

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SD**
(Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri 02 Nagrikaler Kabupaten Purwakarta)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
Di Purwakarta

Oleh:

Tri Wahyuningtyas

NIM 2103521

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DI PURWAKARTA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SD**

Oleh :

Tri Wahyuningtyas

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

© Tri Wahyuningtyas, 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

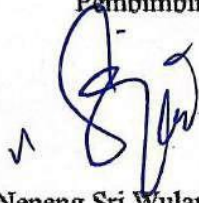
LEMBAR PENGESAHAN

TRI WAHYUNINGTYAS

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19840413201012200

Pembimbing II



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

NIP.920200119870808201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SD**

(Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri 02 Nagrikaler Kabupaten Purwakarta)

TRI WAHYUNINGTYAS

NIM. 2103521

ABSTRAK

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris tidak serta merta hanya mengenal kosakata, namun siswa juga harus mampu untuk menuliskan, melafalkan, dan mengartikan. Pada kenyataannya dilapangan kemampuan Bahasa Inggris pada siswa masih belum optimal, hal ini karena kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Quizwhizzer* untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris dibandingkan kelas yang menerapkan model tipe *Picture and Picture*. Pada penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment non-equivalent control group design*, dengan pemerolehan data diambil dari soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh sebesar 21,5% dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Quizwhizzer* terhadap kemampuan kosakata dan terdapat peningkatan yang lebih baik dibandingkan menggunakan model tipe *Picture and Picture*. Sehingga penerapan model *Game Based Learning* dengan memanfaatkan media *Quizwhizzer* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa SD.

Kata Kunci: Model *Game Based Learning*, *Quizwhizzer*, Kemampuan Penguasaan Kosakata, Bahasa Inggris

**THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
QUIZWHIZZER MEDIA ON THE ABILITY TO MASTER ENGLISH
VOCABULARY IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

*(A Quasi-Experimental Study on English Learning in Grade IV at Elementary
School 02 Nagrikaler, Purwakarta Regency)*

TRI WAHYUNINGTYAS

NIM. 2103521

ABSTRACT

Mastery of English vocabulary is not merely about knowing vocabulary, but students must also be able to write, pronounce, and interpret it. In reality, students' English language skills are still not optimal, due to their lack of English vocabulary mastery. This study aims to determine the effect of applying the Game-Based Learning model using the Quizwhizzer medium on improving English vocabulary skills compared to classes that apply the Picture and Picture model. This study uses a quasi-experimental non-equivalent control group design, with data collected from pre-test and post-test questions given to students. The results of the study showed a 21.5% effect of applying the Game-Based Learning model with the assistance of the Quizwhizzer media on vocabulary skills, with a better improvement compared to using the Picture and Picture model. Therefore, the application of the Game-Based Learning model with the assistance of the Quizwhizzer media can be considered as an alternative to improve English vocabulary mastery among elementary school students.

Keywords: *Game Based Learning Model, Quizwhizzer, Vocabulary Mastery Ability, English Language*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2. 1 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	7
2.1.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	7
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	9
2. 2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengenalan Media <i>Quizwhizzer</i>	11
2.2.2 Fitur-Fitur Media <i>Quizwhizzer</i>	12
2.2.3 Keunggulan dan Kekurangan Media <i>Quizwhizzer</i>	17
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Quizwhizzer</i> Bagi Guru.....	18
2.2.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Quizwhizzer</i> Bagi Siswa	22
2. 3 Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	24
2.3.1 Pengertian Kosakata	24
2.3.2 Jenis-Jenis Kosakata Bahasa Inggris	24

2.3.3 Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	26
2.3.4 Indikator Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris	27
2. 4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	27
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	27
2.4.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	29
2.4.3 Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	31
2. 5 Materi Ajar.....	32
2. 6 Teori Belajar Behaviorisme	33
2. 7 Penelitian Relevan	34
2. 8 Keterkaitan Model <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media <i>Quizwhizzer</i> terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD	39
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Partisipan	42
3.3 Populasi dan Sampel.....	42
3.3.1 Populasi	42
3.3.2 Sampel	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.4.1 Teknik Tes	43
3.4.2 Teknik Nontes.....	44
3.5 Definisi Operasional	44
3.5.1 Model Pembelajaran <i>Game Base Learning</i>	44
3.5.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	44
3.5.3 Media <i>Quizwhizzer</i>	45
3.5.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	45
3.6 Instrumen Penelitian	45
3.6.1 Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	45
3.6.2 Lembar Observasi	47
3.7 Pengembangan Instrumen.....	48
3.7.1 <i>Judgement Expert</i>	48

