PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI MODEL *GAME-BASED LEARNING* DI KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA

Beny Satriawan[1], Anik Kirana[2], Siti Juwariyah[3]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia
[3]SDN Dukuh Kupang V, Surabaya, Indonesia
peserta.35345@ppg.belajar.id[1], anikkirana_fbs@uwks.ac.id[2],
sitijuwariyah88@guru.sd.belajar.id[3]

ABSTRACT

This classroom action research was designed to improve English learning outcomes for fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya using a Game-Based Learning model. The intervention followed the Kemmis and McTaggart cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection across a pre-action stage and two cycles. The study involved 28 students. Data were collected using a 10-item learning achievement test, student activity observation sheets, model implementation observation sheets, documentation, and reflection notes. The results showed that the average learning outcome increased from 66.79 in the pre-action stage to 78.93 in Cycle I and 88.57 in Cycle II. Class mastery rose from 28.57% to 64.29% and then to 89.29%. Student activity increased from 72.88% to 89.29%, while model implementation improved from 75.00% to 92.00%. These improvements demonstrate the potential of activities such as charades, pronunciation drills, full-sentence responses, group rotation, written evaluations, and immediate feedback in facilitating active practice of vocabulary and present continuous sentence patterns.

Keywords: Classroom Action Research, English Learning Outcomes, Game-Based Learning, Present Continuous, Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada melalui model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Tindakan mengikuti siklus Kemmis dan McTaggart yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi melalui tahap pra-tindakan serta dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar 10 butir, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan model, dokumentasi, dan catatan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar meningkat dari 66,79 pada pra-tindakan menjadi 78,93 pada Siklus I dan 88,57 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 28,57% menjadi 64,29% dan 89,29%. Aktivitas siswa meningkat dari 72,88% menjadi 89,29%, sedangkan keterlaksanaan model meningkat dari 75,00% menjadi 92,00%. Peningkatan tersebut menunjukkan potensi permainan tebak gerak, latihan pelafalan, respons kalimat lengkap, rotasi kelompok, evaluasi tertulis,

dan umpan balik langsung dalam mengorganisasi latihan aktif kosakata serta pola *present continuous*.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, *Game-Based Learning*, Hasil Belajar, Kosakata, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar membangun landasan bagi kemampuan memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Pada fase awal, kosakata berfungsi sebagai perangkat utama untuk menangkap makna, merespons ujaran, membaca stimulus sederhana, dan menyusun kalimat. Ndraha et al. (2023) menegaskan bahwa penguasaan kosakata pada usia sekolah dasar mendukung perkembangan keterampilan bahasa berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk mendengar, mengucapkan, mengenali makna, dan menggunakan kata secara berulang dalam konteks yang dapat dipahami.

Kebutuhan tersebut menjadi lebih penting ketika siswa mempelajari kosakata aktivitas dan pola *present continuous*. Siswa tidak hanya diminta mengingat bentuk kata seperti *writing*, *reading*, *drawing*, *swimming*, *cleaning*, dan *discussing*, tetapi juga menghubungkan kata tersebut dengan tindakan yang sedang berlangsung serta memilih unsur kalimat yang tepat. Panjaitan et al. (2025) menunjukkan bahwa kesulitan belajar kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar berkaitan dengan keterbatasan pemahaman makna, pelafalan, dan daya ingat. Kesulitan dapat bertambah saat kosakata harus digunakan dalam struktur *I am* + *verb-ing* dan *He/She is* + *verb-ing* karena siswa perlu menyesuaikan subjek, kata bantu, serta bentuk kata kerja secara bersamaan.

