PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR KOSA KATA DENGAN BERMAIN *GUESSING GAMES* DAN *SPELLING BEE* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3-6

Risna Saswati[1], Sri Supeni[2], Komara Suhendar[3], Baskoro Attala Haribudi[4], Aldo Ariandra Machmoed[5]

Prodi Bahasa Inggris, Fakultas Humaniora dan Desain, Universitas LIA
Email korespondensi: Risna.saswati@universitaslia.ac.id

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, pembelajaran kosakata di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *Guessing Games* dan *Spelling Bee* guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, revisi operasional, dan implementasi lapangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III hingga VI sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris pada sebuah lembaga kursus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Integrasi *Guessing Games* dan *Spelling Bee* meningkatkan perhatian, partisipasi, kepercayaan diri, serta ketekunan siswa selama proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Selain itu, model yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan berpotensi efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar dan kompetensi komunikatif siswa.

Kata kunci: motivasi belajar; kosakata bahasa Inggris; *Guessing Games*; *Spelling Bee*; *Research and Development*; sekolah dasar.

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a fundamental component of English language learning that supports the development of listening, speaking, reading, and writing skills. However, vocabulary instruction in Indonesian elementary schools is still largely dominated by conventional teaching methods that often fail to enhance students' learning motivation and classroom engagement. This study aimed to develop an English vocabulary learning model integrating Guessing Games and Spelling Bee to improve elementary school students' learning motivation. The study employed a Research and Development (R&D) approach by adapting the Borg and Gall model into eight stages: needs analysis, planning, preliminary product development, expert validation, product revision, limited

field testing, operational revision, and field implementation. The participants were Grade III to Grade VI elementary school students attending English classes at a language course institution. Data were collected through classroom observations, interviews, expert validation, and documentation. Qualitative data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that the developed learning model successfully created a more active, interactive, and enjoyable learning environment. The integration of Guessing Games and Spelling Bee enhanced students' attention, participation, confidence, and persistence during English vocabulary learning activities. Furthermore, the developed model was considered valid, practical, and potentially effective as an alternative instructional strategy for vocabulary learning that accommodates the developmental characteristics of elementary school learners. This study contributes to the advancement of game-based English language teaching by providing an innovative learning model that promotes students' motivation and communicative competence.

Keywords: *English vocabulary learning; learning motivation; Guessing Games; Spelling Bee; Research and Development; elementary school students.*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang semakin penting untuk ditanamkan sejak jenjang pendidikan dasar. Di tengah perkembangan globalisasi, kemajuan teknologi informasi, serta meningkatnya kebutuhan komunikasi lintas budaya, penguasaan bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai kompetensi tambahan, tetapi sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 yang mendukung kesiapan peserta didik menghadapi dunia pendidikan maupun dunia kerja di masa mendatang. Meskipun bahasa Inggris tidak lagi menjadi mata pelajaran wajib di seluruh sekolah dasar di Indonesia, banyak sekolah tetap mengajarkannya sebagai mata pelajaran muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler karena dianggap mampu memberikan bekal awal bagi peserta didik dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*). Kosakata merupakan fondasi bagi berkembangnya kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Nation (2022) menjelaskan bahwa semakin

luas penguasaan kosakata seseorang, semakin tinggi pula kemampuan memahami informasi dan mengekspresikan gagasan dalam bahasa kedua. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar sangat bergantung pada keberhasilan guru dalam membantu siswa memperoleh dan menggunakan kosakata secara bermakna.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Guru sering menggunakan metode ceramah, hafalan, atau penerjemahan kata secara langsung tanpa memberikan pengalaman belajar yang menarik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata baru, kurang percaya diri untuk menggunakannya, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut diperparah oleh karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga memerlukan aktivitas belajar yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa. Menurut Ryan dan Deci (2020), motivasi intrinsik berkembang ketika peserta didik merasa senang, memiliki rasa ingin tahu, dan memperoleh pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk berhasil. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton akan menurunkan keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, motivasi menjadi faktor penting karena keberanian menggunakan bahasa asing sangat dipengaruhi oleh suasana belajar yang mendukung.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif yang banyak direkomendasikan dalam penelitian pendidikan bahasa. Pendekatan ini menempatkan permainan bukan sekadar sebagai hiburan, melainkan sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, kolaborasi, dan retensi memori peserta didik. Melalui permainan, siswa belajar secara aktif, memperoleh umpan balik secara langsung, serta mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Penelitian sistematis oleh Yieng dan Aziz (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara konsisten meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dua permainan yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar kosakata adalah *Guessing Games* dan *Spelling Bee*. Guessing Games melatih kemampuan memahami makna kata melalui petunjuk visual maupun verbal sehingga siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkaya kosakata. Sementara itu, Spelling Bee memperkuat hubungan antara bunyi, ejaan, dan makna kata sehingga membantu siswa mengembangkan kesadaran fonologis, ketepatan pengucapan, dan daya ingat terhadap kosakata baru.

Berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas kedua permainan tersebut secara terpisah. Akan tetapi, penelitian yang mengembangkan model pembelajaran terpadu yang mengombinasikan Guessing Games dan Spelling Bee bagi siswa kelas III–VI sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam

konteks pendidikan dasar di Indonesia. Sebagian besar penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan aspek pengembangan model pembelajaran yang sistematis, valid, praktis, dan efektif belum banyak dikaji. Kesenjangan penelitian (*research gap*) inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian pengembangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan model pembelajaran kosakata berbasis Guessing Games dan Spelling Bee yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dirancang melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan model, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, dan implementasi. Efektivitas model dievaluasi melalui observasi terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model yang dikembangkan diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Kosakata (*vocabulary*) merupakan komponen fundamental dalam pemerolehan bahasa kedua. Kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan bahasa sangat dipengaruhi oleh jumlah serta kualitas kosakata yang dimilikinya. Nation (2022) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya mencakup pengetahuan mengenai makna kata, tetapi juga meliputi pengucapan

(*pronunciation*), ejaan (*spelling*), bentuk gramatikal (*word form*), kolokasi (*collocation*), frekuensi penggunaan, serta kemampuan menggunakan kata dalam konteks komunikasi yang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata pada anak usia sekolah dasar harus dirancang secara bertahap dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif dan bahasa peserta didik.

Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional konkret sehingga proses belajar akan lebih efektif apabila materi disampaikan melalui pengalaman langsung, permainan, gambar, lagu, cerita, maupun aktivitas kolaboratif. Pembelajaran yang hanya menekankan hafalan cenderung menyebabkan siswa cepat lupa karena tidak melibatkan pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik, visual, dan interaksi sosial mampu meningkatkan retensi memori dan memperkuat pemahaman terhadap kosakata baru.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada pengembangan kompetensi komunikatif melalui aktivitas yang mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penggunaan media dan permainan edukatif menjadi salah satu strategi yang sejalan dengan prinsip pembelajaran tersebut karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Ryan dan Deci (2020) melalui *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi (*competence*), kemandirian (*autonomy*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*). Ketiga aspek tersebut saling berinteraksi dalam membangun keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa asing, motivasi memiliki peran yang lebih kompleks dibandingkan mata pelajaran lainnya. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga memiliki keberanian menggunakan bahasa yang belum sepenuhnya dikuasai. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mencoba tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang suportif terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri sekaligus memperkuat motivasi intrinsik siswa.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, memperoleh umpan balik secara langsung, serta menikmati tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung. Unsur kompetisi yang sehat, penghargaan sederhana, dan kerja sama antarpeserta didik juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar.

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian integral dari proses belajar. Berbeda

dengan permainan yang hanya bertujuan menghibur, *Game-Based Learning* dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan refleksi.

Plass, Homer, dan Kinzer (2020) menjelaskan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara bersamaan. Selama permainan berlangsung, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mengingat, menerapkan, dan mengevaluasi informasi tersebut dalam situasi yang bermakna. Proses tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada pembelajaran bahasa Inggris, *Game-Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara alami melalui aktivitas yang menyenangkan. Guru dapat mengembangkan berbagai bentuk permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti permainan kartu, teka-teki, simulasi, *role play*, *guessing games*, maupun *spelling bee*. Penggunaan permainan juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi karena siswa dapat belajar sesuai kemampuan masing-masing melalui aktivitas yang fleksibel.