3.7.2 Uji Validitas	48
3.7.2.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	49
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	51
3.7.2.1 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	51
3.7.3 Tingkat Kesukaran.....	52
3.7.3.1 Hasil Indeks Kesukaran Soal pada Instrumen Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	53
3.7.4 Daya Pembeda.....	54
3.7.4.1 Hasil Indeks Daya Pembeda pada Instrumen Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata.....	55
3.8 Tahap Penelitian	56
3.8.1 Tahap Persiapan	56
3.8.2 Tahap Pelaksanaan	56
3.8.3 Tahap Akhir.....	57
3.9 Teknik Analisis Data	57
3.9.1 Analisis Data Deskriptif	57
3.9.2 Analisis Data Inferensial	58
3. 10 Hipotesis Penelitian	60
BAB IV	61
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil.....	61
4.1.1 Analisis Deskriptif Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa	62
4.1.2 Analisis Inferensial Hasil Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa.....	64
4.2 Pembahasan	73
4.2.1 Analisis Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media Quizwhizzer terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa	73
4.2.2 Analisis Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa yang Menggunakan Media <i>Quizwhizzer</i> Dibandingkan dengan Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i> ?.....	79
BAB V.....	86
KESIMPULAN DAN SARAN.....	86

5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Materi Ajar Bahasa Inggris	32
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	46
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata	47
Tabel 3. 3 Kriterion Penilaian pada Soal Isian	47
Tabel 3. 4 Kriterion Penilaian pada Soal Lisan	47
Tabel 3. 5 Daftar Nama Ahli Penilaian Instrumen Penelitian	48
Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Validitas.....	49
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	49
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Soal Isian	50
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Soal Lisan	50
Tabel 3. 10 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	51
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reabilitas Soal Pilihan Ganda.....	51
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reabilitas Soal Isian.....	52
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reabilitas Soal Lisan.....	52
Tabel 3. 14 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	52
Tabel 3. 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	53
Tabel 3. 16 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Isian	53
Tabel 3. 17 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Lisan	54
Tabel 3. 18 Indeks Koefisien Daya Beda	54
Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	55
Tabel 3. 20 Hasil Uji Daya Pembeda pada Soal Isian	55
Tabel 3. 21 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda pada Soal Lisan.....	56
Tabel 3. 22 Kategori N-Gain	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Pilihan ganda (Multiple Choice)	12
Gambar 2. 2 Tampilan Respon Ganda (<i>Multiple Response</i>)	12
Gambar 2. 3 Tampilan Uraian (Short Answer)	13
Gambar 2. 4 Tampilan Benar atau Salah (True/False)	14
Gambar 2. 5 Tampilan Jawab Terbuka (<i>Open-Ended</i>).....	14
Gambar 2. 6 Tampilan Seret dan Lepas ke Teks.....	15
Gambar 2. 7 Tampilan Menyusun jawaban (<i>Ordering</i>)	15
Gambar 2. 8 Tampilan Materi (Slide)	16
Gambar 2. 9 Tampilan Jawaban Suara (Audio Answer).....	16
Gambar 2. 10 Tampilan Masuk kesitus website <i>Quizwhizzer.com</i>	18
Gambar 2. 11 Tampilan Login Account.....	18
Gambar 2. 12 Tampilan Membuat Kuis (<i>New Quiz</i>).....	19
Gambar 2. 13 Tampilan Memilih Mode Kuis	19
Gambar 2. 14 Tampilan Memilih Template Papan Permainan	20
Gambar 2. 15 Tampilan Avatar Pemain	20
Gambar 2. 16 Tampilan Memilih Ketentuan Game	21
Gambar 2. 17 Tampilan layar host untuk ruang tunggu pemain	22
Gambar 2. 18 Tampilan utama siswa	22
Gambar 2. 19 Tampilan Papan Permainan	23
Gambar 3. 1 Jenis Penelitian Kuasi Eksperimen	42
Gambar 4. 1 Nilai Rata-rata Per Indikator Pada Kelas Eksperimen	63
Gambar 4. 2 Nilai Rata-rata Per Indikator Pada Kelas Kontrol	64
Gambar 4. 3 Hasil N-Gain Rata-rata Per Indikator di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
Gambar 4. 4 Menyampaikan Konsep dari Quizwhizzer.....	74
Gambar 4. 5 Menyampaikan Cara Bermain Quizwhizzer	75
Gambar 4. 6 Belajar Sambil Bermain Menggunakan Quizwhizzer.....	76
Gambar 4. 7 Merangkum Kosakata Dengan Mengerjakan LKPD.....	77
Gambar 4. 8 Melakukan Refleksi Dengan Mengerjakan Soal Formatif	78
Gambar 4. 9 Kegiatan Siswa saat Mengerjakan Quizwhizzer.....	78

