



<b>Accepted:</b> Januari 2022	<b>Revised:</b> Februari 2022	<b>Published:</b> Februari 2022
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

## **Pengaruh Permainan Tebak Kata Pada *Vocabulary* Bahasa Inggris**

**Mega Dwi Susanti**

Institut Agama Islam Faqih Asy'ari Kediri, Indonesia

*e-mail: megaiaifa@gmail.com*

### **Abstract**

The objective of this investigation was to investigate the impact of the word prediction game technique on the growth of English vocabulary in MI NU Assalaam Class 2. The problems studied in this study are 1) How is the influence of the word guessing game method in increasing vocabulary in English subjects in class II MI NU Assalaam Kampungbaru Kepung 2) How do students respond or respond to the application of the word guessing game method in increasing vocabulary in English subjects in class II MI NU Assalaam Kampungbaru Kepung. The sample size of this study was 15 students using the sampling method, namely the total sample. This research uses experimental research methods. Data collection methods include observations, tests, questionnaires, and documents. The results of the study, 1) the average before and after students increased from 66% to 85.33%. The results of the hypothesis test use the t test, and the calculation results are T count and gt; Table T is 10.640 and gt. 2,145 with a significance level of 5%. The results of the analysis showed that the effect of learning using the word game prediction method was significant. 2) According to 75.2% of research results, the use of word guessing games has a significant effect on increasing students' English vocabulary.

**Keyword:** *Word guessing game method; Vocabulary; English*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh metode permainan prediksi kata terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris MI NU Assalaam Kelas 2. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengaruh metode permainan tebak kata dalam meningkatkan kosa kata pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas II MI NU Assalaam Kampungbaru Kepung 2) Bagaimana respon atau tanggapan peserta didik terhadap penerapan metode permainan tebak kata dalam meningkatkan kosa kata pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas II MI NU Assalaam Kampungbaru Kepung. Besar sampel penelitian ini adalah 15 siswa dengan menggunakan metode sampling yaitu total sampel. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode pengumpulan data meliputi observasi, tes, angket, dan dokumen. Hasil penelitian, 1) rata-rata sebelum dan sesudah siswa meningkat dari 66% menjadi 85,33%. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t, dan hasil perhitungannya adalah T hitung dan gt; Tabel T adalah 10.640 dan gt. 2,145 dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran menggunakan metode prediksi permainan kata adalah signifikan. 2) Menurut 75,2% hasil penelitian, penggunaan permainan tebak kata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

**Kata Kunci:** *Metode Permainan Tebak Kata; Kosa Kata; Bahasa Inggris*

### Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi, kata Wakana (2012: 1). Orang menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyampaikan pikiran, gagasan, pikiran, dan perasaan mereka. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang digunakan di Indonesia untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya serta memperkuat hubungan internasional, menjadi dasar pengajaran bahasa Inggris di semua tingkat pendidikan.

Menurut Utami (2020: 1), di dunia milenial dan digital, menguasai bahasa asing, terutama bahasa Inggris, telah menjadi persyaratan utama untuk memahami sains, teknologi komputer, dan teknologi ponsel pintar. Istilah "Revolusi Industri Keempat" menjadi sangat populer akhir-akhir ini. Wakil Menteri Perekonomian dan Hak Asasi Manusia Yulius Yuwono Saputra, S.H. Sepertinya revolusi industri 4.0 tidak dapat dihindari. Pemerintah Inggris berusaha mempersiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi Revolusi Industri ke-4, yang akan menciptakan lebih banyak lapangan kerja. Di sinilah kita harus mulai menyiapkan bangsa ini untuk generasi muda untuk menghadapi Revolusi Industri Keempat. Sangat penting untuk memberikan pendidikan dasar untuk mempersiapkan generasi muda bangsa untuk menghadapi kondisi saat ini. Siswa sekolah dasar mungkin lebih mudah membuat

*Dirasah*, Vol. 5, Number 1, Februari 2022

karakter dan mengembangkan berbagai jenis fiksi ilmiah. Bahkan siswa sekolah dasar melihat peningkatan keterampilan berbahasa sebagai hasil dari belajar bahasa Inggris.