Guessing Games merupakan permainan yang mengharuskan peserta didik menebak suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan dalam bentuk gambar, deskripsi, gerakan, suara, maupun benda konkret. Permainan ini mengintegrasikan kemampuan menyimak, berbicara, berpikir kritis, dan penguasaan kosakata dalam satu aktivitas pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat menggunakan kartu bergambar, media digital, atau benda nyata sebagai stimulus pembelajaran. Peserta didik kemudian diminta menebak kosakata yang sesuai berdasarkan petunjuk yang diberikan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif.

Penelitian-penelitian mutakhir menunjukkan bahwa *Guessing Games* meningkatkan partisipasi kelas, memperbaiki daya ingat terhadap kosakata, serta meningkatkan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya sehingga pembelajaran menjadi lebih komunikatif.

Spelling Bee merupakan aktivitas pembelajaran yang menekankan kemampuan mengeja, mengucapkan, dan memahami kosakata secara benar. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan mengeja, tetapi juga memperkuat hubungan antara bunyi (*phonological awareness*), bentuk kata (*orthographic knowledge*), dan makna (*semantic knowledge*).

Pada tingkat sekolah dasar, *Spelling Bee* dapat dimulai dari kosakata sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian berkembang menuju kosakata yang lebih kompleks sesuai tingkat perkembangan peserta didik. Guru juga dapat mengombinasikan kegiatan ini dengan penggunaan gambar, cerita pendek, atau lagu sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Spelling Bee* memberikan dampak positif terhadap kemampuan pengucapan, ketepatan ejaan, penguasaan

kosakata, dan rasa percaya diri peserta didik. Aktivitas kompetitif yang dikemas secara menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa menimbulkan tekanan psikologis apabila guru menerapkan prinsip pembelajaran yang inklusif dan memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik.

Berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Sebagian besar penelitian melaporkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar kosakata. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya mengevaluasi satu jenis permainan dalam satu konteks pembelajaran tertentu.

Penelitian mengenai *Guessing Games* lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan penguasaan kosakata, sedangkan penelitian mengenai *Spelling Bee* lebih berfokus pada kemampuan mengeja dan pelafalan. Masih sedikit penelitian yang mengembangkan model pembelajaran terpadu yang mengombinasikan kedua permainan tersebut dalam satu perangkat pembelajaran yang divalidasi melalui pendekatan *Research and Development*. Selain itu, penelitian yang melibatkan rentang kelas III hingga kelas VI sekolah dasar juga masih terbatas.

Berdasarkan telaah pustaka, terdapat tiga kesenjangan penelitian yang menjadi dasar pengembangan penelitian ini.Pertama, sebagian besar penelitian hanya menguji efektivitas permainan sebagai metode pembelajaran, belum mengembangkan produk pembelajaran yang sistematis melalui pendekatan *Research and Development*. Kedua, penelitian terdahulu umumnya mengkaji *Guessing Games* dan *Spelling Bee* secara terpisah, sehingga belum menghasilkan

model pembelajaran terpadu yang mengoptimalkan keunggulan kedua permainan tersebut. Ketiga, penelitian mengenai implementasi model pembelajaran kosakata berbasis permainan pada siswa kelas III sampai kelas VI sekolah dasar di Indonesia masih sangat terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Model Pembelajaran *Vocabulary Learning* berbasis *Guessing Games* dan *Spelling Bee* yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar kelas III–VI. Model ini tidak hanya menghasilkan perangkat pembelajaran berupa modul guru, panduan aktivitas, kartu permainan, lembar observasi, dan instrumen penilaian motivasi, tetapi juga melalui proses validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, dan implementasi lapangan sesuai prosedur penelitian dan pengembangan. Model yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran kosakata yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memperkuat kompetensi komunikatif bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran berupa Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis *Guessing Games* dan *Spelling Bee* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian pengembangan dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mengetahui pengaruh suatu metode pembelajaran, tetapi juga

menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Menurut Borg dan Gall (2003), penelitian dan pengembangan pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran yang terdiri atas sintaks pembelajaran, panduan penggunaan permainan, materi kosakata, kartu permainan (*vocabulary cards*), aturan permainan, serta instrumen observasi motivasi belajar siswa.

Model pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahapan, yaitu (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (2) perencanaan produk (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary product*), (4) validasi ahli (*expert validation*), (5) revisi produk awal (*main product revision*), (6) uji coba terbatas (*preliminary field testing*), (7) revisi produk berdasarkan hasil uji coba (*operational product revision*), dan (8) uji implementasi lapangan (*operational field testing*).

