

Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordbrain Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris

Musmuliadi

Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Institut Elkatarie, Indonesia

e-mail korespondensi: musmuliadi026@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan wordbrain game sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain pre tes post tes control group design. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas 2 SMPN 5 Sikur pada tahun pelajaran 2023/2024. Sedangkan sampel pada penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui 3 tahapan yaitu pre test, perlakuan dan pos test. Pre test dan post test digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan wordbrain game mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris. Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan prosedur statistik seperti tes nilai rata rata, nilai rata rata gainscore dan Uji T untuk uji hasil. Berdasarkan hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai uji T lebih tinggi dari T tabel yang berarti bahwa nilai uji T adalah signifikan. Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan wordbrain sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa secara signifikan.

Kata kunci: Permainan Wordbrain, Media Pembelajaran, Kosa Kata Bahasa Inggris

Abstract

This study is carried out to find out the effectiveness of applying wordbrain game as learning media to improve students vocabulary mastery in english. This study used quasy experimental reearch with nonequivalent pre test pos test control group design. The population of this study was the second year student of smpn 5 sikur in academic year 2023/2024. The samples are divided in two groups, experimental group and control group. The data of this study is collected by applying 3 steps those are pretest, treatment and post-test of vocabulary. Pretest and posttest are used to find out whether wordbrain can be used to improve students' vocabulary mastery in English. In analyzing data, the researcher used statistical procedures (mean score test, gain score test and T-test formula for test result). Based on the data analysis T-test result, it is showed that the value of T-test is higher than T-table which means that T-test value is significant. According the data, it can be conclluded tha the use off wordbrain as learning media to improve student vocabulary masteri in english is efective siginificantly.

Keywords: Wordbrain Game, Learning Media, Englis Vocabulary Mastery

PENDAHULUAN

Kosa kata dalam bahasa inggris merupakan elemen yang memiliki peran penting dalam komunikasi khususnya komunikasi menggunakan bahasa inggris. Siswa yang kaya dengan kosa kata akan memiliki kemampuan berkomunikasi lebih efektif jika dibandingkan dengan siswa dengan pembendaharaan kata terbatas. Selain itu, memiliki kosa kata yang cukup mampu menciptakan

komunikasi berjalan dengan lancar karena mampu mengekspresikan diri ataupun emosi dengan tepat. Pemilihan diksi yang tepat menjadi kunci keberhasilan sebuah komunikasi.

Penguasaan kosa kata bahasa inggris yang cukup memadai mampu menghadirkan pemahaman yang lebih baik terhadap pesan yang disampaikan pada sebuah kata ataupun kalimat. Hal itu disebabkan karena seseorang yang memahami makna akan setiap kata memiliki kemampuan yang lebih untuk menguraikan pendapat, pikiran ataupun informasi yang didapat dengan lebih baik. Pembicara yang memiliki perbendaharaan kata bahasa inggris yang luas memiliki potensi yang tinggi untuk menyesuaikan gaya komunikasi yang akan digunakan sesuai dengan kondisi yang dihadapi dan juga sesuai dengan keadaan lawan bicara. Terlebih lagi dapat memilih Penggunaan kata yang sesuai dengan tingkat pemahaman pendengar ataupun pembaca.

Belajar kosa kata merupakan belajar mengingat mendengar dan melihat serta mengucapkan kosa kata baru setiap saat. artinya sisw harus memahami terlebih dahulu terkait kosa kata tersebut sehingga siswa membantu siswa mengekspresikan ide ide mereka lebih mudah (Carten 2007).

Beberapa faktor penyebab kenapa kosa kata bahasa inggris siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan karena kurangnya praktik secara konsisten. Pembelajaran bahasa inggris harus melewati proses yang berjalan secara terus menerus dan memerlukan konsistensi yang tinggi. jika siswa melwati proses belajar yang tidak teratur maka kosa kata yang akan didapatkan terbatas. Selain faktor diatas, faktor lain yang menjadi pemicu kurangnya penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa dalah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat.

Selain itu, Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat berperan penting dalam peningkatan penguasaan kosa kata bahasa inggris. karena Setiap peserta didik memiliki metode ataupun strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Penggunaan strategi yang tidak tepat dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif sehingga peserta didik sulit untuk memahami ataupun mengingat makna kata tersebut. Penerapan pembelajaran yang tdk efektif menghasilkan capaian belajar yang tidak optimal.

