreased productivity. Therefore, researchers created a new innovation in the form of Word Warrior Game. The purpose of the study was to determine whether the word warrior game can be effective in improving English vocabulary in elementary school students in Kartasura. This research was conducted in Kartasura District. This type of research is qualitative research using descriptive qualitative methods supported by quantitative data. The data sources used in this study were obtained from places/events, informants, and documents, as well as primary and secondary data. The sampling technique was carried out by Purposive Sampling, because researchers chose samples based on certain characteristics that were considered relevant to the research objectives. The sample in this study consisted of three groups of elementary school students in Kartasura District based on data from the UPTD Education and Culture in Kartasura District and the Education and Culture Office of Sukoharjo Regency, which included high, middle, and low. An interactive model was used for data analysis techniques in this study. Data triangulation was used for data validity checking techniques. The research hypothesis shows that learning English with Word Warrior Game has a significant increase in English Vocabulary compared to conventional learning methods. Challenging and educational games such as Word Warrior Game, it is expected that students can directly improve Vocabulary in learning English..

Keywords: Learning Media, Vocabulary, Word Warrior Game

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris di tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk komunikasi global di era modern ini. Salah satu komponen kunci dalam kemampuan bahasa adalah penguasaan kosakata. Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memperluas kosakata bahasa Inggris mereka, terutama di lingkungan pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik. Penelitian yang menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar di Indonesia sering kali memiliki kemampuan kosakata bahasa Inggris yang terbatas, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan bahasa mereka secara keseluruhan (Kurniawati & Karsana, 2020). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi penting dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada pelajar Sekolah Dasar.

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada pelajar SD seringkali dihadapkan pada tantangan yang kompleks. Berbeda dengan siswa di tingkat yang lebih tinggi, pelajar SD memiliki tingkat konsentrasi yang lebih rendah dan kemampuan kognitif yang masih berkembang. Selain itu, mereka juga mungkin kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris karena kurangnya pengalaman dunia luar dan pemahaman tentang pentingnya bahasa tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta minat siswa SD untuk memfasilitasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang efektif.

Permainan telah diakui sebagai alat pembelajaran yang efektif karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. (Jason, 2009) menyatakan bahwa *game* lebih menarik daripada pengajaran konvensional dan retensi pengetahuan lebih lama dengan menggunakan *game* (Saputra, 2021). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperluas kosakata siswa dengan cara yang menarik dan interaktif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi tren yang semakin dominan. Aplikasi, web, dan permainan berbasis teknologi dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini (Johnson, L., Mayer, 2010). Dalam hal ini, peneliti membuat sebuah inovasi baru sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *game* yang menyenangkan dan menarik yaitu *Word Warrior Game*. *Word Warrior Game* adalah salah satu contoh permainan berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris.

Dengan demikian, pengembangan dan implementasi *Word Warrior Game* diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara signifikan. Alasan peneliti mengangkat penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana ke efektifan *Word Warrior Game* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *game* dalam meningkatkan *Vocabulary* Bahasa Inggris siswa. Studi yang dilakukan oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan.

Setiap penelitian dalam bidang sejenis selalu berhubungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian itu menempatkan penelitian tersebut pada posisi tertentu dari penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian Prawitya (2018) dalam Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian dengan judul "Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Guessing game* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris diharapkan efektif dan menyenangkan untuk membuat pengulangan kata bagi siswa. Menerapkan *Guessing game* yang bervariasi, juga diharapkan dapat menyampaikan ide para siswa secara bebas dan semakin menambah perbendaharaan kosa kata mereka.
2. Penelitian Parmawati, A., & Ruqoyyah (2023) dalam Jurnal Pendidikan Edutama dengan judul "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Sebagai *Game Based*

Learning. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa, selain itu situasi kelas juga menjadi lebih baik.

3. Penelitian Rohmatin (2023) dalam jurnal EDUTECH dengan judul "Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi berbasis wordwall dapat meningkatkan kemampuan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VII H MTs N 5 Jombang.
4. Penelitian Zuhdi (2021) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul "*Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary of English) Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Media game* edukasi VOCALISH (*Kosakata Bahasa Inggris*) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan bahasa Inggris sangat layak untuk digunakan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dan mengkaji lebih lanjut mengenai kinerja penggunaan *Word Warrior Game* sebagai media untuk meningkatkan *Vocabulary* bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah *Word Warrior Game* dapat meningkatkan *Vocabulary* bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar di SD kartasura.

Tujuan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah untuk Mengetahui apakah penggunaan *Word Warrior Game* efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar melalui peningkatan jumlah kata yang dikuasai dan kemampuan penggunaannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang didukung oleh data kuantitatif melalui desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), yang melibatkan pengukuran perubahan atau peningkatan *Vocabulary* siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti, yaitu penggunaan "*Word Warrior Game*" dalam pembelajaran *Vocabulary* bahasa Inggris, melalui pengumpulan dan analisis data kualitatif. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan situasi, proses, dan pengalaman yang dialami oleh siswa dan guru.

