

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
EDUKASI *WHEELS & WORDS* DI *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimental Jenis *One Group Pretest-Posttest* Bahasa Inggris
Materi Unit 11 *How Do You Go to School?* Kelas IV di SDN 3 Nagrikaler
Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Widia Syavaqilah

2100236

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI DAERAH PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *GAME* EDUKASI *WHEELS &
WORDS* DI *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Widia Syavaqilah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kampus UPI di Purwakarta

© Widia Syavaqilah 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

WIDIA SYAVAQILAH

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME* EDUKASI
WHEELS & WORDS DI *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd.

NIP. 198001102005022009

Pembimbing II



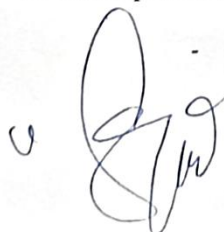
Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119870808201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widia Syavaqilah
NIM : 2100236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan
Game Edukasi *Wheels & Words* di Scratch dalam
Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris
Siswa Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwakarta, 13 Juni 2025

Widia Syavaqilah

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju peradaban yang menjunjung tinggi ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya bagi para pendidik, sebagai salah satu referensi dalam menciptakan suasana pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dapat meningkat secara optimal. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media dan model pembelajaran berbasis teknologi, terutama di tingkat sekolah dasar.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Purwakarta, Juni 2025

Peneliti,

Widia Syavaqilah

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan inayah-Nya. Dengan izin dan pertolongan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar” ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia, yang telah membawa kita dari masa kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan yang terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan berbagai pihak. Dengan segenap rasa hormat dan ketulusan hati, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah memberikan fasilitas serta mendukung terselenggaranya kegiatan akademik selama masa perkuliahan.
2. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Dr. Indah Nurmahanani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan perhatian telah memberikan bimbingan, nasihat, serta pendampingan intensif dalam proses penyusunan skripsi ini. Setiap diskusi, masukan, dan pengalaman yang diberikan telah menjadi pembelajaran berharga yang memperkaya wawasan peneliti, baik secara akademik maupun personal. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan keikhlasan yang telah Ibu curahkan.
4. Ibu Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan tekun dan penuh semangat membimbing peneliti dalam aspek substansi maupun teknis penulisan. Melalui arahan Ibu, peneliti mendapatkan pemahaman mendalam tentang pembelajaran bahasa Inggris yang

menyenangkan dan kontekstual. Semoga setiap kebaikan Ibu menjadi amal jariyah yang terus mengalir.

5. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd., Ibu Tanzilia Nur Fajriati, S.Hum., M.Pd., selaku dosen ahli bahasa, dan Ibu Firda Desriyani, M.Pd., selaku guru kelas IV SDN 3 Nagrikaler yang telah memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan instrumen penelitian serta pelaksanaan kegiatan di lapangan.
6. Seluruh dosen dan staf Prodi PGSD UPI Kampus Purwakarta, serta teman-teman mahasiswa angkatan 2021, yang telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dan kebersamaan selama menempuh studi.
7. Keluarga besar SDN 3 Nagrikaler, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV dan V, yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa peneliti haturkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Ibunda Sri, Ayahanda Kapten Arm Witopo, atas cinta, doa, ketulusan, serta segala pengorbanan yang tidak pernah berhenti mengalir. Ibu dan Ayah adalah sumber kekuatan utama yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan kepercayaan penuh terhadap setiap langkah yang peneliti tempuh. Tanpa bimbingan, kesabaran, dan kasih sayang yang luar biasa, pencapaian ini tentu tidak akan mungkin terwujud. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan Ibu dan Ayah.
9. Kepada keempat adik tercinta, Wirafi, Wirafa, Wiraysa, dan Wirachel, terima kasih telah menjadi sumber semangat dan inspirasi dalam perjalanan ini. Keceriaan, dukungan, serta kehadiran kalian selalu menjadi penguat dalam menjalani masa-masa sulit dan mendorong peneliti untuk terus berusaha memberikan yang terbaik. Tumbuhlah menjadi pribadi yang tangguh, cerdas, dan penuh kasih, versi terbaik dari diri kalian sendiri.
10. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh anggota keluarga besar, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala dukungan moral, doa, dan nasihat yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