Studi relevan terkait dengan peningkatan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris menggunakan strategi pembelajaran word mapping dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa secara signifikan (wardani 2015).

Strategi pembelajaran yang bervariasi menuntut guru bahasa inggris menjadi kreatif dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran mendapat hasil yang optimal. Selain startegi pembelajaran, pemilihan media pembelajran juga memiliki peran yang penting karena menjadi elemen pendukung tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang dapat digigunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa beragam seperti buku, artikel, ataupun cerita fiksi bahasa inggris. Dengan membaca tulisan bahsa inggris, siswa dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris mereka. Siswa dapat memilih materi bacaan sesuai dengan tingkat kemampuannya agar mereka dapat memahami makna dengan baik.

Media pembelajaran lain yang dapat digunakan adalah film atau video berbahasa inggris. Dengan menonton film atau video bahasa inggris dapat membantu peserta didik memperoleh kosa kata baru dan memahami konteks penggunaan kata tersebut. Sedangkan untuk memahami makna setiap kata secara mendalam peserta didik dapat mengaktifkan subtitlenya.

Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pengajaran kosa kata bahasa inggris siswa, studi relevan yang dilakukan pada

siswa tingkat SMP menunjukkan hasil bahwa penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa (Fabiola 2021).

Selain buku dan film, media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa adalah permainan atau game. Game merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya. Selain itu, game juga mampu menstimulasi ketertarikan siswa untuk belajar bahasa inggris karena game mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga mengurangi kebosanan pada siswa.

Game adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan (Costikyan 2013)

Selain itu, (Gulo.J.P.S, Waruwu.Y, Telambanua,K,M, & Daeli, H. 2023) melakukan penelitian untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa melalui penerapan word chain game pada siswa kelas VIII SMPN 4 Gunungsitoli. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Word Chain Game (WCG) mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa kelas VIII SPMN4 Gunungsitoli.

Studi selanjutnya menunjukkan bahwa penggunaan model make a match dalam proses pengajaran penguasaan kosa kata bahasa inggris kepada siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada penguasaan kosa kata bahasa inggris (Wardah 2022)

WordBrain adalah permainan teka-teki kata yang didesain dengan konsep dasar sederhana. Pemain diberikan sebuah grid huruf yang disusun dalam kotak-kotak secara vertikal dan horizontal maupun diagonal. Tugas pemain adalah mencari kata-kata yang tersembunyi di dalamnya. Permainan dimulai dengan tingkat relatif mudah, akan tetapi seiring berjalan waktu pemain menyelesaikan setiap level, tingkat kesulitan akan bertambah, dengan grid huruf yang lebih besar dan kata-kata yang lebih panjang.

Media pembelajaran ini cocok digunakan oleh guru bahasa inggris pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) karena game ini didesain dengan tingkat kesulitan yang berbeda, Setiap level dalam permainan memiliki tema atau kategori tertentu, seperti hewan, buah-buahan, profesi, negara, dan sebagainya. Tema ini menambah minat pemain dalam mencari kata-kata tersembunyi, karena mereka harus memikirkan kata-kata yang relevan dengan tema tersebut.

Selain dapat meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa, wordbrain game juga menuntut siswa untuk berfikir kreatif dan memahami makna kata secara mendalam. kategori kosa kata bahasa inggris yang tersedia terdiri dari berbagai tema yang dapat memberikan informasi yang luas terkait kosa kata bahasa inggris dalam berbagai konteks. Memahami kosa kata berdasarkan konteks dapat membantu siswa memahami cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil studi diatas, Penggunaan permainan wordbrain dalam proses pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa. Wordbrain merupakan game yang berbentuk aplikasi yang dirancang untuk menguji keterampilan kosa kata bahasa inggris siswa. game ini tersedia dalam berbagai bahasa diseluruh dunia mula sehingga dapat dimainkan oleh semua orang dengan latar belakang negara yang berbeda. Game ini dapat diunduh dan dipasang secara gratis, sehingga semua pihak dapat mengakses dengan mudah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran wordbrain untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa kelas VIII SMPN 5 Sikur. SMPN 5 Sikur merupakan sekolah yang terletak di daerah timur pulau lombok indonesia. Meskipun sekolah ini merupakan

lembaga pendidikan pemerintah, akan tetapi masih memiliki keterbatasan baik dari SDM pengajar maupun fasilitas sarana dan prasarana belajar mengajar. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran wordbrain game untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa dengan segala keterbatasan yang ada.