Sejak kurikulum 2013 (K-13), kursus bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam program lokal atau sebagai bagian dari program tambahan. Oleh karena itu, sekolah berhak untuk memilih apakah mengajar bahasa Inggris dimasukkan ke dalam program mereka atau menggantinya dengan pelajaran bahasa daerah lain. Namun, salah satu cara untuk mempersiapkan siswa untuk kondisi saat ini adalah dengan mempelajari bahasa Inggris. Sebab, selain kemampuan di bidang tertentu, kemampuan berbicara dalam berbagai bahasa, terutama bahasa Inggris, sangat penting.

Kebijakan kurikulum sekolah dasar daerah, seperti yang tercantum dalam Kebijakan Nomor 1 Kementerian Kebudayaan dan Olahraga Republik Indonesia, 0187/bulan November 1992, mendukung pendidikan bahasa Inggris. Pasal VIII dari kebijakan tersebut menyatakan bahwa sekolah dasar dapat memasukkan kurikulum ke dalam kurikulum mereka selama tidak bertentangan dengan kurikulum nasional. Program internasional, regional, dan Inggris. Selain itu, Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1. 060/1993, yang dikeluarkan pada tanggal 25 Februari 1993, menetapkan bahwa program bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam program daerah dan pendidikan di empat SD/MI. Namun, ada beberapa sekolah yang mengajarkan bahasa Inggris mulai dari kelas satu.

Belajar bahasa Inggris dimulai dengan mempelajari kata-kata yang digunakan setiap hari, seperti kata-kata yang mengacu pada bagian tubuh, binatang, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan lebih mudah bagi siswa untuk mempelajari hal-hal yang dapat mereka lihat setiap saat. Dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa yang belum bisa menulis, fokus utama adalah keterampilan komunikasi dan kosa kata. Akibatnya, mempelajari bahasa kedua membutuhkan banyak guru dan pembelajaran. Ketika belajar bahasa Inggris, topik tentang kosakata dipelajari terlebih dahulu daripada topik lainnya. Karena kekuatan materi inilah yang membantu Anda belajar bahasa Inggris. Seseorang dikatakan pandai mengucapkan kata-kata apabila ia dapat mengucapkannya dengan mudah dan memahami maksudnya. Kemampuan kosakata mereka dipengaruhi oleh jumlah kosakata yang mereka miliki.

Dalam bahasa, kata atau frase adalah kata-kata yang memiliki arti dan dapat dirangkai menjadi kalimat untuk mengungkapkan suatu ide. Kata kosakata juga

memiliki arti. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata sangat penting untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Untuk mengajar bahasa Inggris, ada instruksi khusus yang diperlukan. Salah satunya adalah penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pelajaran. Oleh karena itu, permainan tidak dapat digunakan untuk semua materi pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris memerlukan instruksi khusus, salah satunya adalah penggunaan permainan (*games*) dan penggunaan games sebagai metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, tidak semua materi pembelajaran dapat menggunakan permainan.

Suyatno (2015: 17) mengatakan bahwa metode permainan adalah yang terbaik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode permainan juga menarik. Karena ada pemenang dan kalah, permainan itu kompetitif. Kosakata yang sulit dapat dikuasai dengan lebih mudah dengan teknik bermain ini.

Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran; yang pertama adalah permainan edukatif. Yang kedua adalah jenis permainan yang hanya digunakan sebagai permainan murni selama proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran telah disebutkan bahwa penerapan pendekatan yang tepat sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau materi yang ingin disampaikan dengan berbagai cara.

Dengan memasukkan permainan ke dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak merasa dibebani dengan materi yang berat. Ini karena permainan mengandung muatan edukatif yang signifikan yang membantu mereka mengembangkan sikap peka terhadap keinginan dan perasaan orang lain serta menumbuhkan rasa kebersamaan sebagai landasan untuk membangun perasaan sosial.

Belajar harus melibatkan peserta didik, menurut Prawiradilaga (2008: 45). Dalam prosesnya, belajar harus mengacu pada penemuan diri, kemandirian berpikir, dan sikap. Pada dasarnya, pengalaman peserta didik akan menyebabkan perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran.