11. Teman-teman seperjuangan terbaik yang selalu kebersamai, Yunia Nurhaliza, Syachna Karunia Eka Putri, Novia Ramanda, Dwi Novitasari, Irna Fitri Andini, Yosi Anggia, serta seluruh teman kelas A PGSD angkatan 2021. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan kenangan indah yang telah terukir selama masa perkuliahan. Semoga hubungan ini senantiasa menjadi kenangan manis yang menyemangati langkah kita ke depan.
12. Kepada Roro Siti Syarah Assyifa Nurbambang, Cisa Farhany Ambarwanty Mohtar, Kurnia Indah Kusumawaty, Melati Mazaya Khairani, Dafina Isabella, Regyta Rea Nirwana, Aulia Nur, Putri Sudrajat, Ilma Abdillah, Deyan Lisyono. Terima kasih atas dukungan, canda tawa, dan kebersamaan yang tak pernah lekang oleh waktu. Walau tidak berada dalam satu lingkungan kampus, kehadiran kalian menjadi pelipur lara di tengah penatnya perkuliahan. Semoga silaturahmi ini tetap terjaga, dan kita bisa terus saling menyemangati dalam setiap langkah kehidupan yang akan datang.
13. Untuk diri saya sendiri, terima kasih atas keteguhan hati, kesabaran, dan usaha yang tidak kenal lelah dalam menjalani setiap proses penyusunan skripsi ini, mulai dari masa bimbingan, pelaksanaan penelitian di lapangan, hingga proses penulisan akhir. Terima kasih telah memilih untuk tetap bertahan dan terus maju, meskipun tidak jarang menghadapi tekanan, keraguan, dan rasa lelah yang mendalam. Setiap langkah kecil yang telah diambil merupakan bukti bahwa perjuangan ini layak dijalani. Semoga pencapaian ini menjadi batu pijakan untuk terus tumbuh, belajar, dan menjadi pribadi yang lebih baik, tidak hanya dalam bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan secara menyeluruh.

Semoga segala bentuk kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dalam proses penyusunan skripsi ini mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Akhir kata, peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi, serta mengucapkan salam hormat dan sejahtera bagi kita semua.

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
EDUKASI *WHEELS & WORDS* DI *SCRATCH* DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimental Jenis *One Group Pretest-Posttest* Bahasa Inggris
Materi Unit 11 *How Do You Go to School?* Kelas IV di SDN 3 Nagrikaler
Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta)

WIDIA SYAVAQILAH

NIM. 2100236

ABSTRAK

Pemahaman kosakata merupakan aspek penting dalam penguasaan bahasa Inggris, namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman kosakata siswa Sekolah Dasar masih tergolong rendah. Dalam mempelajari bahasa Inggris tidak sesederhana memahami fitur ponsel terbaru, diperlukan model dan media pembelajaran menyenangkan dan bermakna agar siswa mampu menyerap materi *kind of vehicles* dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* di *Scratch*. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas IV di SDN 3 Nagrikaler. Instrumen yang digunakan meliputi *pretest*, *posttest*, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* 57,81 meningkat menjadi 79,75 pada hasil *posttest*. Uji-t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Regresi linear sederhana menunjukkan bahwa sebesar 54,4% memberikan pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wheels & Words*. Hasil *N-Gain* menunjukkan peningkatan 55,56% pada kategori sedang terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan *Wheels & Words* di *Scratch* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Implikasi penelitian ini membuka peluang studi lanjutan terkait pemanfaatan media digital lainnya dalam pembelajaran bahasa dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa di kelas.

Kata kunci: Model *Game Based Learning*, *Scratch*, Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris.

**THE EFFECT OF A GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
THE SCRATCH BASED EDUCATIONAL GAME WHEELS & WORDS ON
ENHANCING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' ENGLISH
VOCABULARY COMPREHENSION**

*(A One-Group Pretest-Posttest Pre-Experimental Study on English Unit 11 How
Do You Go to School? for Fourth Grade Students at SDN 3 Nagrikaler,
Purwakarta District, Purwakarta Regency)*