Penelitian dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Maret hingga Mei 2024. Pemilihan sekolah dilakukan berdasarkan rekomendasi dari UPTD Pendidikan dan Kebudayaan di Kecamatan Kartasura serta Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sukoharjo untuk mewakili level *high*, *middle*, dan *low*. Sekolah yang terpilih adalah SDN 1 Ngemplak (tingkat *high*), SDN 2 Kartasura (tingkat *middle*), dan SDN 1 Pucangan (tingkat *low*). Pemilihan sekolah tersebut bertujuan untuk memastikan penelitian ini mencakup berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*, karena peneliti memilih sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian Sugiyono (2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan "*Word Warrior Game*" dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa temuan penting yang disajikan berikut ini:

Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan "*Word Warrior Game*" berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Interaksi antara siswa dan guru juga menjadi lebih dinamis, dengan siswa lebih sering bertanya dan memberikan respons terhadap materi yang disampaikan melalui game.

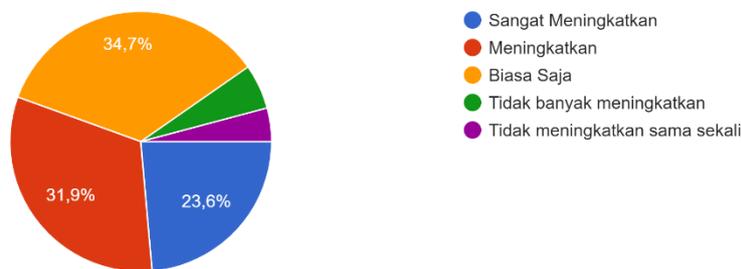
Hasil Wawancara

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa "Word Warrior Game" dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peneliti mengamati peningkatan partisipasi siswa dan kemajuan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dari hasil wawancara pendekatan pembelajaran menggunakan "Word Warrior Game" terbukti sesuai dengan perkembangan kognitif dan minat siswa SD. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu mengatasi tantangan pembelajaran kosakata pada pelajar SD yang memiliki tingkat konsentrasi yang lebih rendah dan kemampuan kognitif yang masih berkembang. Hal ini mendukung teori yang dikemukakan oleh (Wibawanto, 2020) bahwa game edukasi dapat meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Hasil Kuesioner

Apakah penggunaan Word Warrior Game meningkatkan minat Anda dalam belajar bahasa Inggris?

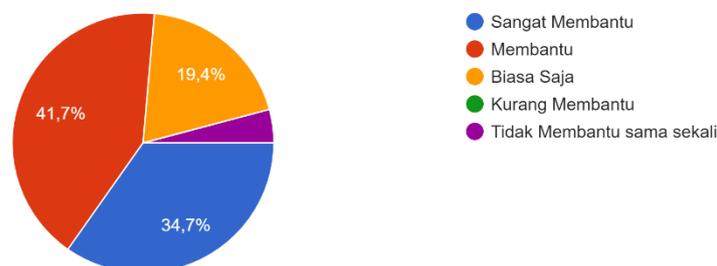
72 jawaban



Kuesioner yang disebarakan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris menggunakan "Word Warrior Game", sebesar 31,9% dari 72 siswa menyatakan bahwa *game* ini dapat meningkatkan minat pembelajaran mereka terhadap Bahasa Inggris, dan 23,6% berpendapat bahwa sangat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini mendukung (Johnson, L., Mayer, 2010) yang menyatakan bahwa aplikasi dan permainan berbasis teknologi dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini.

Apakah Anda merasa Word Warrior Game membantu Anda dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris?

72 jawaban



Selain itu, Siswa juga melaporkan bahwa game ini membantu mereka memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih baik. Hasil kuesioner menunjukkan 41,7% dari 72 siswa yang belajar menggunakan *Word Warrior Game* menyatakan bahwa dapat membantu mengingat dan memahami kosakata yang lebih baik, sedangkan 34,7% siswa menyatakan sangat membantu mereka dalam mengingat dan memahami *Vocabulary* Bahasa Inggris dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa mampu mengingat dan menggunakan kata-kata yang

telah dipelajari dalam waktu yang lebih lama. Hal ini sesuai dengan pernyataan Jason (2009) bahwa game lebih menarik daripada pengajaran konvensional dan retensi pengetahuan lebih lama dengan menggunakan game.