Beragam hasil penelitian sebelumnya yang berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang bermacam-macam menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Akan tetapi, wordbrain game merupakan media pembelajaran yang terbaru sehingga hasil dari penelitian ini merupakan kebaruan pada hasil penelitian sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran Wordbrain Game untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris siswa kelas VIII SMPN 5 Sikur Lombok Timur.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis eksperimen semu dengan desain non equivalent pre test post test control group desain. Eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. (Sugiyono 2015). Senada dengan (Creswell 2015). Mengungkapkan bahwa “kuasi eksperimen adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok”

Desain penelitian ini melibatkan 2 kelompok yang diuji yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Sikur yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Masing-masing kelas beranggotakan 30 siswa. Siswa kelas A menjadi kelas eksperimen dan kelas B menjadi kelas kontrol.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan tes sebagai instrumen penelitian yaitu pre test, perlakuan dan post test. Pre test diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas sebelum treatment. Tes ini bertujuan untuk memperoleh data penelitian yang berupa skor atau nilai siswa terkait penguasaan kosa kata bahasa inggris sebelum treatment atau perlakuan diberikan.

Setelah pre test maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen dalam hal ini perlakuan penggunaan media belajar wordbrain game dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Sementara kelas kontrol tidak diberikan perlakuan seperti kelas eksperimen. Tahapan terakhir dalam perolehan data penelitian berupa skor siswa dalam menguasai kosa kata bahasa inggris, siswa diberikan post test kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana peningkatan skor siswa setelah pemberian perlakuan.

Data yang sudah diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif gain score dan untuk mengetahui tingkat signifikansi dari kedua kelas baik kelas eksperimen dan kontrol diuji dengan Uji Independent Samples Test. Kedua jenis analisis data tersebut dilakukan oleh peneliti sendiri dengan bantuan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran wordbrain game terhadap peningkatan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa. Merujuk pada rumusan masalah diatas maka Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media belajar wordbrain game dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa.

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, beberapa hasil analisis data penelitian akan disajikan berupa skor kemampuan penguasaan kosa

kata bahasa inggris siswa, peran media pemebelajaran wordbrain game terhadap kemampuan kosa kata bahasa inggris siswa dan data terakit efektifitas penggunaan media pembelajaran worbrain untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa kelas VIII SMPN 5 Sikur.

Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa

Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kemampuan siswa dalam memahami, menggunakan, dan mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris yang mencakup pemahaman akan makna, ejaan, dan pengucapan kata, serta kemampuan untuk menggunakan kata-kata tersebut dalam berbicara dan menulis dengan tepat dan lancar. Penguasaan kosakata yang baik penting dalam berkomunikasi efektif dalam bahasa Inggris, baik dalam situasi formal maupun informal.

Dalam penelitian ini, untuk menunjukkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa, data penelitian yang akan dipaparkan adalah skor pre test dan post test terkait kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris sebagai berikut,

Tabel. 1 Mean Score Pretest And Posttest

No	Jumlah Siswa	Kelas	Mean	
			<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>
1	30	Kelas eksperimen	60,55	69,9
2	30	Kelas kontrol	60	63.35

Pre-test merupakan pengukuran yang dilakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa sebelum diberikan perlakuan. Tujuan dari Pre-test ini adalah untuk mengumpulkan data data terkait penguasaan kosa kata bahasa inggris yang akan dibandingkan dengan data setelah siswa diberikan perlakuan.

Pada penelitian ini, data terkait tentang skor rata rata terkait kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa pada pre test atau sebelum diberikan perlakuan menunjukkan bahwa skor rata rata kelas ekspremen dan kontrol sama yaitu 60. Berdasarkan skor tersebut maka dapat disimpulkan bahwa skor kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa kelas eksperimen dan kontrol dikategorikan rendah.