Materi *What are you doing?* untuk kelas IV memuat pengalaman menyimak dan berbicara, membaca dan memirsa, serta menulis dan mempresentasikan. Tujuan pembelajaran mencakup kemampuan mengidentifikasi kosakata aktivitas sehari-hari, mencocokkan kata dengan gambar atau gerak, menggunakan pertanyaan *What are you doing?*, merespons dengan pola *I am* + *verb-ing*, serta menuliskan pola *He/She is* + *verb-ing*. Kosakata yang dilatihkan meliputi *writing*, *borrowing*,

playing, *drawing*, *eating*, *drinking*, *going*, *swimming*, *cleaning*, *discussing*, *dancing*, *buying*, dan *reading*. Rangkaian kompetensi tersebut menuntut pembelajaran yang tidak berhenti pada hafalan daftar kata, tetapi mengintegrasikan makna, gerak, pelafalan, penggunaan kalimat, dan keberanian berkomunikasi (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Pada asesmen diagnostik yang disusun, 8 dari 28 siswa (28,57%) mencapai kriteria ketuntasan 75 dengan rata-rata kelas 66,79. Pola jawaban menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu mengenali kosakata tunggal, tetapi belum konsisten membedakan I am dan He/She is, menambahkan akhiran -ing, serta merespons pertanyaan dalam kalimat lengkap.

Kondisi pembelajaran tersebut memerlukan tindakan yang menyediakan latihan singkat, berulang, kontekstual, dan memberi ruang partisipasi merata. *Game-Based Learning* dipilih karena kegiatan belajar dapat diorganisasi melalui tujuan, aturan, tantangan, giliran, umpan balik, dan refleksi. Dalam pembelajaran bahasa, permainan akan bernilai pedagogis apabila unsur permainan diarahkan pada produksi bahasa, bukan sekadar kompetisi. Olayvar (2023) melaporkan bahwa integrasi *Game-Based Learning* dapat mendukung performa akademik Bahasa Inggris, sedangkan Chowdhury et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis permainan dapat memfasilitasi perkembangan kosakata ketika tugas, interaksi, dan umpan balik dirancang selaras dengan tujuan belajar.

Tindakan pada penelitian ini menggunakan *Action Guessing Game*. Seorang siswa mengambil kartu aktivitas kemudian memperagakan gerak tanpa suara. Anggota kelompok menebak dalam batas waktu 30 detik menggunakan kalimat *You are ...-ing!*, lalu siswa yang memperagakan mengonfirmasi dengan pola *I am ...-ing*. Setelah semua anggota memperoleh giliran, kegiatan dilanjutkan dengan stimulus gambar dan tugas menulis *He/She is + verb-ing*. Urutan tersebut membentuk *game loop* sederhana berupa mengamati, memprediksi, memproduksi kalimat, menerima *feedback*, memperbaiki respons, dan mencoba kembali. Dengan cara ini, gerak menjadi jembatan makna,

sedangkan kewajiban menjawab dalam kalimat lengkap menjaga fokus permainan pada tujuan kebahasaan.

Penelitian yang relevan memperlihatkan dukungan terhadap penggunaan permainan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Dewi & Ganing (2022) mengembangkan multimedia interaktif berbasis permainan untuk pengenalan kosakata. Wati et al. (2023) melaporkan pemanfaatan permainan *New Family 100* dalam pengembangan kosakata. Khasanah et al. (2024) melalui PTK dua siklus menemukan peningkatan penguasaan kosakata menggunakan *Bingo Games*. Perdana et al. (2025) menunjukkan pemanfaatan permainan digital *Construct* bagi kosakata dasar, sedangkan Tarigan et al. (2026) melaporkan pengaruh *Game-Based Learning* berbantuan kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas IV. Kelima penelitian tersebut menegaskan pentingnya interaksi, pengulangan, media visual, dan respons siswa dalam pembelajaran kosakata.