Gambar 4. 10 Kegiatan Siswa saat Memainkan Quizwhizzer.....	81
Gambar 4. 11 Kegiatan Siswa Di Kelas Kontrol.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Modul Ajar, Contoh Sample LKPD, Dan Contoh Soal Formatif Kelas Eksperimen.....	95
Lampiran A. 2 Modul Ajar, Contoh Sample LKPD, Dan Contoh Soal Formatif Kelas Kontrol	121
Lampiran A. 3 Contoh Sample Pengisian LKPD Kelas Eksperimen	145
Lampiran A. 4 Contoh Sample Pengisian LKPD Kelas Kontrol	147
Lampiran A. 5 Contoh Sample Pengisian Soal Formatif Kelas Eksperimen	149
Lampiran A. 6 Contoh Sample Pengisian Soal Formatif Kontrol.....	155
Lampiran B. 1 Instrumen Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris...	162
Lampiran B. 2 Judgement Expert Instrument Kemampuan Penguasaan Kosakata	163
Lampiran B. 3 Lembar Soal Pre-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	165
Lampiran B. 4 Lembar Soal Post-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	169
Lampiran B. 5 Lembar Alternatif Jawaban Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	173
Lampiran B. 6 Lembar Observasi Guru dan Siswa di Kelas Eksperimen	178
Lampiran B. 7 Lembar Observasi Guru dan Siswa di Kelas Kontrol	187
Lampiran B. 8 Sample Pengisian Pre-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	195
Lampiran B. 9 Sample Pengisian Post-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	199
Lampiran B. 10 Sample Pengisian Pre-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas Kontrol.....	203
Lampiran B. 11 Sample Pengisian Post-test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas Kontrol.....	207
Lampiran B. 12 Sample Pengisian Uji Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	211

Lampiran B. 13 Sample Pengisian Lembar Observasi Guru dan Siswa di Kelas Eksperimen	217
Lampiran B. 14 Sample Pengisian Lembar Observasi Guru dan Siswa di Kelas Kontrol.....	229
Lampiran C. 1 Rekapitulasi Uji Validitas Instrument Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	240
Lampiran C. 2 Rekapitulasi Uji Reabilitas Instrument Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	242
Lampiran C. 3 Rekapitulasi Uji Daya Beda Instrument Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	245
Lampiran C. 4 Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Instrument Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	247
Lampiran D. 1 Data Deskriptif Test Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	250
Lampiran D. 2 Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	252
Lampiran D. 3 Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	253
Lampiran D. 4 Uji Independent Sample T-Test Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	254
Lampiran D. 5 Analisis Inferensial Data N-Gain	255
Lampiran D. 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	257
Lampiran D. 7 Hasil Uji Signifikasi Regresi.....	257
Lampiran D. 8 Hasil Uji Determinasi.....	257
Lampiran D. 9 Data Deskriptif Setiap Indikator Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	258
Lampiran D. 10 Hasil Uji N-Gain Per Indikator Pre-test Dan Post-test Kelas Eksperimen.....	262
Lampiran D. 11 Hasil Uji N-Gain Per Indikator Pre-test Dan Post-test Kelas Kontrol.....	262

Lampiran E. 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	264
Lampiran E. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	266
Lampiran E. 3 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	267
Lampiran E. 4 Kartu Bimbingan	268
Lampiran E. 5 Riwayat Peneliti.....	270