Setelah data terkait skor pre test siswa didapatkan, maka tahap selanjutnya adalah pemaparan data terkait kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris siswa setelah diberikan perlakuan yaitu hasil post test. Post-test merupakan pengujian ataupun pengukuran yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan. Tujuan utama dari tes ini adalah untuk memperoleh data terkait penguasaaan kosa kata bahasa inggris siswa setelah perlakuan dilakukan untuk mengevaluasi efek dari perlakuan tersebut terhadap variabel yang diteliti.

Berdasarkan tabel diatas, gambaran data terkait hasil post test dapat dideskripsikan bahwa skor post test kelas eksperimen adalah 69,9 sedangkan skor post test pada kelas kontrol adalah 63,35. Dari kedua hasil test diatas terdapat perubahan data berupa skor siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perubahan data berupa peningkatan skor dari pre test ke post test dimana skor pre-test eksperimen 60,55 meningkat menjadi 69,9 setelah perlakuan. Semntara skor pre test kelas kontrol 60 meningkat menjadi 63,35 pada post test.

Pre test dan post test menyediakan data terkait gambaran lengkap tentang dampak dari perlakuan yang diberikan terhadap variabel yang diteliti. kedua jenis tes ini mampu memaparkan data perubahan yang terjadi pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan, serta menyajikan data yang dapat membantu mengukur tingkat keberhasilan dari perlakuan tersebut.

Peran Media Belajar Wordbrain Game Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa

Untuk mengetahui bagaimana peran perlakuan dalam penelitian diperlukan analisis data deskriptif gainscore. Dalam penelitian ini untuk mengetahui peran perlakuan yang berupa penggunaan media pembelajaran wordbrain game dalam proses pengajaran kosa kata bahasa inggris siswa kelas viii smpn 5 sikur disajikan data hasil analisis deskriptif gainscore dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Gain Score merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi perubahan atau peningkatan antara dua pengukuran yang berbeda, seperti sebelum dan sesudah suatu perlakuan. Tujuan dari dilakukan uji gainscore adalah untuk mengetahui apakah perlakuan atau intervensi tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel yang diminati. Dalam hal ini apakah perlakuan (penggunaan wordbrain sebagai media belajar) memiliki perubahan atau tidak.

Hasil dari uji analisis Gain Score memberikan informasi tentang peran perlakuan atau intervensi antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan secara signifikan berbeda dari nol, ini menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi tersebut memiliki dampak yang signifikan. Namun, jika perbedaan tidak signifikan, hal ini menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi mungkin tidak efektif atau tidak memiliki dampak yang signifikan. Untuk lebih jelasnya berikut hasil uji gainscore siswa kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 2. Analisis Deskriptif Gainscore
Group Statistics**

	Wordbrain	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
vocab	Eksperimen	30	9,4333	2,92060	,53323
	Kontrol	30	2,9000	1,26899	,23169

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diatas, diperoleh nilai rata-rata Gainscore pada penguasaan kosa kata bahasa inggris (english vocabulary mastery) siswa pada kelas atau kelompok eksperimen adalah 9,44. Sementara nilai rata-rata gainscore pada penguasaan kosa kata bahasa inggris (english vocabulary mastery) siswa pada kelas kontrol adalah 2,90. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan wordbrain game sebagai media pembelajaran memiliki tingkat kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris (english vocabulary mastery) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordbrain memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa inggris.

Efektifitas Penggunaan Wordbrain Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Bahasa Inggris Siswa

Untuk menjawab rumusan masalah tentang efektifitas penggunaan wordbrain game sebagai media belajar untuk meningkatkan kosa kata bahasa

inggris siswa, diperlukan uji independent sample test atau T Test. Hasil analisis data uji T atau T test memaparkan data terkait perbedaan signifikansi data sehingga hipotesis dalam penelitian dapat disimpulkan.

Hipotesis merupakan pernyataan yang diusulkan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel atau tentang efek dari suatu perlakuan dalam penelitian. Dalam penelitian eksperimen, terdapat dua jenis hipotesis utama yaitu Hipotesis Nol (H_0) yang biasanya dikenal dengan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan atau perbedaan antara variabel atau tidak adanya efek dari perlakuan atau intervensi yang diamati. Hipotesis yang kedua yaitu Hipotesis Alternatif (H_A) yang biasanya diketahui sebagai hipotesis yang menyatakan adanya hubungan atau perbedaan antara variabel atau adanya efek dari perlakuan atau intervensi yang diamati.