Meskipun relevan, penelitian terdahulu memiliki penekanan yang berbeda. Sebagian berfokus pada pengenalan kosakata atau permainan digital, sementara hubungan antara kosakata aktivitas, gerak tubuh, produksi kalimat *present continuous*, dan perbaikan tindakan antarsiklus belum selalu dijelaskan secara utuh. *Research gap* penelitian ini terletak pada penggunaan permainan *non-digital* berbasis tebak gerak untuk mengintegrasikan kosakata, pelafalan, pola tanya-jawab, kerja kelompok, dan evaluasi tertulis pada kelas IV. Kebaruan praktisnya terdapat pada keharusan setiap tebakan dinyatakan dalam kalimat, rotasi peran agar partisipasi merata, serta penggunaan hasil refleksi Siklus I untuk memperbaiki dukungan kalimat dan pengelolaan waktu pada Siklus II.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada materi *What are you doing?* melalui penerapan model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Peningkatan diarahkan pada penguasaan kosakata aktivitas, ketepatan penggunaan pola *present continuous*, keberanian merespons secara lisan, keterlibatan dalam kerja kelompok, dan kemampuan menulis

kalimat sederhana. Secara praktis, rancangan tindakan diharapkan menyediakan alternatif pembelajaran yang mudah diterapkan menggunakan kartu aktivitas, gerak tubuh, serta evaluasi singkat tanpa bergantung pada perangkat digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan alur Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan serta observasi berlangsung dalam satu rangkaian, sedangkan refleksi digunakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pemilihan desain ini sesuai dengan karakter PTK sebagai proses sistematis untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, mengamati perubahan, dan menyempurnakan praktik secara bertahap (Machali, 2022). Penelitian dirancang melalui pra-tindakan, Siklus I, dan Siklus II; setiap siklus memuat satu pertemuan selama 2 × 35 menit sesuai alokasi pembelajaran.

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Objek tindakan adalah hasil belajar Bahasa Inggris pada kosakata aktivitas dan pola *What are you doing?* melalui *Game-Based Learning*. Materi dan aktivitas diselaraskan dengan tujuan pembelajaran kelas IV yang mencakup identifikasi kosakata, pencocokan kata dengan gambar atau gerak, produksi pertanyaan-jawaban, serta penulisan kalimat sederhana.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan kartu aktivitas, media visual, aturan *Action Guessing Game*, lembar kerja, tes hasil belajar 10 butir, lembar aktivitas siswa, lembar keterlaksanaan model, catatan refleksi, serta dokumentasi. Kelas dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap anggota memperoleh kesempatan memperagakan kartu dan menebak menggunakan kalimat lengkap. Guru memodelkan pelafalan, menjelaskan batas waktu, menentukan sistem skor, dan menegaskan bahwa ketepatan bahasa memiliki bobot yang sama dengan kecepatan menjawab.

Pelaksanaan tindakan mengikuti lima fase. Fase pertama ialah persiapan, ketika siswa mengamati *flashcards* atau video, menghubungkan gambar dengan pengalaman sehari-hari, dan menirukan pelafalan. Fase kedua

ialah penjelasan aturan serta demonstrasi respons. Fase ketiga ialah pelaksanaan permainan melalui pengambilan kartu, peragaan tanpa suara, tebakan kelompok, konfirmasi, rotasi peran, dan pencatatan skor. Fase keempat ialah refleksi terhadap kosakata, pelafalan, kerja sama, serta pola kalimat. Fase kelima ialah evaluasi dan *reward*, ketika siswa menulis kalimat berdasarkan stimulus gambar, memperoleh penguatan, dan menerima tindak lanjut sesuai kebutuhannya.

Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan model, dokumentasi, dan catatan refleksi. Tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan skor 10 untuk setiap jawaban benar. Kisi-kisi mencakup satu butir C1, tiga butir C2, dan enam butir C3. Observasi aktivitas menggunakan delapan indikator berskala 1–4, sedangkan keterlaksanaan model menggunakan 20 indikator berskala 1–5 yang tersebar pada lima fase. Dokumentasi dirancang untuk merekam keterlaksanaan kegiatan, dan catatan refleksi digunakan untuk menjelaskan kendala serta keputusan perbaikan.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai individu, rata-rata kelas, ketuntasan klasikal, persentase aktivitas siswa, dan persentase keterlaksanaan model. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan catatan observasi dan refleksi serta menjelaskan perubahan tindakan dari Siklus I ke Siklus II. Nilai individu diperoleh dari jumlah jawaban benar dikalikan 10. Rumus rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal disajikan sebagai berikut.