WIDIA SYAVAQILAH

NIM. 2100236

ABSTRACT

Vocabulary comprehension is a vital component of English language acquisition. However, in practice, elementary school students often demonstrate low levels of vocabulary understanding. Learning English is not as straightforward as understanding the features of a new smartphone; it requires engaging and meaningful teaching models and media to help students effectively grasp material such as kinds of vehicles. This study aims to determine the effect and improvement in students' English vocabulary comprehension through the application of a Game-Based Learning model supported by the educational game Wheels & Words developed using Scratch. The research employed a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants were 33 fourth-grade students at SDN 3 Nagrikaler. The instruments used included a pretest, posttest, and observation. The results showed an increase in the average score from 57.81 (pretest) to 79.75 (posttest). A paired t-test indicated a difference between the pretest and posttest scores. Simple linear regression analysis revealed that 54.4% of the improvement was influenced by the implementation of the Game-Based Learning model with Wheels & Words. The N-Gain score indicated a 55.56% improvement, categorized as moderate. Therefore, the Game-Based Learning model supported by Wheels & Words in Scratch can be considered an effective alternative for enhancing English vocabulary comprehension among elementary students. The implications of this research open opportunities for further studies on the integration of other digital media in language learning, adapted to students' classroom needs.

Keywords: *Game Based Learning Model, Scratch, English Vocabulary Comprehension.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Model <i>Game Based Learning</i>	8
2.1.1 Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	8
2.1.2 Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	9
2.1.3 Tahapan Penerapan <i>Game Based Learning</i>	10
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	12
2.2 <i>Game</i> Edukasi di <i>Scratch</i>	14
2.2.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	14

2.2.2	<i>Scratch</i>	15
2.3	<i>Wheels & Words Game</i>	17
2.3.1	Deskripsi <i>Wheels & Words Game</i>	17
2.3.2	Panduan Penggunaan <i>Wheels & Words Game</i>	20
2.4	Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris.....	24
2.4.1	Pengertian Pemahaman Kosakata.....	24
2.4.2	Indikator Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris.....	25
2.5	Materi Ajar.....	25
2.6	Penelitian Terdahulu.....	26
2.7	Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Jenis Penelitian.....	29
3.2	Populasi dan Sampel.....	30
3.2.1	Populasi.....	30
3.2.2	Sampel.....	30
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.1	Tes.....	31
3.3.2	Observasi.....	34
3.3.3	Pengembangan Instrumen.....	40
3.4	Prosedur Analisis Data.....	49
3.4.1	Analisis Statistik Deskriptif.....	49
3.4.2	Analisis Statistik Inferensial.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil.....	53
4.1.1	Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sebelum Menerapkan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i>	53

4.1.2 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sesudah Menerapkan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i>	55
4.1.3 Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	57
4.2 Pembahasan.....	74
4.2.1 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sebelum Menerapkan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i>	75
4.2.2 Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Sesudah Menerapkan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i>	80
4.2.3 Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	95
LAMPIRAN A.....	95
LAMPIRAN B.....	105
LAMPIRAN C.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Wheels & Words Game</i>	20
Tabel 2. 2 <i>Vocabulary Kind of Vehicles</i>	26
Tabel 3. 1 Jenis Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal Tes Tulis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	31
Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Soal Isian.....	33
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian Tes Lisan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Indikator Pronunciation.....	33
Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Hasil Observasi	34
Tabel 3. 6 Lembar Observasi Guru	35
Tabel 3. 7 Lembar Observasi Siswa.....	38
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Indikator Instrumen Penelitian Validasi Expert	41
Tabel 3. 9 Koefisien Korelasi Derajat Validitas	43
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Soal <i>Multiple Choice</i>	44
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Soal <i>Short Answer</i>	44
Tabel 3. 12 Koefisien Korelasi Derajat Reliabilitas.....	45
Tabel 3. 13 Temuan Dalam Perhitungan Uji Reliabilitas Menggunakan Aplikasi Anates.....	45
Tabel 3. 14 Interpretasi Daya Pembeda	46
Tabel 3. 15 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Multiple Choice</i>	46
Tabel 3. 16 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Short Answer</i>	47
Tabel 3. 17 Interpretasi Kriteria dari Tingkat Kesukaran	48
Tabel 3. 18 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes <i>Multiple Choice</i>	48
Tabel 3. 19 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes <i>Short Answer</i>	49
Tabel 3. 20 Kriteria Perhitungan Nilai <i>N-Gain</i>	52
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pretest</i> Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	54
Tabel 4. 2 Kriteria Penilaian Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris	54
Tabel 4. 3 Nilai Tertinggi dan Terendah Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	54
Tabel 4. 4 Hasil <i>Posttest</i> Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	55
Tabel 4. 5 Kriteria Penilaian Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris	55
Tabel 4. 6 Nilai Tertinggi dan Terendah Hasil <i>Posttest</i> Siswa	56