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Aiman, U., Ardiawan, K. N., Fadilla, Z., Hasda, S., Jannah, M., Masita, Sari, M. E., & Taqwin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adipat, S., & Engaging, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning : The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), 542–552.
- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). " Powpow " Interactive Game in Supporting English Vocabulary Learning for Elementary Students. *Procedia Computer Science*, 157, 473–478.
- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Crossword Puzzle pada Siswa SMP Negeri 8 Penajam. *Jurnal Sosial Sains*, 1(8), 827–837.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Astuti, R., & Suryani, E. (2022). The Effect of Cooperative Script Learning Model Assisted by Flashcard Image Media on The Ability to Understand Natural Science (IPA) Concept of Students in Class IV Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 128–139.
- Biyansyahna, E., & Maulana, R. (2020). Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa dengan Menggunakan Gambar. *Journal Informatic, Education and Management*, 2(1), 55–72.
- Chabibie, M. H. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi, Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Charlier, N., Ott, M., Remmele, B., & Whitton, N. (2012). Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. *Proceedings of The European Conference On Games Based Learning, Cork*, 102-108.
- Chowdhury, M., Dixon, L. Q., Kuo, L., Phillip, J., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Development. *Computers and Education Open*, 6, 100160.

- Clark & Mayer. (2020). *E-Learning and The Science of Instruction : Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2024). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Sixth edit). Sage Publications.
- Dalimunthe, A. N., Nasution, N. I., Anzani, S., & Holijah, S. (2024). The Impact of Game-Based Learning on English Vocabulary Acquisition English Vocabulary Acquisition in Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 409–413.
- Damayanti, F. E. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Educandy. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 4(1), 316-325.
- Die, C. Y. M., & Aziz, A. A. (2022). A Systematic Literature Review on Using Game-Based Learning to Enhance English Vocabulary and Spelling for Primary School Pupils A Systematic Literature Review on Using Game-Based Learning to Enhance English Vocabulary and Spelling for Primary School Pup. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 1(2), 1725–1737.
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). An Experimental Study on The Effects of Gamified Cooperation Andcompetition on English Vocabulary Learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 142–159.
- Fathurrohman, M. (2018). *Pendekatan dan Model Pembelajaran*. yogyakarta: Kalimedia.
- Fauziah, Z., & Rofi'ah, S. N. K. (2024). Enhancing Students' Writing Skills Through Game-Based Learning Media. *Proceeding Al Ghazali International Conference*, 1, 628–636.
- Fauziyyah, D. H. (2024). *Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Quizizz terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Febriani, I., Sari, P., & Syahrir. (2023). Enhancing Students' English Pronunciation with Cake Game Application. *IDEAS: Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(2), 1091–1100.
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of Digital Educational Game and Game Design in STEM Learning : A Meta-Analytic Review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 1-

25.

- Gutierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. (2023). What Do Secondary Teachers Think about Digital Games for Learning : Stupid Fixation or The Future of Education ?. *Teaching and Teacher Education*, 133, 104278.
- Hampp, P. L., & Lakoro, Q. (2021). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SD menggunakan Media Pembelajaran dan Konsep Three Period Lesson. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 413–416.
- Istiqomah. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Invitation Card pada Siswa Kelas XI SMK Tunas Harapan. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(5), 56–62.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbantuan Media Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(2), 119–128.
- Jamjam. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8(2), 66–73.
- Jedi-Sari-Biglar, L., & Liman-Kaban, A. (2023). Exploring The Effect of Mobile - Assisted Task - Based Learning on Vocabulary Achievement and Student Attitude. *Smart Learning Environments*, 10(50), 1-25.
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 173-180.
- Li, R. (2021). Does Game-Based Vocabulary Learning APP Influence Chinese EFL Learners' Vocabulary Achievement , Motivation , and Self-Confidence?. *Sage Open*, 11(1), 21582440211003092.
- Luthfi, T. (2024). Pengaruh Media Wordwall terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Skripsi. Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Luthfiyah, R. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Quizwhizzer dalam Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman. Skripsi. Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ma, X. (2024). An Impact of Game-Based Teaching on Vocabulary Learning of Third Grade Students in Shenzhen Qianhai. *Journal on Global Socio-Economic Dynamics*, 4(47), 2539–5646.

