



Center of Language and Cultural Studies

CENDEKIA

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

<https://cendekia.soloclcs.org/index.php/cendekia>

ISSN : 1978-2098

EISSN: 2407-8557

Month, Vol, No	: April, Vol.18 No.01
DOI	: doi.org/10.30957/lingua.v18i1.883
Received	: January, 2024
Accepted	: April, 2024
Published	: April, 2024

Survei *Game Online* untuk Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Ursula Amara Syifa Carmelia¹, Linda Zakiah², M. Syarif Sumantri³

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

Email: amarasyifa03@gmail.com¹, lindazakiah@unj.ac.id², syarifsumantri@unj.ac.id³

Abstrak

Game online semakin populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan anak-anak. *Game online* bukan hanya untuk bersenang-senang; mereka dapat membantu Anda mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris. Penulis berharap dapat melakukan penyelidikan yang lebih menyeluruh mengenai dampak *game online* terhadap perolehan kosakata dalam bahasa Inggris. Penggunaan *game online* dapat memiliki dampak baik dan buruk bagi penggunaannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan mengkaji bagaimana *game online* membantu kosakata siswa sekolah dasar dalam bahasa Inggris. Survei dan kuesioner digunakan dalam metodologi kuantitatif penelitian ini. Dengan skor rata-rata 78%, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *game online* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris adalah efektif. Kesimpulan penelitian adalah kosakata bahasa Inggris anak dapat ditingkatkan dengan bermain *game online*. Langkah-langkah tambahan dapat diambil untuk meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Inggris, seperti mengidentifikasi metode pembelajaran yang lebih efektif. Untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang penggunaan *game online* lainnya dalam pembelajaran siswa, penelitian di masa depan dapat membandingkan efektivitas berbagai jenis *game online* dan teknik manajemennya, selain melihat faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan kosakata bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Game Online*; Kosakata; Sekolah Dasar; Kelas Tinggi; Survei

Copyright and License

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Citation (APA):

Carmelia Syifa, A.U., dkk. (2024). Survei *Game Online* untuk Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 13(1), 45-56. <https://doi.org/10.30957/lingua.v18i1.883>

1. PENDAHULUAN

Bahasa memainkan peran penting dalam interaksi kita sehari-hari. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi antarpribadi selain sebagai alat untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Memperluas pengetahuan seseorang tentang bahasa dari budaya yang berbeda dapat meningkatkan keterampilan komunikasi yang efektif. Menurut (Shablack & Lindquist, 2019), bahasa juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek emosional manusia. Bahasa Inggris digunakan secara luas secara global.

Di sekolah dasar Indonesia, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Bahasa Inggris. Menurut (Hapsari, 2012) pengajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar mengacu pada Standar Kompetensi (SK) yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 25 Februari 1993 (No. 060/U/1993). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Inggris. Standar tersebut mengizinkan sekolah dasar di Indonesia, yang biasanya dimulai pada kelas empat dan lima untuk memulai pengajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran lokal.

Meskipun demikian, banyak anak di sekolah dasar kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Berdasarkan temuan penelitian, banyak siswa yang masih kesulitan mempelajari kosakata bahasa Inggris. (Bhakti dkk., 2020). Siswa yang kurang memahami kosakata akan kesulitan mengikuti teks dan percakapan bahasa Inggris. Selain itu, mereka akan kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Inggris tertulis dan lisan. (Tamimi Sa'd & Rajabi, 2018). Berdasarkan data *English First* (EF) tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke-40 dari 100 negara dalam hal kemahiran berbahasa Inggris. Laporan tersebut menunjukkan bahwa kecakapan bahasa Inggris di Indonesia masih rendah, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar dan menengah.