Tabel 4. 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa	58
Tabel 4. 8 Nilai Terendah dan Tertinggi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	58
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 4. 11 Hasil Uji-T <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>Model Summary</i>	63
Tabel 4. 13 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	63
Tabel 4. 14 Tabel Kriteria <i>N-Gain</i>	64
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Uji <i>N-Gain</i> Siswa	64
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan <i>N-Gain Score</i>	66
Tabel 4. 17 Hasil Observasi Aktivitas Guru	68
Tabel 4. 18 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	71
Tabel 4. 19 Waktu Pelaksanaan Penelitian	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Web Scratch</i>	15
Gambar 2.2 <i>Wheels & Words Game</i>	18
Gambar 2.3 <i>Backdrop Game</i>	19
Gambar 2.4 <i>Sprite/Karakter Game</i>	19
Gambar 2.5 <i>Scratch Block</i>	20
Gambar 4. 1 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
Gambar 4. 2 Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris per Indikator.....	67
Gambar 4. 3 Peningkatan Hasil Observasi Guru & Siswa.....	73
Gambar 4. 4 Dokumentasi Penggunaan <i>Game Wheels & Words</i> di Aplikasi <i>Scratch</i>	74
Gambar 4. 5 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Treatment</i>	80
Gambar 4. 6 Dokumentasi Penggunaan <i>Game Wheels & Words</i> di <i>Scratch</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	95
Lampiran A. 2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	97
Lampiran A. 3 Surat Permohonan Pengantar Izin Penelitian.....	99
Lampiran A. 4 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	100
Lampiran A. 5 Surat Izin <i>Judgement Expert</i>	101
Lampiran A. 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	104
Lampiran B. 1 Lembar <i>Expert Judgement</i>	105
Lampiran B. 2 Modul Ajar.....	114
Lampiran B. 3 Bahan Ajar.....	121
Lampiran B. 4 Lembar Kerja Peserta Didik.....	123
Lampiran B. 5 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
Lampiran B. 6 Lembar Soal Tes Tulis dan Tes Lisan <i>Pretest</i>	128
Lampiran B. 7 Lembar Soal Tes Tulis dan Tes Lisan <i>Posttest</i>	130
Lampiran B. 8 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	132
Lampiran B. 9 Sampel Hasil <i>Pretest</i>	133
Lampiran B. 10 Sampel Hasil <i>Posttest</i>	134
Lampiran B. 11 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	135
Lampiran B. 12 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	138
Lampiran C. 1 Hasil Uji Validitas Soal Tes Tulis <i>Multiple Choice</i>	140
Lampiran C. 2 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Tulis <i>Multiple Choice</i>	140
Lampiran C. 3 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Tulis <i>Multiple Choice</i>	141
Lampiran C. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Tulis <i>Multiple Choice</i>	141
Lampiran C. 5 Hasil Uji Validitas Soal Tes Tulis <i>Short Answer</i>	142
Lampiran C. 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Tulis <i>Short Answer</i>	142
Lampiran C. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Tulis <i>Short Answer</i>	143
Lampiran C. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Tulis <i>Short Answer</i>	143

Lampiran C. 9 Perhitungan Statistik Deskriptif <i>Pretest</i>	144
Lampiran C. 10 Perhitungan Statistik Deskriptif <i>Posttest</i>	144
Lampiran C. 11 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	144
Lampiran C. 12 Hasil Uji Homogenitas.....	144
Lampiran C. 13 Hasil Uji T (<i>Paired Sample T-Test</i>)	145
Lampiran C. 14 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	145
Lampiran C. 15 Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i> Siswa.....	146
Lampiran C. 16 Perhitungan <i>N-Gain</i> Skor.....	146
Lampiran C. 17 Dokumentasi Kegiatan.....	147
Lampiran C. 18 Riwayat Hidup.....	148