Pendapat lain yang mendukung keadaan di atas dikemukakan oleh Ginnis bahwa penerapan permainan yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara peserta didik, memecahkan kebakuan antara peserta didik dan guru sehingga guru dapat benar-benar berperan selayaknya teman belajar, dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan

susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemampuan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

Oleh karena itu, permainan adalah cara yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran karena memungkinkan kondisi dan suasana belajar yang berbeda dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Ada beberapa hal yang harus disiapkan sebelum menggunakan metode permainan, yaitu:

- a. Menyediakan konten yang akan disampaikan
- b. Menyediakan materi pelajaran yang diperlukan dan
- c. Menyusun kata kunci yang perlu dipertimbangkan.

Tebak kata melibatkan menyebutkan beberapa kata sampai Anda menemukan kata yang benar. Namun, menurut Aqib (2018: 51) Tebak kata adalah model pembelajaran yang menyampaikan materi dengan kata-kata singkat sehingga siswa dapat memahami informasi dengan kartu. Rohmah dan Susanti pada tahun (2021: 153)

Kurniasiah (2016: 43) mengatakan bahwa Metode pembelajaran tebak kata adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Metode tebak kata dilaksanakan dengan cara peserta didik menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan. Jadi guru mengajak peserta didik untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu dari kertas karton dalam mata pelajaran.

Jadi tebak kata adalah penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan, sehingga peserta didik dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu. Untuk melakukan ini, buatlah kartu yang berisi berbagai pertanyaan yang masing-masing membutuhkan satu kartu jawaban yang dapat mewakili seluruh pernyataan atau pertanyaan yang ada.

Peserta didik diarahkan untuk memahami dan memahami pesan yang terkandung dalam materi melalui tebak kata. Oleh karena itu, kemampuan peserta didik untuk menebak kata berarti mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi.

Menurut Muliawan (2016:223), metode tebak kata memiliki banyak modifikasi dan aplikasi untuk mengajar, mulai dari model serempak, kelompok, berpasangan, hingga satu-satu. Meskipun keduanya bekerja dengan cara yang sama, masing-masing digunakan dengan cara yang berbeda.

Oleh karena itu, sebelum memulai kegiatan belajar mengajar di kelas, guru harus memperhatikan pemilihan dan penggunaan metode. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan akan menghambat pencapaian tujuan. Karena metode sangat memengaruhi proses pembelajaran. Metode yang tepat akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus memutuskan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dianggap paling sesuai dan efektif. Metode atau pendekatan penyajian dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka untuk memecahkan masalah.

Pilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan semangat dan dengan baik. Guru juga harus tahu cara menggunakan pendekatan pengajaran yang menarik perhatian siswa.

Peneliti menemukan bahwa MI NU Assalaam adalah sekolah Islam pertama yang didirikan oleh masyarakat Dusun Wonorejo Barat yang bergabung dalam Yayasan Assalaam. Yayasan Assalaam memberikan kesempatan kepada masyarakat Wonorejo Barat untuk bekerja sama untuk membangun masyarakat madani yang berfokus pada agama, sosial, dan kemanusiaan. Situs MI NU Assalaam Wonorejo Barat berada di pusat komunitas Wonorejo Barat. Lokasinya terletak di Jalan Anggur RT 10 RW 03 Dusun Wonorejo Barat Desa Kampungbaru Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Karena ini adalah sekolah Islam, tentunya akan menekankan nilai-nilai keagamaan, seperti membiasakan siswa untuk melafalkan surat-surat pendek sebelum masuk kelas dan mengaji lebih banyak dengan metode An-nahdliyah. Metode An-Nahdliyah adalah cara belajar Al-Qur'an yang menggunakan ketukan atau titian murotal untuk mengatur bacaan. Sebagai alat bantu untuk mencapai keteraturan dan kesesuaian, dia menggunakan tongkat.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II MI NU Assalaam menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di kelas kedua tetap monoton dan tidak menarik. Tidak hanya peserta didik tidak memiliki kosa kata yang cukup, tetapi mereka juga tidak tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Proses pembelajaran dimulai dengan menulis, dilanjutkan dengan terjemahan, membaca bersama-sama dan membaca artinya. Selanjutnya, pertanyaan diberikan dan dihafalkan di rumah setiap kali pelajaran berlangsung. Selama pembelajaran bahasa Inggris di kelas II MI NU Assalaam, siswa kurang aktif. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung bersifat konvensional, artinya guru menjadi figur aktif, mengajarkan pelafalan setiap kosakata, menggunakan drill (latihan pengulangan), dan kemudian menerjemahkan

arti setiap kosakata bahasa Inggris. Peserta didik gagal menggunakan kosa kata dengan benar.