- Mustahibah, H. A., Rizkiansyah, S. D., Muhammad, N., & Ristanto, R. D. (2024). Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 199–207.
- Musyriifa, F. A., Rahmah, A., Wahyuni, S., & Fitriyani, L. (2020). *Metode Picture and Picture dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab*. 1(1), 15–26.
- Nurbaya, Azwar, I., Emiliasari, R. N., Dewi, S. L., Rahmasari, S. M., Wali, M., Nasution, A., Inayah, S., Angraini, L. M., Kania, N., Pamungkas, M. D., Supriyadi, E., & Widyastika, D. (2023). *Inovasi Pembelajaran*. Majalengka: Edupedia Publisher.
- Nurrahmayani, & Nurhayati. (2024). Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 119–133.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, U., Setyaningrum, R. A., & Kurniawan, E. S. (2020). Implementation of sparkol videoscribe physics - based learning media pace to improve students " analytical skills. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 21–27.
- Prihatmojo, Agung, & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rukayah, R., Thaba, A., & Mahmut, A.K. (2021). Hubungan Minat Baca dan penguasaan Kosakata terhadap Kemmapuan Menulis Eksposisi Siswa Kelas VI SDN 24 Macanang. *JP-BSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dsn Sastra Indonesia*, 6(2), 95-103.
- Rachmasari, S. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 253 Panggungsari Kota Bandung*. Skripsi. Sekolah Sarjana, Universitas Pasundan.
- Ratini, R., Budiman, M. A., & Basyar, M. A. K. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV di SDN 03 Purwosari. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 120–129.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and Willingness to Communicate in Digital Game-Based Learning. *RECALL: European Association for Computer Assisted Languages Learning*, 27(1), 38–57.

- Richards, J. C., & Renandya, W. A.. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Rikmasari, R., Budianti, Y., & Islam, U. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas Iii Di Sdn Jatimulya 03 Bekasi. *JISD: Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2), 135–141.
- Rukminingsih, R. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif , Kualitatif & Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Salawazo, I. S., Simbolon, M., Hutabarat., V. E., Veronika, A.N., & Saragih E. (2020). Analysis of students' Vocabulary in Learning English. *Linguistic, English Education and Art (LEEAA) Journal*, 3(2), 469-475.
- Sanchez, D. R. (2022). Videogame-Based Training : The Impact and Interaction of Videogame Characteristics on Learning Outcomes. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(19), 1–18.
- Sayd, A. I., & Nazarudin, H. (2022). *Game-Based Learning To Improve The Vocabulary Mastery In EFL Class*. In Proceedings of the International Conference of Applied Science and technology on Social Science 2022. 321–326.
- Shen, J. (2023). Using Mobile game-based English Vocabulary Learning Apps to Improve Vocabulary Acquisition in Primary School. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 82–86.
- Shiddiq, S., Afriani, A., Rahmi, A., & Gusmaneli. (2023). *Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Konsentrasi Peserta Didik*. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 213–217.
- Sibarani, L., Simamora, A. ., Panjaitan, M. ., Manalu, A., Siagian, A. ., Simanjuntak, T. ., & Sihotang, I. D. . (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Simonnet, E., Loiseau, M., & Lavoué, É. (2025). A Systematic Literature Review of Technology- Assisted Vocabulary Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), 1-29.
- Skinner, B.F. (1976). *About Behaviorism*. New York: Vintage.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunsanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Syah, K. A., Lasma, Y., & Ramadhan, M. F. Al. (2025). Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal An-Nizam*, 04(01), 290–302.
- Tambunsari, G. (2020). *Say It Keunikan Bunyi Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional Games in Elementary School: Relationships of Student's Personality Traits, Motivation and Experience with Learning Outcomes. *PLoS ONE*, 13(8), 1-15.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game sebagai Upaya Memecahkan Problematika dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *JSEI : Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 1-5.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar pada Blended Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377.
- Winarti, S. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa SD Ditinjau dari Aspek Kelas Kata: Studi Kasus pada Tiga Sekolah Dasar di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 6–16.
- Yang, C.-Y., Chang, R.-C., & Hsieh, S.-M. (2025). The Impact of Game Reward Mechanisms on Enhancing Elementary School Students' English Vocabulary Acquisition based on The Arcsmotivation Model. *International Journal of Educational Technology and Learning*, 18(1), 1–13.
- Zhou, S. (2024). Gamifying Language Education: The Impact of Digital Game-Based Learning on Chinese EFL Learners. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-14.
- Zhulfarani, A. (2024). *Pengaruh Model Game Based Learning berbantuan Media Wordwall terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar*. Skripsi. Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.