$$\bar{X} = \Sigma Xi / N \quad dan \quad KB = (nt / N) \times 100\%$$

Keterangan: $\bar{X}$ adalah rata-rata kelas, ΣXi adalah jumlah seluruh nilai, N adalah jumlah siswa, KB adalah ketuntasan belajar klasikal, dan nt adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75. Persentase aktivitas dan keterlaksanaan dihitung dengan membagi skor perolehan dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Penelitian dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan apabila rata-rata kelas sekurang-kurangnya 75, ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 85%, aktivitas siswa sekurang-kurangnya 80%, dan

keterlaksanaan model sekurang-kurangnya 85%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pra-tindakan

Pada data pra-tindakan menunjukkan rata-rata kelas 66,79 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 80. Sebanyak 8 siswa mencapai nilai sekurang-kurangnya 75, sehingga ketuntasan klasikal berada pada 28,57%; 20 siswa lainnya belum tuntas. Distribusi tersebut mengindikasikan perlunya latihan yang menghubungkan makna kosakata dengan gerak, memperjelas penggunaan kata bantu, serta mendorong respons dalam kalimat lengkap.

Secara kualitatif, skenario kesulitan awal dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, siswa mengenali gambar tetapi menyebut padanan Bahasa Indonesia atau satu kata Bahasa Inggris tanpa struktur. Kedua, siswa tertukar menggunakan am, is, dan are. Ketiga, siswa belum konsisten mengubah kata kerja menjadi bentuk -ing, khususnya pada kata yang mengalami perubahan ejaan. Ketiga kelompok kesulitan tersebut menjadi dasar pemilihan aktivitas *modeling*, *drilling*, tebak gerak, koreksi kelompok, dan evaluasi individual.

Tabel 1 Perkembangan Hasil Belajar Bahasa Inggris

Tahap	Rata-rata	Minimum	Maksimum	Tuntas	Belum tuntas	Ketuntasan klasikal
Pra-tindakan	66,79	50	80	8	20	28,57%
Siklus I	78,93	60	90	18	10	64,29%
Siklus II	88,57	70	100	25	3	89,29%

Sumber: Data hasil pengolahan peneliti (2026)

2. Pelaksanaan dan Refleksi Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dimulai dengan apersepsi aktivitas harian dan pengamatan media visual. Guru menunjukkan *flashcards*, menyebut kosakata, lalu siswa menirukan pelafalan secara klasikal dan kelompok. Setelah demonstrasi, siswa menerima penjelasan *Action Guessing Game*, batas waktu 30 detik, pola jawaban, dan sistem skor. Siswa bergiliran mengambil kartu, memperagakan aktivitas, serta menebak menggunakan kalimat *You are ...-ing!*. Kegiatan diakhiri dengan

refleksi dan tes individual berdasarkan gambar serta konteks sederhana.

Hasil Siklus I menunjukkan rata-rata kelas 78,93 atau meningkat 12,14 poin dari pra-tindakan. Jumlah siswa tuntas bertambah menjadi 18 orang dan ketuntasan klasikal mencapai 64,29%. Walaupun rata-rata kelas telah melampaui 75, ketuntasan klasikal belum memenuhi target 85%. Sepuluh siswa masih berada di bawah kriteria karena ketepatan respons tertulis dan pemilihan pola subjek belum stabil. Dengan demikian, tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Observasi PTK memperlihatkan bahwa media gerak membantu siswa menebak makna, tetapi beberapa kelompok masih menjawab dengan kosakata tunggal. Siswa yang lebih percaya diri cenderung mendominasi tebakan, sedangkan anggota lain menunggu jawaban teman. Pengelolaan 30 detik juga belum seragam; pergantian kartu menyita waktu dan guru belum selalu sempat memberi koreksi pelafalan. Kesulitan terbesar muncul pada indikator menulis pola *He/She is + verb-ing* dan menyampaikan tebakan dalam kalimat Bahasa Inggris lengkap.