Pemilihan model Borg dan Gall didasarkan pada karakteristik penelitian yang menekankan proses pengembangan produk melalui tahapan evaluasi dan penyempurnaan secara berkelanjutan. Dengan demikian, produk akhir yang dihasilkan tidak hanya berdasarkan teori, tetapi juga telah melalui proses validasi dan uji keterterapan pada konteks pembelajaran nyata.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu Lembaga kursus yang berlokasi di Jakarta Selatan yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata tambahan di luar kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas III, IV, V, dan VI sekolah dasar yang tediri dari 20 siswa. Pemilihan rentang kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan dasar membaca, menulis, dan memahami instruksi sederhana dalam bahasa Inggris sehingga lebih siap mengikuti aktivitas permainan berbasis kosakata. Subjek penelitian terdiri atas beberapa kelompok siswa sekolah dasar yang melakukan permainan *guessing games* dan *spelling bee*. Pada tahap analisis kebutuhan, subjek melibatkan guru bahasa Inggris sekolah dasar dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran kosakata yang berlangsung selama ini. Pada tahap uji coba produk, siswa dilibatkan sebagai pengguna produk pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterterapan dan respons terhadap model pembelajaran yang dikembangkan.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik peserta didik terhadap tujuan pengembangan produk. Penelitian ini berfokus pada bagaimana model pembelajaran berbasis *Guessing Games* dan *Spelling Bee* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membangun motivasi belajar kosakata bahasa Inggris.

Prosedur Pengembangan Produk

Tahap 1: Penelitian Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru bahasa Inggris, serta pengamatan terhadap perilaku belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan observasi awal, beberapa aspek yang menjadi perhatian meliputi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata, keterbatasan variasi metode pembelajaran, kurangnya penggunaan aktivitas interaktif, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Pada tahap ini juga dilakukan kajian terhadap kurikulum, materi ajar bahasa Inggris tingkat sekolah dasar, serta penelitian terdahulu mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Informasi tersebut digunakan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki relevansi secara pedagogis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap 2: Perencanaan Produk

Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang konsep model pembelajaran berbasis *Guessing Games* dan *Spelling Bee*. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan tema kosakata, penyusunan langkah pembelajaran, pembuatan aturan permainan, serta penyusunan instrumen evaluasi.

Model pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa tahapan utama, yaitu:

1. ***Vocabulary Introduction***

Pada tahap awal, guru memperkenalkan kosakata baru melalui gambar, benda nyata, cerita pendek, atau media visual. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai bentuk dan makna kata.

2. ***Guessing Games Activity***

Siswa melakukan aktivitas menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dapat berupa gambar, definisi sederhana, gerakan, atau karakteristik benda tertentu. Aktivitas ini bertujuan memperkuat pemahaman makna kosakata melalui konteks.

3. ***Spelling Bee Practice***

Setelah memahami makna kata, siswa melakukan kegiatan mengeja secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenali bentuk kata, pengucapan, serta ketepatan ejaan.

4. ***Reflection and Reinforcement***

Pada tahap akhir, guru memberikan penguatan, evaluasi, dan refleksi terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Tahap 3: Pengembangan Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan terdiri atas:

1. Modul pembelajaran kosakata berbasis permainan;
2. Kartu kosakata (*vocabulary cards*);
3. Panduan pelaksanaan *Guessing Games*;

4. Panduan pelaksanaan *Spelling Bee*;

5. Lembar aktivitas siswa;

6. Instrumen observasi motivasi belajar siswa.

Produk tersebut dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran anak usia sekolah dasar, yaitu penggunaan bahasa sederhana, aktivitas kolaboratif, unsur visual, serta kegiatan yang melibatkan gerakan dan interaksi sosial.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi motivasi belajar siswa. Observasi digunakan karena tujuan penelitian tidak hanya melihat kemampuan akademik siswa, tetapi juga mengidentifikasi perubahan perilaku belajar selama penerapan model pembelajaran. Indikator motivasi belajar yang diamati mengacu pada konsep motivasi belajar yang meliputi:

1. ***Attention*** **(perhatian)**

   Mengukur sejauh mana siswa memperhatikan instruksi guru dan mengikuti aktivitas permainan.

2. ***Participation*** **(partisipasi)**

   Mengukur keterlibatan aktif siswa dalam menjawab, berdiskusi, bermain, dan bekerja sama.