Setelah melihat masalah di atas, penulis mencoba menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Tebak kata adalah salah satu cara untuk belajar sambil bermain. Metode ini dipilih karena cocok untuk digunakan pada anak-anak usia sekolah dasar. Metode pembelajaran ini akan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, memudahkan untuk menanamkan konsop pelajaran dalam ingatan peserta didik, memperkaya kosa kata mereka dan meningkatkan keaktifan mereka secara langsung selama proses pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Sugiyono (2019:110) menyatakan bahwa penelitian ini termasuk kategori penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Dengan kata lain, pendekatan penelitian digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan berdampak pada perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali.

Peneliti hanya menggunakan kelompok eksperimen sebagai subjek untuk menerima perlakuan melalui teknik permainan tebak kata dalam penelitian ini. Akibatnya, penelitian ini hanya menggunakan kelompok eksperimen yang tidak memiliki kelompok pembanding.

Sebelum dan setelah tes, siswa akan diukur hasil belajarnya. Hasil dari satu kelompok pre-test dan post-test, yang digunakan dalam jenis penelitian pre-eksperimen, akan menentukan apakah ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara waktu sebelum dan sesudah perlakuan penelitian.

Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas II MI NU Assalaam Wonorejo Barat Kampung Baru, total 15 siswa. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 100, sampel yang diambil adalah total populasi. Sampel total adalah sampel yang digunakan untuk setiap anggota populasi. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa di kelas II MI NU Assalaam Kampung Baru, terdiri dari 2 laki-laki dan 13 perempuan.

### **Temuan Penelitian**

Pada bulan Juni 2023, metode permainan tebak kata digunakan untuk mengajar bahasa Inggris. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk menerapkannya selama tiga sesi.

Pada tanggal 6 juni 2023 peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan metode permainan tebak kata, kemudian peneliti memberikan soal (*pretest*) untuk

mengetahui kemampuan peserta didik menguasai kosakata yang telah dipelajari. *Pretest* yang di berikan sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda. Bentuk dan jumlah soal yang diberikan sama antara sebelum diberikan *Treatment*) dan sesudah diberikan *treatment* (Perlakuan). Tujuannya adalah untuk memudahkan pengukuran kemampuan peserta didik.

Pada pertemuan kedua tanggal 13 Juni 2023 peneliti melakukan pelatihan berdasarkan RPP yang telah direncanakan sebelumnya yaitu menggunakan metode permainan tebak kata.

Pada pertemuan ke tiga tanggal 20 Juni 2023 melakukan pengulangan kosa kata pada pertemuan sebelumnya. Kemudian melakukan pembelajaran dengan metode permainan tebak kata. Di akhir pembelajaran peserta didik di berikan *posttest*. Selain itu peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui seberapa besar respon atau tanggapan peserta didik terhadap metode permainan tebak kata yang telah diberikan.

### ***Data Hasil Pretest dan Posttest peserta didik***

#### **a. Data Hasil *Pretest***

##### **1) Data Hasil *Pretest* Peserta didik**

**Hasil Belajar *Pretest* Peserta didik**

<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>		<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
ABA	50		NPB	80
AFM	70		NSB	60
AZM	60		RAAN	70
AY	80		RA	50
AHA	50		SNMB	60
CAA	60		SAM	70
EFT	90		ZKR	70
MPA	70			



2) Distribusi Hasil Belajar *Pretest* Peserta didik

**Data Distribusi Hasil Belajar *Pretest* Peserta Didik**

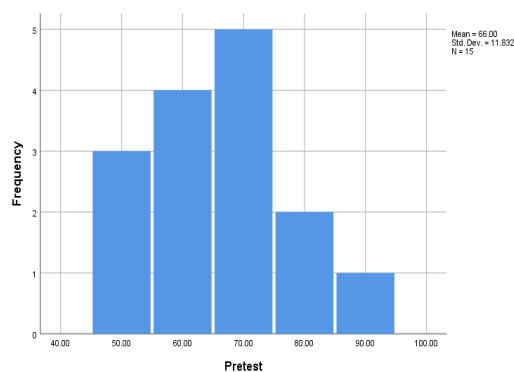
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		66.0000
Median		70.0000
Mode		70.00
Std. Deviation		11.83216
Variance		140.000
Range		40.00
Minimum		50.00
Maximum		90.00
Sum		990.00