Refleksi Siklus I menghasilkan empat perbaikan. Pertama, guru menampilkan kartu penyangga kalimat berwarna untuk membedakan I am, You are, dan He/She is. Kedua, setiap kelompok menetapkan pemeraga, penjawab pertama, pencatat skor, dan *timekeeper* secara bergilir. Ketiga, sebelum skor diberikan, jawaban harus diucapkan oleh anggota yang berbeda dan dikonfirmasi oleh pemeraga. Keempat, guru menyediakan jeda singkat untuk *feedback* pelafalan serta menuliskan bentuk -ing yang kerap salah. Perbaikan tersebut diarahkan pada pemerataan partisipasi, ketepatan struktur, dan efisiensi waktu.

3. Pelaksanaan dan Refleksi Siklus II

Siklus II mempertahankan pola permainan yang telah dipahami siswa, tetapi menambahkan *scaffolding* dan pembagian peran yang lebih tegas. Pada awal pembelajaran, guru menggunakan latihan cepat untuk membedakan subjek dan kata bantu. Kartu aktivitas dipilih dengan tingkat kesulitan bertahap; kata yang mudah digunakan untuk membangun kelancaran, kemudian diikuti kata dengan pelafalan atau ejaan lebih menantang. Kelompok memperoleh poin hanya jika tebakan dinyatakan

dalam kalimat lengkap dan diucapkan dengan dapat dipahami.

Pada pola data Siklus II, rata-rata kelas mencapai 88,57 atau meningkat 9,64 poin dari Siklus I dan 21,78 poin dari pra-tindakan. Sebanyak 25 siswa tuntas dengan ketuntasan klasikal 89,29%; tiga siswa belum tuntas dan memerlukan pengayaan bertahap serta pendampingan. Nilai minimum meningkat menjadi 70 dan maksimum menjadi 100. Indikator ketuntasan klasikal telah melampaui target 85%, sehingga siklus dihentikan dalam rancangan ini.

Perubahan proses yang disusun terlihat pada penggunaan respons lengkap, pemerataan giliran, dan kemampuan kelompok mengoreksi bentuk kalimat. Kartu penyangga membantu siswa memusatkan perhatian pada hubungan subjek dengan am, is, atau are. Rotasi peran mengurangi dominasi beberapa siswa, sedangkan *feedback* singkat setelah tiap putaran menjaga alur permainan tanpa mengabaikan ketepatan bahasa. Pada evaluasi tertulis, mayoritas siswa mampu memilih dan melengkapi kalimat sesuai konteks gambar.

Tabel 2 Perkembangan Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Mengamati *flashcards*/video dan memusatkan perhatian	78,57%	91,07%	12,50 poin
Menirukan pelafalan kosakata aktivitas	75,89%	89,29%	13,40 poin
Memahami aturan *Action Guessing Game*	73,21%	87,50%	14,29 poin
Memeragakan aktivitas sesuai kartu	71,43%	90,18%	18,75 poin
Menebak dengan kalimat Bahasa Inggris lengkap	69,64%	88,39%	18,75 poin
Berkolaborasi dan bergiliran dalam kelompok	74,11%	90,18%	16,07 poin
Menulis pola *He/She is + verb-ing*	67,86%	89,29%	21,43 poin
Menyampaikan refleksi pembelajaran	72,32%	88,39%	16,07 poin
Rata-rata aktivitas	72,88%	89,29%	16,41 poin

Sumber: Data lembar observasi aktivitas siswa (2026)

Tabel 2 memperlihatkan pola peningkatan pada seluruh indikator aktivitas. Rata-rata aktivitas meningkat dari 72,88% pada Siklus I menjadi 89,29% pada Siklus II. Peningkatan terbesar terdapat pada kemampuan menulis pola *He/She is + verb-ing* sebesar 21,43 poin, diikuti aktivitas memeragakan kartu dan menjawab dengan kalimat lengkap

