

No. SKRIPSI: 023/S/PGSD-REG/A.1.5.6.1/JUNI/2025

**PENGARUH METODE PERMAINAN *GUESS WORD* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS V SD**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Imaculata Viviana Suandy
2001080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH METODE PERMAINAN *GUESS WORD* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS V SD**

Oleh
Imaculata Viviana Suandy

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Imaculata Viviana Suandy
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

IMACULATA VIVIANA SUANDY

**PENGARUH METODE PERMAINAN *GUESS WORD* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS V SD**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Pupun Nuryani, M.Pd.

NIP. 196205221986032003

Pembimbing II

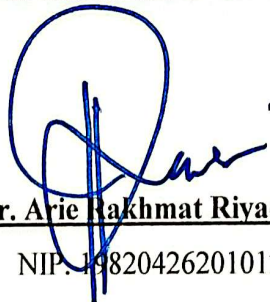


Dr. Effy Mulyasari, M.Pd.

NIP. 196801182008012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

ABSTRAK

PENGARUH METODE PERMAINAN *GUESS WORD* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD

Imaculata Viviana Suandy

2001080

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh yang dihasilkan oleh metode permainan *Guess Word* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Metode penelitian yang digunakan ialah *pre-experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN di Tangerang Selatan, Banten. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrumen tes lisan yang sudah divalidasi sebelumnya. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26. Untuk melihat pengaruh yang dihasilkan digunakan uji Wilcoxon. Untuk melihat peningkatan yang terjadi digunakan skor *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang terdiri dari indikator pelafalan dan indikator pemahaman arti kosakata setelah dilaksanakan *posttest*. Sebelum diterapkan metode permainan *Guess Word*, penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa mulanya berada pada kategori “Kurang Menguasai”. Namun, setelah dilakukan penerapan metode permainan *Guess Word*, penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa meningkat dan berada pada kategori “Cukup Menguasai”. Berdasarkan hasil penghitungan skor *N-Gain*, peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang terjadi tergolong ke dalam kategori “Sedang”. Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa metode permainan *Guess Word* memiliki pengaruh dengan tingkat “Sedang” yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD. Pengaruh tersebut ialah (1) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa; (2) meningkatkan konsentrasi siswa saat mempelajari kosakata; dan (3) meningkatkan kemauan belajar siswa terhadap kosakata bahasa Inggris.

Kata Kunci: metode permainan *Guess Word*, penguasaan kosakata bahasa Inggris, siswa kelas V SD

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE GUESS WORD GAME METHOD ON IMPROVING ENGLISH VOCABULARY MASTERY OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS'

Imaculata Viviana Suandy

2001080

This research aims to examine the effect of the Guess Word game method on improving students' English vocabulary mastery. The research method used a pre-experimental approach with a One Group Pretest-Posttest design. The population of this study included fifth-grade students at a public elementary school (SDN) in South Tangerang, Banten. Data were gathered using a validated oral test instrument. Data analysis was done using IBM SPSS Statistics version 26. The Wilcoxon signed-rank test was used to determine the significance of the observed effects, while the N-Gain test assessed the level of improvement. The results of the study showed improvements in students' English vocabulary mastery, particularly in both pronunciation and vocabulary meaning comprehension indicators after the posttest. Before using the Guess Word game method, students' English vocabulary mastery were rated as "Low". However, after using the method, their English vocabulary mastery improved to the "Moderate" category. Based on the N-Gain score analysis, the level of improvement was classified as "Moderate". Therefore, it is concluded that the Guess Word game method has a "Moderate" level of influence in improving English vocabulary mastery among fifth-grade elementary school students. The influence includes (1) creating an enjoyable learning experience for students; (2) improving their concentration when learning vocabulary; and (3) increasing their motivation to learn English vocabulary.

Keywords: *Guess Word game method, English vocabulary mastery, fifth-grade students*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Sistematika Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1. Pembelajaran Bahasa Inggris	7
2.1.1. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.....	7
2.1.2. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Kelas V.....	8
2.2. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	9
2.2.1. Kosakata Bahasa Inggris di SD.....	9
2.2.2. Faktor yang dapat mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	11
2.2.3. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	13
2.3. Metode Permainan <i>Guess Word</i>	14
2.3.1. Metode Permainan Bahasa Inggris	14
2.3.2. Definisi Metode Permainan <i>Guess Word</i>	15
2.3.3. Langkah-Langkah Metode Permainan <i>Guess Word</i>	18
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan <i>Guess Word</i>	18
2.4. Penelitian yang Relevan	20
2.5. Kerangka Berpikir	22