4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Analisis data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa setelah penggunaan "Word Warrior Game". Rata-rata skor *post-test* menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, yang menandakan bahwa penggunaan *Word Warrior Game* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Tabel berikut menggambarkan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* siswa:

Kelompok	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>
<i>Hight</i>	7,27	7,80
<i>Middle</i>	6,49	6,78
<i>Low</i>	2,25	4,11

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat bahwa "Word Warrior Game" efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar

Pembahasan

Keterkaitan dengan Latar Belakang dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas "Word Warrior Game" dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar di Kartasura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membantu mereka dalam mengingat dan memahami kosakata baru. Temuan ini sesuai dengan latar belakang penelitian yang menekankan pentingnya media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa SD.

Permainan "Word Warrior Game" mampu mengatasi masalah yang diidentifikasi dalam latar belakang, yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar bahasa Inggris serta keterbatasan kosakata siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan "Word Warrior Game" dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris tercapai.

Analisis Kualitatif dan Kuantitatif

Hasil penelitian kualitatif dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa "Word Warrior Game" menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Game ini juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami kosakata baru dengan lebih baik. Analisis kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah penggunaan game ini.

Temuan ini sejalan dengan teori yang diuraikan dalam kajian pustaka bahwa media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan interaktif. Game edukatif seperti "Word Warrior Game" membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, meningkatkan retensi pengetahuan, dan merangsang minat belajar.

Validitas Data dan Triangulasi

Validitas data dalam penelitian ini dijamin melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber, metode, dan teori. Data diperoleh dari berbagai sumber, termasuk observasi, wawancara, dan kuesioner, serta dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Triangulasi teori dilakukan dengan mengacu pada berbagai literatur dan penelitian sebelumnya yang relevan.

Hasil triangulasi menunjukkan konsistensi antara data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode, yang memperkuat validitas temuan penelitian. Siswa menunjukkan

peningkatan kosakata bahasa Inggris setelah menggunakan "*Word Warrior Game*", yang didukung oleh data dari observasi, wawancara, kuesioner, dan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa "*Word Warrior Game*" merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar di Kartasura. Game ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membantu mereka dalam mengingat dan memahami kosakata baru dengan lebih baik. Temuan ini mendukung teori dan penelitian sebelumnya tentang efektivitas media pembelajaran berbasis game dan memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur akademis dan praktik pendidikan.

Dengan demikian, penggunaan "*Word Warrior Game*" dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

KESIMPULAN

1. Peningkatan Skor Vocabulary Bahasa Inggris:

Penggunaan *Word Warrior Game* secara signifikan meningkatkan skor kosakata bahasa Inggris siswa. Rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test* untuk semua kelompok siswa (*high*, *middle*, dan *low*), menunjukkan efektivitas game ini dalam pembelajaran kosakata.

2. Peningkatan Jumlah Kata yang Dikuasai Siswa:

Observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Word Warrior Game* lebih aktif dalam menggunakan kosakata baru dalam percakapan sehari-hari dan tugas-tugas kelas. Ini menunjukkan bahwa game ini tidak hanya membantu siswa menghafal kata-kata baru tetapi juga memfasilitasi penggunaan kosakata tersebut dalam konteks yang tepat.

3. Retensi Kosakata:

Word Warrior Game berpengaruh positif terhadap retensi kosakata bahasa Inggris. Sebanyak 41,7% siswa menyatakan bahwa game ini membantu mereka mengingat dan memahami kosakata lebih baik, dan 34,7% siswa merasa sangat terbantu. Siswa mampu mengingat dan menggunakan kata-kata yang telah dipelajari dalam waktu yang lebih lama.

4. Motivasi Belajar:

Penggunaan *Word Warrior Game* meningkatkan motivasi belajar siswa. Mayoritas siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game ini. Sebanyak 41,7% siswa menyatakan bahwa game ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dan 15,3% siswa menyatakan sangat menyenangkan dan menarik. Selain itu, 31,9% dari 72 siswa menyatakan bahwa *game* ini dapat meningkatkan minat pembelajaran mereka terhadap Bahasa Inggris, dan 23,6% berpendapat bahwa sangat meningkatkan mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

5. Partisipasi Aktif:

Observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan *Word Warrior Game* meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok, menunjukkan bahwa game ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Word Warrior Game* adalah alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar, serta memberikan berbagai manfaat tambahan seperti peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Jason, B. (2009). Dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 123-135.
- Johnson, L., Mayer, R. (2010). *Menerapkan ilmu pembelajaran pada desain instruksional*. 45(1), 38-

47. <https://doi.org/10.1080/00461520>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Parmawati, A., & Ruqoyyah, S. (2023). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Sebagai Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10 (2), 99-104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v10i2.3356>
- Pratama, Y. (2022). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Internasional*, 14(4), 299-312.
- Prawiyata, Y. D. (2018, April). Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 1, No. 1, pp. 306-311).
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715-736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary of English) Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 9 No 1.