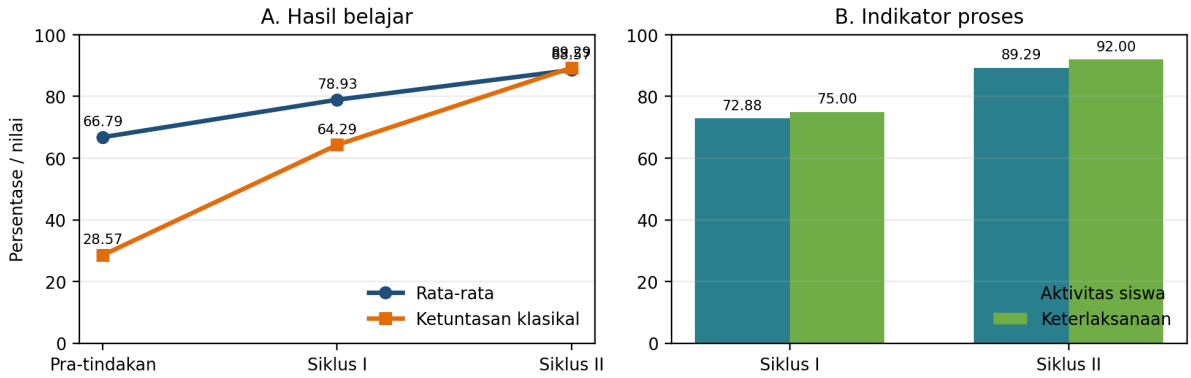
masing-masing 18,75 poin. Pola ini konsisten dengan fokus perbaikan berupa kartu penyangga kalimat, pembagian peran, pengulangan respons, dan *feedback* setelah putaran permainan.

Aktivitas mengamati memiliki persentase awal tertinggi karena stimulus visual dapat segera menarik perhatian siswa. Sebaliknya, menulis pola kalimat memiliki persentase terendah pada Siklus I karena tugas tersebut menuntut integrasi kosakata, subjek, kata bantu, dan bentuk kata kerja. Setelah dukungan pada Siklus II, perbedaan antarikator menyempit. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan tidak hanya perlu meningkatkan antusiasme, tetapi juga harus menargetkan komponen bahasa yang menjadi sumber kesalahan.

Tabel 3 Keterlaksanaan Model *Game-Based Learning*

Fase	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Persiapan	80,00%	95,00%	15,00 poin
Penjelasan aturan	75,00%	90,00%	15,00 poin
Pelaksanaan permainan	70,00%	90,00%	20,00 poin
Refleksi	75,00%	95,00%	20,00 poin
Evaluasi dan *reward*	75,00%	90,00%	15,00 poin
Rata-rata keterlaksanaan	75,00%	92,00%	17,00 poin

Sumber: Data observasi keterlaksanaan model (2026)



Gambar 1 Perkembangan Indikator Hasil dan Proses Pembelajaran
Sumber: data hasil pengolahan peneliti (2026)

Keterlaksanaan model pada penelitian ini meningkat dari 75,00% menjadi 92,00%. Peningkatan terbesar terdapat pada fase pelaksanaan permainan dan refleksi, masing-masing 20 poin. Pada Siklus I,

guru masih membagi perhatian antara pengaturan giliran, pencatatan skor, dan koreksi bahasa. Pada Siklus II, penggunaan peran kelompok dan kartu penyangga membuat instruksi lebih singkat, sehingga guru dapat memberi *feedback* secara lebih terarah. Persiapan memperoleh 95,00% karena tujuan, media, dan *modeling* dapat dilaksanakan secara konsisten, sedangkan fase lain mencapai 90,00%–95,00%.