Hipotesis alternatif (H_A) pada penelitian ini adalah Terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menerima perlakuan penggunaan media belajar wordbrain game dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menerima perlakuan penggunaan media belajar wordbrain game dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris. Untuk membuktikan kedua hipotesis diatas. Data berupa hasil uji T meanscore digambarkan sebagai berikut.

Tabel. 3 Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Vocabulary	17,792	,000	11,238	58	,000	6,53333	,58138	5,36957	7,69710	
			11,238	39,573	,000	6,53333	,58138	5,35792	7,70875	

Tabel hasil Uji T Mean Gainscore diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig 0,000 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,5. skor rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan rumus T-Test, diketahui bahwa nilai T-Test lebih tinggi dari T-tabel berarti nilai T-Test signifikan.

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Alternatif yang berbunyi "Penerapan wordbrain game efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada siswa kelas VIII SMPN 5 Sikur tahun ajaran 2023/2024 diterima, dan sebaliknya hipotesis nol yang berbunyi "Penerapan wordbrain game tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa penguasaan kosakata pada siswa kelas VII SMPN 5 Sikur tahun ajaran 2023/2024 ditolak. Hal ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan wordbrain game berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa worbrain game mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas viii smpn 5 sikur secara signifikan. WordBrain game merupakan sebuah permainan teka-teki kata dimana pemainnya diharuskan untuk mencari kata-kata yang tersembunyi dalam sebuah grid huruf. Ketika siswa memainkan permainan ini mereka akan terpapar pada berbagai kata-kata bahasa Inggris yang mungkin tidak mereka pernah ketahui sebelumnya. Setiap teka-teki dalam permainan ini menyajikan kosakata baru yang dapat memperluas kosakata mereka.

Selain itu, permainan ini memberikan ruang kepada siswa untuk melihat kata-kata baru dalam konteks teka-teki yang nyata. Hal ini dapat memperkuat pengertian mereka tentang bagaimana kata-kata tersebut digunakan dalam kalimat dan situasi tertentu. Ketika siswa melakukan permainan ini secara berulang mereka akan dihadapkan pada kata-kata yang sama atau serupa dalam teka-teki yang berbeda. Pengulangan ini membantu mengkonsolidasi pemahaman mereka tentang kata-kata tersebut dan memperkuat kosakata mereka.

Selain dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, Permainan ini dapat menjadi cara yang menyenangkan dan menantang untuk mempelajari kata-kata baru. Motivasi siswa untuk menyelesaikan teka-teki dan mencapai skor yang lebih tinggi dapat mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alicia, Dona. 2016. Teaching Vocabulary By Using Semantic Feature Analysis Strategy For The Young Learners. *Jurnal Curricula*, 1(1): 23-33.
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). "PowPow" interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473-478.
- Alvisar, D., & Malik, A. (2016). Making Hopscotch Game To Learn Vocabulary for. *Inovish Journal*, 1(2).
- Aswara, M. fitrisia, Rosidin, O., & Tisnasari, S. (2018). bentuk dan kategori kosakata bahasa Indonesia anak berusia tiga tahun dengan latar belakang orang tua dwibahasawan di wilayah kabupaten tangerang. *Jurnal Kajian Bahasa Dan Pariwisata*, 5(1).
- Deviyani. 2018. Development Of The Students Vocabulary Based On Storybooks. *International Journal of Advanced Educational Research*, 3(1): 357-361
- Fa Biola, G. S. I., & Patintingan, M. L. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48-54.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 11(4), 104-117.
- Farih, A., & Maulidah, W. (2019). Developing Word Bubble Game To Teach Vocabulary for Elementary School in the Academic Year 2017/2018. *Jurnal Reforma*, 7(2), 70. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.7>
- Nur, I. (2017). Teachers' Strategies to Young Learners. Surakarta: The Islamic Institute of Surakarta.
- Wardani, Satuna Indah. (2015). Improving Students Vocabulary Mastery Using Word mapping Strategies. Okara.