2.6.	Definisi Operasional.....	22
2.6.1.	Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.....	22
2.6.2.	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	23
2.6.3.	Metode Permainan <i>Guess Word</i>	23
2.7.	Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III	METODE PENELITIAN	26
3.1.	Pendekatan Penelitian.....	26
3.2.	Desain Penelitian.....	26
3.3.	Populasi dan Sampel	27
3.4.	Teknik dan Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1.	Tes	28
3.5.	Teknik Analisis Data	32
3.6.	Prosedur Penelitian.....	38
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1.	Temuan Penelitian.....	40
4.1.1.	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Guess Word</i>	40
4.1.2.	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sesudah Penerapan Metode Permainan <i>Guess Word</i>	45
4.1.3.	Pengaruh Metode Permainan <i>Guess Word</i> terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	51
4.2.	Pembahasan.....	56
4.2.1.	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Guess Word</i>	56
4.2.2.	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sesudah Penerapan Metode Permainan <i>Guess Word</i>	61
4.2.3.	Pengaruh Metode Permainan <i>Guess Word</i> terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	65
4.3.	Keterbatasan Penelitian	66
BAB V	SIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
5.1.	Simpulan.....	67
5.2.	Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA		69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	28
Tabel 3.2 Kategori Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	34
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	35
Tabel 3.5 Kategori Skor <i>N-Gain</i>	37
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Siswa	42
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Hasil <i>Pretest</i> Siswa	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Siswa	44
Tabel 4.4 Persentase Ketercapaian Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (<i>Pretest</i>).....	44
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	49
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Siswa	50
Tabel 4.8 Persentase Ketercapaian Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (<i>Posttest</i>)	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Wilcoxon (<i>Ranks</i>).....	52
Tabel 4.10 Hasil Uji Wilcoxon (<i>Test Statistics</i>)	53
Tabel 4.11 Skor <i>N-Gain</i> Siswa	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	22
Gambar 3.1 Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	27
Gambar 4.1 Diagram Jawaban Pretest Siswa untuk Pertanyaan 1.....	40
Gambar 4.2 Diagram Jawaban Pretest Siswa untuk Pertanyaan 2.....	41
Gambar 4.3 Diagram Jawaban Posttest Siswa untuk Pertanyaan 1 (Kategori Menjawab dengan Benar)	45
Gambar 4.4 Diagram Jawaban Posttest Siswa untuk Pertanyaan 1 (Kategori Salah Pelafalan).....	46
Gambar 4.5 Diagram Jawaban Posttest Siswa untuk Pertanyaan 1 (Kategori Tidak Mengetahui Jawaban).....	47
Gambar 4.6 Diagram Jawaban Posttest Siswa untuk Pertanyaan 2 (Kategori Benar)	48
Gambar 4.7 Diagram Ketercapaian Indikator 1	55
Gambar 4.8 Diagram Ketercapaian Indikator 2	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (PRA PENELITIAN)	75
Lampiran A1 Kisi-Kisi Indikator, Butir Soal Tes, Pedoman Penskoran	76
Lampiran A2 Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	85
Lampiran A3 Hasil Uji Validitas dan Hasil Uji Reliabilitas.....	89
LAMPIRAN B (PERANGKAT PEMBELAJARAN)	90
Lampiran B1 Modul Ajar Pertemuan 1 & 2	91
Lampiran B2 PowerPoint Pertemuan 1 & 2.....	107
Lampiran B3 LKPD Pertemuan 1 & 2.....	118
Lampiran B4 <i>Flashcard</i> Permainan <i>Guess Word</i> (Kartu Petunjuk dan Kartu Jawaban).....	121
LAMPIRAN C (HASIL DAN PENGOLAHAN DATA)	131
Lampiran C1 Rekapitulasi Nilai Siswa (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	132
Lampiran C2 Rekapitulasi Perolehan Skor Siswa Per Indikator (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	135
Lampiran C3 Transkrip Jawaban Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Indikator 1).....	139
Lampiran C4 Transkrip Jawaban Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Indikator 2).....	175
Lampiran C5 Hasil Pengolahan Data (Uji Normalitas, Uji Wilcoxon, Skor <i>N-Gain</i>)	217
LAMPIRAN D (TAMBAHAN)	219
Lampiran D1 SK Pembimbing.....	220
Lampiran D2 Surat Izin Penelitian.....	222
Lampiran D3 Lembar Bimbingan dan Perbaikan Skripsi	223
Lampiran D4 Dokumentasi	225
Lampiran D5 Riwayat Hidup	228