4. Pembahasan

Pola kenaikan hasil belajar memperlihatkan hubungan logis antara desain tindakan dan kompetensi yang diukur. Gerak tubuh memberi representasi konkret terhadap kosakata aktivitas; siswa tidak hanya membaca kata, tetapi mengaitkannya dengan tindakan. Ketika makna telah dikenali, kewajiban menebak dengan kalimat lengkap mendorong produksi bahasa. Pengulangan pada beberapa putaran memperbanyak kesempatan *retrieval practice*, sedangkan konfirmasi dari pemeraga dan koreksi guru menyediakan *feedback* segera. Hubungan antarkomponen ini menjelaskan mengapa permainan dapat berfungsi sebagai latihan terstruktur, bukan selingan pembelajaran.

Temuan rancangan tersebut sejalan dengan Tarigan et al. (2026), yang melaporkan pengaruh *Game-Based Learning* berbantuan kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV. Kesamaannya terletak pada penggunaan media sederhana dan respons komunikatif. Perbedaannya, penelitian ini menghubungkan kartu dengan gestur serta mengharuskan produksi pola *present continuous* pada tiap putaran. Dengan demikian, objek belajar bergerak dari pengenalan kata menuju pemakaian kata dalam kalimat yang sedang berlangsung.

Peningkatan aktivitas juga relevan dengan hasil Khasanah et al. (2024), yang menunjukkan bahwa *Bingo Games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta keterlibatan siswa sekolah dasar. Dalam kedua rancangan, aturan yang mudah dipahami, pengulangan kata, dan partisipasi kelompok menjadi unsur penting. Namun, *Action Guessing Game* memberi tambahan kanal kinestetik. Siswa yang memeragakan tindakan memproses makna melalui tubuh, sementara

siswa yang menebak melakukan pengambilan kembali kosakata dan struktur. Kombinasi tersebut dapat mengurangi ketergantungan pada terjemahan langsung.

Wati et al. (2023) memperlihatkan manfaat format permainan *New Family 100* bagi latihan kosakata, sedangkan Perdana et al. (2025) menggunakan *Construct* untuk membangun permainan kosakata dasar. Kedua penelitian menegaskan bahwa tantangan dan respons cepat dapat meningkatkan keterlibatan. Penelitian ini memilih format *non-digital* agar dapat dilaksanakan dengan kartu dan ruang kelas biasa. Keterbatasan teknologi tidak mengurangi komponen inti permainan selama tujuan, aturan, tantangan, kesempatan mencoba, dan *feedback* tetap tersedia.

Temuan Dewi & Ganing (2022) mengenai multimedia interaktif berbasis permainan menunjukkan pentingnya gambar dan interaksi dalam pengenalan kosakata. Pada tindakan ini, fungsi visual digabungkan dengan gerak, suara, dan tulisan. *Flashcards* membantu pengenalan awal, demonstrasi mendukung pelafalan, gerak memperjelas makna, diskusi membangun interaksi, dan evaluasi tertulis memeriksa transfer pemahaman. Integrasi beberapa representasi diperlukan agar keberhasilan permainan tidak hanya tampak pada suasana kelas, tetapi juga pada kemampuan individual.

Kajian Chowdhury et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis permainan dapat mendukung perkembangan kosakata, tetapi efektivitasnya bergantung pada desain tugas dan keterpaduan tujuan bahasa. Prinsip tersebut tampak pada penetapan jawaban berbentuk kalimat, bukan kata. Apabila siswa diberi skor hanya karena mengenali gerak, kegiatan berisiko mengukur kecepatan menebak. Dengan mensyaratkan kalimat *You are ...-ing!* dan konfirmasi *I am ...-ing*, skor permainan sekaligus merepresentasikan latihan struktur, pelafalan, dan komunikasi.

Perbaikan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan fungsi refleksi dalam PTK. Hambatan dominasi siswa direspons melalui rotasi peran; kesalahan struktur direspons melalui kartu penyangga; waktu yang tidak efisien direspons melalui *timekeeper*; dan koreksi yang terlambat direspons

melalui *feedback* singkat antarputaran. Dengan demikian, peningkatan tidak semata-mata diasumsikan berasal dari pengulangan tindakan yang sama. Siklus II menggunakan hasil observasi untuk memperbaiki unsur yang secara langsung membatasi kesempatan belajar.