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Scratch*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373-4386. doi: <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1635>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78-92. doi: <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi ke-3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Chairunnisak. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*. Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/38770/3/ATP%2042.pdf>.
- Chang, M., Kuo, R., Chen, G. D., & Hirose, M. (2009). *Learning by Playing. Game-based Education System Design and Development*. Berlin Heidelberg: Springer Science & Business Media.
- Costa, S., Gomes, A., & Pessoa, T. (2016). Using Scratch To Teach and Learn English As a Foreign Language in Elementary School. *International Journal of Education and Learning Systems*, 1.
- Dewi, S. L., Zuraini, Z., Iswadi, I., Misnar, M., & Misnawati, M. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif dengan Bermain dan Bernyanyi bagi Siswa SD Negeri 15 Peusangan Bireuen Aceh. *Rambideun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 23-26. doi: <https://doi.org/10.51179/pkm.v3i1.176>
- Dhuha, S. H. D., Kurniati, N., Lu'luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2024). The Impact of Game-Based Learning Model Using the Quizizz Application on Students' Interest and Mathematics Learning Outcomes. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 775-784. doi: <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8215>
- Donmus, V. (2010). The Use of Social Networks in Educational Computer-Game Based Foreign Language Learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 1497-1503. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.355>
- Farradhillah, S. Q. A., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Flipbook Terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 201-211. doi: <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i2.24362>

- Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256-264. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/string.v4i3.4850>
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 157-168. doi: <https://dx.doi.org/10.30870/jmbasi.v3i2.5237>
- Hutabarat, R. G. N. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Fun and Active Learning Approach: Sebuah Refleksi Teoretis. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(11), 136-143.
- Imaniah, I., & Nargis, N. (2017). *Teaching English For Young Learners*. Tangerang: FKIP UMT Press.
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya*, 167-172.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin, I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch sebagai Alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” untuk Guru-Guru SDN 1 Labuapi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871-875. doi: <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6554>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500-1507. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Lubis, S., Saragih, A., & Sinar, T. S. (2023). The Effectiveness of Scratch Coding Activities in English Language Learning. *World Journal of English Language*, 13(7). doi: <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p508>
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.K. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Madasamy, A., Mukundan, J., & Sulaiman, T. (2014). Language Learning for Visual and Auditory Learners Using Scratch Toolkit. *The English Teacher*, XLIII(1), 1-15. Retrieved from <https://journals.melta.org.my/index.php/tet/article/view/43>
- Martanti, A. P., Hardyanto, W., & Sopyan, A. (2013). Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 2(2). doi: <https://doi.org/10.15294/upej.v2i2.2661>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>

- Masri, A. A., & Najar, M. A. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144-152.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Muharram, M. R. W., & Fajrin, B. S. (2021). Desain *Game* Edukasi Sifat-sifat Bangun Datar Segiempat Menggunakan Aplikasi Scratch. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 140-149. doi: <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.962>
- Mulyadi, A. (2021). Teaching English to young learners. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/6911>.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game-Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3). doi: <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026>
- Musthafa, B. (2010). Teaching English to Young Learners in Indonesia: Essential Requirements. *Educationist*, 4(2), 120-125.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42-48. doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596. doi: <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). *Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 61-66. doi: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71-80.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, K. E. (2014). *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Cet. ke-4. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346-351. doi: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Syafradin, S., Chandra, W. D. E., Apriani, E., & Noermanzah, N. (2020). Maxim Variation, Conventional and Particularized Implicature on Students' Conversation. *International Journal of Scientific and Technology of Research*, 9(02), 3270-3274.
- Syamsi, N. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Tiktok pada Peserta Didik Kelas VIII MTS Bontote'ne Kab. Gowa Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 393-399.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. doi: <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Vivekanandan, R., & Louis, P. M. (2020). *21st Century Skills: What Potential Role for The Global Partnership for Education?*. Washington, DC: Global Partnership for Education. <https://www.globalpartnership.org/>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *JSEI: Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 1-5.
- Wang, M., Zheng, X. (2021). Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *Asia-Pacific Edu Res* 30, 167–176. doi: <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>

- Wangsa, A. N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1347-1358. doi: <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3881>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning* (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wulandari, M., & Pasaribu, T. A. (2022). *Technology for English Language Learning*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Wulandari, W., Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk mengasah kemampuan Computational Thinking pada Siswa. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (Vol. 2, No. 1, pp. 495-504).
- Yaumi, M., & Damopolii, M. (2016) *Action Research (Teori Model dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana.
- Zahro, U. A., Noermanzah, N., & Syafryadin, S. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, (pp. 187-198).