3) Tabel Distribusi Frekuensi hasil *Pretest* Peserta didik

**Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Peserta didik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	3	20.0	20.0	20.0
	60.00	4	26.7	26.7	46.7
	70.00	5	33.3	33.3	80.0
	80.00	2	13.3	13.3	93.3
	90.00	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

4) Histogram Hasil *Pretest* Peserta didik



## b. Data Hasil Posttest

1) Data Hasil *Posttest* Peserta didik**Hasil *Posttest* Peserta Didik**

<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>		<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
ABA	80		NPB	100
AFM	100		NSB	90
AZM	70		RAAN	80
AY	90		RA	70
AHA	70		SNMB	80
CAA	80		SAM	90
EFT	100		ZKR	90
MPA	90			

2) Distribusi Hasil Belajar setelah perlakuan (*Posttest*)**Distribusi Hasil *Posttest*****Peserta didik**

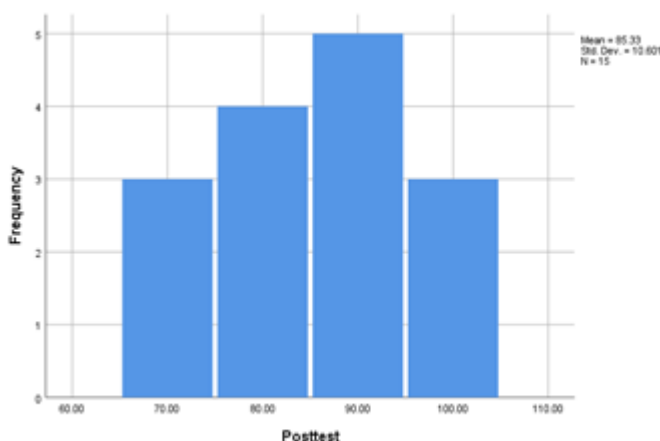
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		85.3333
Median		90.0000
Mode		90.00
Std. Deviation		10.60099
Variance		112.381
Range		30.00
Minimum		70.00
Maximum		100.00
Sum		1280.00

### 3) Distribusi Frekuensi Setelah Perlakuan *Posttest*

#### Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Peserta didik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	3	20.0	20.0	20.0
	80.00	4	26.7	26.7	46.7
	90.00	5	33.3	33.3	80.0
	100.00	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

### 4) Histogram Hasil Belajar Setelah Perlakuan (*Posttest*)



**Gambar Histogram Hasil *Posttest* Peserta didik**

## Pembahasan

### *Pengaruh metode permainan tebak kata*

Peneliti membandingkan skor pretest dan posttest untuk melihat pengaruh penetapan masalah awal, yaitu teknik permainan tebak kata, terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata berkontribusi positif terhadap peningkatan kosa kata bahasa Inggris peserta didik. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $T$  hitung lebih besar dari  $T$  tabel, yaitu 10.640 lebih besar dari 2.145, dengan taraf signifikan 5%. Nilai rata-rata pretest dan posttest peserta didik meningkat dari 66,00 menjadi 85,33. Peserta didik melihat proses pembelajaran secara positif, yang berkontribusi pada peningkatan perbendaharaan kata ini. Dengan mempelajari metode bermain, peserta didik

menunjukkan dorongan dan keinginan untuk lebih memahami kata-kata yang dipelajari. Jumlah materi yang harus dikuasai oleh peserta didik tidak membuat mereka kewalahan. Selama permainan, guru adalah satu-satunya orang yang memimpin dan mengawasi permainan, dan peserta didiklah yang paling terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran harus melibatkan peserta didik, menurut Prawiradilaga (2018: 45) dan prosesnya harus mencakup penemuan diri dan kemandirian berpikir dan bertindak. Yang penting, pengalaman siswa menyebabkan perubahan perilaku ketika mereka belajar.

Menurut Ginnis (2018:51), gagasan lain yang mendukung keadaan sebelumnya adalah bahwa menggunakan permainan yang relevan dengan program pendidikan dapat memperkuat hubungan belajar peserta didik-guru ketika kecanggungan antara peserta didik dan guru hilang. Ini memungkinkan guru untuk bertindak sebagai mitra belajar dan membangun berbagai keterampilan berpikir tanpa mengalami tekanan dan kesulitan. Permainan dapat mengubah dinamika kelas dan biasanya meningkatkan kemampuan belajar dan bersikap.