Kenaikan aktivitas menulis yang lebih besar dibanding indikator lain memperlihatkan kemungkinan transfer dari kegiatan lisan dan kinestetik menuju evaluasi tertulis. Siswa terlebih dahulu mengamati atau memeragakan tindakan, mendengar tebakan, mengucapkan kalimat, lalu menuliskan pola yang serupa. Urutan tersebut menyediakan jembatan dari pemahaman reseptif ke penggunaan produktif. Meski demikian, kesimpulan mengenai transfer hanya dapat diterima apabila lembar jawaban, rubrik observasi, dan konsistensi penskoran benar-benar tersedia.

Tiga siswa yang belum tuntas pada Siklus II mengingatkan bahwa permainan tidak otomatis memenuhi semua kebutuhan individual. Siswa dengan kosakata awal terbatas dapat memerlukan pengulangan lebih lambat, kartu dengan petunjuk visual lebih jelas, latihan berpasangan sebelum tampil, atau tes lisan pendukung. Guru perlu menggunakan data butir untuk menentukan apakah kesulitan terutama berasal dari makna kata, pelafalan, pemilihan kata bantu, atau penulisan bentuk -ing. Tindak lanjut yang spesifik lebih bermanfaat daripada sekadar mengulang seluruh permainan.

Secara pedagogis, rancangan tindakan menawarkan tiga implikasi. Guru perlu mengaitkan mekanisme permainan dengan respons bahasa yang terukur; memberi dukungan secukupnya tanpa menghilangkan tantangan; dan menggunakan refleksi untuk memperbaiki pemerataan partisipasi. Permainan akan lebih bermakna ketika setiap siswa memperoleh giliran sebagai pemeraga, penebak, pengonfirmasi, dan penulis. Skor kelompok sebaiknya diimbangi dengan penilaian individual agar antusiasme kelompok tidak menutupi variasi capaian siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Game-Based Learning* melalui *Action Guessing Game* menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 66,79 pada pra-tindakan menjadi 78,93 pada Siklus I

dan 88,57 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 28,57% menjadi 64,29% dan 89,29%. Aktivitas siswa meningkat dari 72,88% menjadi 89,29%, sedangkan keterlaksanaan model meningkat dari 75,00% menjadi 92,00%.

Secara konseptual, tindakan berpotensi meningkatkan hasil belajar apabila gerak, kartu aktivitas, pelafalan, respons kalimat lengkap, rotasi peran, evaluasi tertulis, dan *feedback* dijalankan sebagai satu rangkaian. Perbaikan Siklus II berupa kartu penyangga kalimat, pembagian peran, pengelolaan waktu, dan koreksi antarputaran secara logis menargetkan kendala Siklus I. Tindakan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran kosakata aktivitas dan *present continuous*.

DAFTAR PUSTAKA

Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open, 6*, 100160. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160

Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia interaktif berbasis game edukasi dua dimensi pada muatan Bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 6*(1), 81–87. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *My next words grade 4: Student's book for elementary school*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Khasanah, F., Anjarini, T., & Ratnaningsih, A. (2024). Upaya peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui Bingo Games di sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 8*(3). https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.94089

Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research, 1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Olayvar, S. R. (2023). Integration of game-based learning approach as an innovative teaching tool in improving students' academic performance in English. *International Journal of Instruction, 16*(3), 677–690. https://doi.org/10.29333/iji.2023.16336a

Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V., Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., & Hutauruk, G. (2025). Analisis kesulitan belajar siswa dalam memahami kosa kata

pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*, 9829–9834. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26149

Perdana, A., Herman, A. M., Saputri, F. H., & Bangun, E. U. P. B. (2025). Game based learning using Construct for basic English vocabulary at elementary school students. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan, 9*(2). https://doi.org/10.70609/gtech.v9i2.6784

Tarigan, A. B., Destini, F., Abung, M., & Khairani, F. (2026). Pengaruh model game based learning berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.52083

Wati, R. I., Suharsiwi, & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game “New Family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1*(2), 124–131. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220