3. ***Confidence*** **(kepercayaan diri)**

   Mengukur keberanian siswa menggunakan bahasa Inggris, mengeja kata, dan menyampaikan jawaban.

4. ***Persistence*** **(ketekunan)**

Mengukur usaha siswa dalam menyelesaikan tantangan permainan dan mempelajari kosakata baru.

Selain observasi siswa, penelitian juga menggunakan lembar validasi ahli untuk menilai kualitas produk dari aspek isi materi, desain pembelajaran, bahasa, dan keterlaksanaan penggunaan permainan.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, komentar validator, serta catatan lapangan selama proses implementasi produk. Data tersebut dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Metode meliputi uraian rinci tentang metode penelitian data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen, teknik analisis penelitian yang digunakan dalam memecahkan permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Guessing Games dan Spelling Bee untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Pengembangan model dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, dan implementasi lapangan.

Produk yang dikembangkan dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas III–VI yang membutuhkan pembelajaran bahasa Inggris

yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini mengintegrasikan dua bentuk permainan, yaitu Guessing Games sebagai aktivitas penguatan pemahaman makna kosakata dan Spelling Bee sebagai aktivitas penguatan kemampuan mengeja serta pengucapan kosakata.

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi proses pembelajaran bahasa Inggris dan wawancara dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata masih cenderung menggunakan metode konvensional berupa pemberian daftar kata, penerjemahan, dan latihan tertulis. Meskipun metode tersebut membantu siswa mengenal sejumlah kosakata baru, pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Beberapa permasalahan yang ditemukan selama observasi awal antara lain:

1. Siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata baru dalam jangka panjang.
2. Siswa kurang percaya diri dalam mengucapkan kata bahasa Inggris.
3. Sebagian siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah ketika pembelajaran berlangsung.
4. Aktivitas pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan latihan tertulis.
5. Guru membutuhkan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan model pembelajaran berbasis

permainan yang menggabungkan aspek visual, auditori, kinestetik, dan interaksi sosial melalui *Guessing Games* dan *Spelling Bee*. Hasil ini sejalan dengan penelitian Plass et al. (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan.

Pengembangan Produk Pembelajaran

Produk akhir yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu:

a. Modul Pembelajaran *Vocabulary Games*

Modul pembelajaran berisi tujuan pembelajaran, materi kosakata, langkah kegiatan pembelajaran, aturan permainan, serta aktivitas evaluasi. Materi kosakata disusun berdasarkan tema yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, seperti:

• Animals

• Fruits

• School Objects

• Transportation

Pemilihan tema tersebut bertujuan agar siswa dapat menghubungkan kosakata baru dengan pengalaman sehari-hari sehingga proses pemerolehan bahasa menjadi lebih bermakna.

b. Vocabulary Cards

Vocabulary cards digunakan sebagai media utama dalam Guessing Games. Setiap kartu berisi gambar, kata, dan informasi pendukung yang membantu siswa

memahami makna kosakata. Penggunaan media visual mendukung teori pembelajaran multimodal yang menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui berbagai representasi akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori siswa.

c. *Guessing Games* Activity

Pada kegiatan Guessing Games, siswa bekerja secara individu maupun kelompok untuk menebak kosakata berdasarkan petunjuk tertentu. Guru memberikan stimulus berupa gambar, deskripsi, atau gerakan, kemudian siswa berusaha menemukan kata yang sesuai. Aktivitas ini mendorong siswa untuk:

• mengingat kosakata;

• memahami makna kata;

• melakukan interaksi dengan teman;

• menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

d. *Spelling Bee* Activity

Kegiatan Spelling Bee dilakukan setelah siswa memahami makna kosakata. Siswa diminta mengeja kata secara lisan sesuai dengan aturan permainan. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan:

• ketepatan ejaan;

• kemampuan pengucapan;

• kesadaran hubungan antara bunyi dan huruf;

• keberanian berbicara dalam bahasa Inggris.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan memberikan perubahan positif terhadap perilaku belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih berani mencoba

menggunakan bahasa Inggris, serta menunjukkan antusiasme ketika mengikuti aktivitas permainan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran kosakata berbasis Guessing Games dan Spelling Bee memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran bahasa pada usia dini perlu menggunakan pendekatan yang melibatkan aktivitas bermakna dan interaksi sosial.