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan berbeda yang memungkinkan semua siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar, menurut Muliawan (2016:244). Terlepas dari kenyataan bahwa permainan tampak menyenangkan bagi siswa, permainan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut komentar Aqib, Tebak Kata adalah model pembelajaran yang memberikan bahan ajar kepada siswa melalui flashcard dengan kata-kata pendek sebagai permainan. Peneliti menggunakan kartu flash untuk menerjemahkan kosakata ke dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan menggunakan model kelompok. Penulis mengambil inti dari uraian di atas, yaitu metode permainan tebak kata untuk membantu peserta didik memperoleh nilai yang lebih tinggi atau peningkatan.

### ***Respon peserta didik terhadap permainan tebak kata***

Untuk menyelesaikan masalah yang kedua, yaitu mengetahui bagaimana peserta didik menanggapi metode permainan tebak kata. Berdasarkan hasil perhitungan tanggapan angket peserta didik, peneliti menemukan bahwa metode permainan tebak kata dapat menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut kurniasih dan sani, teknik permainan tebak kata dapat

membuat peserta didik tertarik pada apa yang diajarkan oleh guru dan membantu mereka mengingat konsep.

Menurut penelitian Listia (2012: 109), buku dasar bahasa Inggris harus menyenangkan dan interaktif. Akibatnya, metode dan sumber daya yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dalam proses mengajar, guru dapat menggunakan lagu, puzzle, permainan, dan ilustrasi menarik.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknik permainan tebak kata memiliki efek positif pada peserta didik dan dapat membantu mereka meningkatkan kosa kata mereka dalam bahasa Inggris.

## Penutup

Berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian tersebut:

Nilai peserta didik sebelum ujian meningkat dari 66,00 menjadi 85,33, dengan perbedaan 19,33. Hasil uji hipotesis dihitung dengan uji t, dan hasil statistik dihitung: Tabel T adalah 10.640 dan lebih besar dari 2,145, dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Peserta didik MI NU Assalaam Wonorejo Barat Kampung Baru yang menggunakan metode menebak untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris menunjukkan tanggapan yang baik. Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa 75,2% peserta didik tertarik dan senang mempelajari kata-kata bahasa Inggris melalui permainan tebak kata. Akibatnya, tampaknya metode permainan tebak kata akan membantu siswa meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, suharismi, 2005, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ayu Nur Wulandari, dewi, 2012, "Efektifitas computer aided Learning (CAL) Dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Inggris Siswa Sekolah dasar", *Pilar Nusa mandiri*, Vol VIII, No 2, September, ISSN: 2085-2274, e-ISSN 2502-227X
- Izzan, ahmad, 2010, *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris*, Humaniora: Bandung
- Kusnadi, 2018, *Metode Pembelajaran Kolaboratif :Penggunaan Tools SPSS dan Vidio Scribe*, Tasikmalaya: Edu Publisher

- Muliawan, 2016, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Pebriani, Mira dan Asih Rosnaningsih, 2018, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TipeTebak Kata terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Pasar Kemis II Kabupaten Tangerang", *Jurnal Ikraith Humaniora*, Vol 2, No 2, Juli
- Sanjaya,Wina,2014, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,Jakarta:Kencana
- Sodiq, M.Alik,Sandu Siyoto , 2015,*Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sudjana, nana,2014, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet 18
- Sugiyono, 2019, *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Suyatno, 2005, *Permainan Pendukung Bahasa dan Sastra* , Jakarta : PT Grasindo
- Riduwan, 2011,*Skala Pengukuran Variabel*, Bandung : Alfabeta
- Tampubolon, saur, 2014,*Penelitian tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi pendidik dan Keilmuan*, Jakarta: Airlangga
- Tri Astuti,Natalia 2017, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris"Vol 09, No 03, September

Copyright © 2022 **Journal Dirasah**: Vol.5, No.1, Februari 2022, p-ISSN: 2615-0212, e-ISSN; 2621-2838

Copyright rests with the authors

Copyright of **Jurnal Dirasah** is the property of **Jurnal Dirasah** and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>