DAFTAR PUSTAKA

- Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Swasta Balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513-523.
- Agustianingsih, S., & Sya'bani, M. Z. (2023). Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII B Akhwat MTS Jabal An-Nur Al-Islami. *Al Mitsali: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 41-52.
- Akmalia, N. W., Muttaqien, N., & Latifah, N. (2022). Analisis kesulitan menulis siswa kelas III dalam mata pelajaran bahasa Inggris di SD negeri pondok bahar 6 kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13636-12644.
- Aliah, A., Fitria, F., Sari, M., & Zubaidah, Z. (2024). Pentingnya Sumber Belajar Dalam Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan KITA*, 1(1), 42-50.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15.
- Anggraini, A., Sukirlan, M., & Suka, R. G. (2020). The use of guessing game to improve students' vocabulary mastery. *U-JET*, 9(2).
- Annisa, M. N., Puspita, D. R., & Magdalena, I. (2022). Analisis kesalahan pelafalan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 38-45.
- ANSORI, A. (2022). PENGGUNAAN METODE GUESS WORD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA: MI AL-FALAH KAJAR TENGGARANG BONDOWOSO. *Mitra Pendidikan*, 2(3), 129-140.
- Arif, A. R., & Rusmin, L. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SDN 05 KONDA. *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan Snakes and Ladders terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993-3006.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016.
- Azmi, F., Pramono, N. H., & Wahyuni, M. (2021). Analisis Tingkat Kesehatan Bank Syariah Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(3), 1880-1888.
- Dewi, H. C., & Puspitasari, T. (2021). Penerapan Permainan Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(5), 467-471.

- Eberhard, David M., Gary F. Simons, and Charles D. Fennig. (2023). *Ethnologue: Languages of the World*. Twenty-sixth edition. Dallas, Texas: SIL International. [Online]. Diakses dari <https://www.ethnologue.com/insights/most-spoken-language/>
- Eniati, N. K., & Numertayasa, I. W. (2024). Analisis Kesulitan Pengucapan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di Desa Pesaban. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1788-1794.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum". *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 3, 1725-1739.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77.
- Ferianto, K., & Hidayati, U. N. (2019). Efektifitas Pelatihan Penanggulangan Bencana Dengan Metode Simulasi Terhadap Perilaku Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Siswa Sman 2 Tuban. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 5(2).
- Fikri, A. M., Gailea, N., Jibriel, A. M., Rivani, F. A., Mariska, R. O., & Maasah, N. A. (2024). Using Guessing word in Learning Vocabulary At The English Club of SMPN 14 Kota Serang. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 311-315.
- Fithriyani, H. Y., & Anggraeni, P. D. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dalam Praktik Front Office. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(2), 137-146.
- Fitria, T. N., & Pratiwi, D. N. (2020). Pengajaran Menulis Teks Deskripsi Berbahasa Inggris Dengan Media Visual. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 4(01).
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Habib, T. A. (2024). Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 410-418.
- Hardianti, F. (2019). Alat permainan edukatif scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Hasanah, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Tebak Kata pada Siswa Kelas V. *BASIC EDUCATION*, 5(16), 1-551.
- Helmanda, C. M., & Nisa, R. (2018). "Teknik penilaian speaking skill dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa bahasa inggris Universitas Muhammadiyah Aceh". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Hikmah, N., Ulum, F., & Mantasiah R, M. R. (2021). Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 187-195.

- Ikhsan, M. N., Zebua, Y. M., & Tarigan, F. N. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP NEGERI 2 Gebang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 119-124.
- Ilham, I., & Tajuddin, A. F. (2017). PENGARUH METODE TEBAK KATA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA MTs PESANTREN DARUL ARQOM MUHAMMADIYAH GOMBARA MAKASSAR. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 99-112.
- Imamah, N., Dewi, E. R., & Ulfa, M. (2023). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa tentang Kebersihan Gigi dan Mulut di Sekolah Dasar Negeri. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 39-45.
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim*, 3(1), 105-118.
- Imani, S. T., Qur'aini, Y., & Amaniyah, F. (2024). EFEKTIVITAS GAME SPEELING BEE DAN PUZZLE GAMES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA-KATA BAHASA INGGRIS SISWA. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 18-28.
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE GAMES. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42.
- Khayati, M., & Muhamad, S. H. (2020). Explicit Vocabulary Instruction with English Language Learners: a Charade Game. *English Language in Focus (ELIF)*, 3(1), 39-48.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Lestari, A. D., Wijayanti, R., Susilawati, L., & Rochsun, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Akm Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan Qr. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 311-317.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa diperpertanyakan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28.
- Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40-59.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. [Online]. Diakses dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran#mp-preview-t>
- Mulyasari, E. (2021). "PICTURES THAT ENCOURAGE SPEAKING FOR THE FIRST GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY LEVEL". *Prosiding Seminar Internasional ke-3 dan Workshop Pedagogik Praktis yang*