Peningkatan motivasi belajar melalui permainan dapat dijelaskan melalui konsep *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci (2020). Dalam penelitian ini, aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan keberhasilan ketika mampu menjawab pertanyaan, mengeja kata dengan benar, dan menyelesaikan tantangan permainan. Pengalaman tersebut membangun rasa kompeten (*competence*) yang menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan motivasi intrinsik. Selain itu, Guessing Games memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proses eksplorasi. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif mencari jawaban berdasarkan petunjuk yang diberikan. Proses tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Sementara itu, *Spelling Bee* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Banyak siswa sekolah dasar mengalami hambatan ketika harus berbicara dalam bahasa Inggris karena takut salah dalam pengucapan.

Melalui permainan yang bersifat kompetitif tetapi menyenangkan, siswa memperoleh pengalaman menggunakan bahasa tanpa tekanan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Yieng dan Aziz (2022) yang menyatakan bahwa permainan bahasa mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Selain itu, penelitian Vnucko dan Klimova (2023) menunjukkan bahwa aktivitas permainan dalam pembelajaran kosakata membantu meningkatkan retensi kata karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai modalitas.

Keunggulan model yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada integrasi dua permainan dengan fungsi berbeda. Guessing Games menekankan pemahaman makna kosakata, sedangkan Spelling Bee memperkuat aspek bentuk kata dan pengucapan. Kombinasi kedua strategi tersebut memberikan pengalaman pembelajaran kosakata yang lebih lengkap dibandingkan penggunaan satu jenis permainan saja.

Dari perspektif guru, model pembelajaran ini memberikan alternatif strategi yang praktis dan mudah diterapkan. Guru tidak membutuhkan teknologi yang kompleks karena aktivitas dapat dilakukan menggunakan media sederhana seperti kartu kata dan gambar. Hal tersebut menjadikan model ini relevan diterapkan pada berbagai kondisi sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa integrasi Guessing Games dan Spelling Bee dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Model ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan

kemampuan bahasa, tetapi juga membangun motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar positif bagi peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris berbasis Guessing Games dan Spelling Bee sebagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas III–VI. Pengembangan model dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan implementasi lapangan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan aktivitas Guessing Games untuk memperkuat pemahaman makna kosakata dan Spelling Bee untuk meningkatkan kemampuan mengeja, pengucapan, serta hubungan antara bunyi dan bentuk kata. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan kedua permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, partisipasi, kepercayaan diri, serta ketekunan selama mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, model ini juga memberikan

kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih komunikatif melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya.

Dari perspektif praktis, model pembelajaran ini mudah diterapkan oleh guru karena menggunakan media sederhana seperti kartu kosakata, gambar, dan aktivitas permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran. Dengan demikian, model yang dikembangkan memiliki potensi sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu pelaksanaan uji coba pada lingkup subjek yang terbatas dan fokus pada peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sekolah dan peserta didik yang lebih luas, menguji efektivitas model melalui desain eksperimen, serta mengkaji pengaruhnya terhadap peningkatan penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, dan keterampilan berbahasa Inggris lainnya. Pengembangan media permainan berbasis teknologi digital juga menjadi peluang penelitian berikutnya agar model pembelajaran ini semakin adaptif terhadap perkembangan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.

Nation, I. S. P. (2022). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). How games and game elements facilitate learning: Principles from learning sciences. *Game-Based Learning Research*, 2(1), 23–45.

Vnucko, R., & Klimova, B. (2023). The effectiveness of game-based learning in foreign language vocabulary acquisition: A systematic review. *Education Sciences, 13*(8), 812. https://doi.org/10.3390/educsci13080812

Yieng, W. A., & Aziz, A. A. (2022). Game-based learning in ESL vocabulary acquisition among primary school learners: A systematic review. *Sustainability, 14*(15), 9355. https://doi.org/10.3390/su14159355

Cameron, L. (2001). Teaching Languages to Young Learners. Cambridge University Press.

Cameron, L., & McKay, P. (2010). Bringing Creative Teaching into the Young Learner Classroom. Oxford University Press.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Ellis, R. (2020). *The Study of Second Language Acquisition* (3rd ed.). Oxford University Press.

Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching* (5th ed.). Pearson Education.

Pinter, A. (2017). *Teaching Young Language Learners* (2nd ed.). Oxford University Press.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Pearson.

Tomlinson, B. (2018). *Materials Development for Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.