- Berkualitas Universitas Pendidikan Indonesia* (hlm. 105-115). Bandung: UPI Press.
- Mushlihah, S. H., Susiawati, S., & Rivai, M. (2024). Using the Guess Word Learning Model to Improve High School Students' Arabic Vocabulary Skills. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 39-47.
- Niam, M. F. (2022). "PENERAPAN METODE THE GUESS WORD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT". *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2(2).
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1110-1117.
- Nurhalimah, N., Romdanih, R., & Nurhasanah, N. (2020). "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (hlm. 72-78).
- Nuriyah, L. (2021). Evaluasi program pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 397-405.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). "Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test". *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100-108.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap pemilihan suplemen kesehatan dalam menghadapi covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65-71.
- Rahmah, A., & Astutik, Y. (2020). Charades game: Does it affect students' learning on English vocabulary. *EnJourMe (English Journal of Merdeka)*, 5(1), 75-89.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rifa'i, A. H., Nurdianingsih, F., & Zainudin, M. (2022). "Improving Students' Vocabulary using Guessing Word Game At Seventh Graders of MTs. Darul Falah Cepu". *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)*, 1(1), 132-137.
- Rochmawan, M. R. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*, 4(2), 100-108.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935.

- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61.
- Sari, L., & Lestari, Z. (2019). "Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0". *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufon, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.
- Sembiring, H. F. B., & Marbun, P. (2021). Pengaruh gaya kepemimpinan dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada perseroan terbatas perusahaan listrik negara (Persero) pembangkitan Sumatera Bagian Utara. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis (JIMBI)*, 2(2), 167-175.
- Septiani, D. R., Arifani, Y., & Asari, S. (2024). Implementasi Permainan Guess The Word Melalui Gambar dan Gerakan Tubuh Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD. *Journal of Education and Informatics Research*, 5(1).
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75-80.
- Sihotang, L., Sinaga, N. T., & Sidabutar, U. (2024). STUDENTS' PRONUNCIATION ERRORS IN ENGLISH SILENT LETTERS AT SMA SWASTA ADVENT SIMBOLON. *Jurnal Darma Agung*, 32(3), 268-275.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). "Perbandingan Tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa". *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika* (2).
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2).
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Sudaryati, S., Nasriani, N., & Alamsyah, F. (2020). INCREASING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY GUESSING GAME. *Jurnal Madako Education*, 6(1).
- Sugianto, Y., & Hasibin, N. (2020). Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar sebagai Sarana Pelestarian dan Mengembangkan Keunggulan Daerah dan Kearifan Daerah Banyuwangi. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*, 4(1), 10-18.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Bantul: Suryacahya.
- Susanti, M. D. (2022). Pengaruh Permainan Tebak Kata Pada Vocabulary Bahasa Inggris. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 181-194.

- Syamsidar, S., Silalahi, R. M. P., Rusmardiana, A., Febriningsih, F., Taha, M., & Erniwati, E. (2023). Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1801-1806.
- Tahir, M., Jährir, A. S., Patak, A. A., Jafar, M. B., & Jabu, B. (2024). Pengenalan Analisis Data Statistik Deskriptif Kuantitatif Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Maros. *Madaniya*, 5(4), 2363-2373.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103.
- Wahab, I., Tanasy, N., Nuraeni, N., Aisyah, S., Fachrunnisa, N., & Astri, Z. (2024). Meningkatkan skill dan mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui lagu dan games. *LESTARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 108-114.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Widyahening, C. E. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108.
- Wulandari, C. (2023). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE MELALUI CHARADES GAME UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS VI DI SDN PENDEM 02 BATU. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 260-285.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Yanti, N. K. N., Numertayasa, I. W., & Pradnyana, P. B. (2024). Assistance in Learning Activities Using Games and Songs Media to Increase Learning Motivation and English Vocabulary of Class 3 Students of SDN 3 Bebalang in 2023. *IJOEM Indonesian Journal of E-learning and Multimedia*, 3(1), 39-44.
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228-234.
- Yunarti. (2022). METODE BERMAIN TEBAK KATA GUNA MENINGKATKAN ASPEK BAHASA DALAM KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN TEKNIK TUJUH-TUJUH. *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran dan Karya Guru*, 2(1), 113-121.
- Zulfa, R. A. A., & Utami, H. T. (2022). Upaya peningkatan pembelajaran bahasa inggris melalui lagu dan permainan edukatif pada siswa SD Negeri Nusamangir. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 51-59.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.