Siswa di sekolah dasar biasanya memiliki kosakata yang terbatas karena kesulitan mereka dalam pengucapan dan menghafal kata-kata bahasa Inggris. Kurangnya motivasi dan ketidaktertarikan terhadap kegiatan belajar kosakata menjadi kendala terbesar dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris bagi pemula atau pembelajar muda (Santosa dkk., 2021). Saat mengajarkan bahasa kepada pemula atau anak-anak, penting untuk fokus pada motivasi dan aktivitas pembelajaran kosakata yang menarik. Kurangnya motivasi dianggap sebagai hambatan utama dalam belajar bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Di kelas dasar atas, memperluas kosakata bahasa Inggris sangatlah penting karena memungkinkan siswa untuk memahami teks yang lebih kompleks dan berkomunikasi dengan lebih lancar. Namun, memotivasi siswa untuk mempelajari kosakata bisa jadi sulit bagi guru. Strategi menarik untuk menyasati hal ini adalah dengan memasukkan pembelajaran ke dalam aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, seperti bermain *game online*. Menurut penelitian di Malaysia, 96,2% guru bahasa Inggris percaya bahwa belajar melalui media lain, seperti *game online*, dapat meningkatkan motivasi dan inovasi pembelajaran (Gamlo, 2019).

Game online menciptakan lingkungan yang interaktif dan menarik di mana siswa dapat belajar tanpa merasa tertekan oleh persyaratan akademik. Mereka mendorong pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk mengikuti gaya belajar mereka sendiri dan melanjutkan dengan kecepatan mereka sendiri. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, *game online* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa karena *game online* sering kali memerlukan pemahaman kosakata untuk mahir dalam permainan.

Game online menjadi semakin populer saat ini, terutama di kalangan anak-anak. *Game online* dapat digunakan sebagai salah satu cara mempelajari kosakata bahasa kedua, khususnya bahasa Inggris, selain untuk memberikan hiburan. Hal ini dimungkinkan karena *game online* biasanya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya.

Penulis berupaya untuk melihat bagaimana *game online* memengaruhi perolehan kosakata dalam bahasa Inggris. Siswa mungkin mengalami berbagai dampak dari *game online* yang intens, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan. Salah satu manfaatnya adalah mempelajari lebih banyak kosakata dalam bahasa kedua khususnya bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif.

Telah ada penelitian sebelumnya tentang bagaimana *game online* mempengaruhi kosakata dalam bahasa Inggris. Anastasiya Yudintseva menulis dalam jurnalnya bahwa hasil pembelajaran kosakata dipengaruhi secara positif oleh kemahiran seseorang dalam bahasa kedua melalui *game online* dan hasil yang signifikan terkait dengan penggunaan kosakata (Yudintseva, 2015).

Penelitian tentang bahasa kedua telah menggunakan berbagai pendekatan. Salah satu contohnya adalah penelitian Siti Hairiyah yang melakukan wawancara dan observasi langsung terhadap Anak-anak berusia 8–10 tahun yang menggunakan internet untuk bermain *game online*. Berdasarkan diskusi, peneliti menemukan bahwa anak-anak mampu menciptakan beberapa jenis kata bahasa Inggris yang mereka gunakan saat bermain *game online* (Hairiyah & Mukhlis, 2019) .

Dalam jurnal "Dampak *Game Online* terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak" yang ditulis oleh Siti Hafifah, Robiatul Adawiyah, dan Dona Aji Karunia Putra, disebutkan bahwa saat ini, popularitas permainan *game online* sedang meningkat di kalangan berbagai usia, terutama anak-anak. Selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga dapat berperan sebagai alat untuk memperluas kosakata dalam bahasa kedua, yakni bahasa Inggris. Ini karena sebagian besar instruksi permainannya dalam bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui variabel-variabel yang mempengaruhi perolehan bahasa kedua anak dan untuk menilai pengaruh bermain *game online* terhadap pembelajaran bahasa. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat menangkap dan memahami makna kosakata yang digunakan dalam permainan. Selain itu, penelitian ini menggunakan kerangka teori psikolinguistik, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa melalui *game online* (Hafifah dkk., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penemuan tersebut menarik perhatian peneliti. Namun, belum ada penelitian yang secara kuantitatif menganalisis keberhasilan penggunaan *game online* dalam meningkatkan kosakata pada kelas tinggi sekolah dasar menggunakan metode survei. Oleh karena itu, kebaharuan dari penelitian ini adalah menganalisis penggunaan *game online* terhadap kosakata pada kelas tinggi sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif melalui pengumpulan data survei.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Game Online

Anak-anak dan remaja semakin banyak bermain *game online*. Kemajuan teknologi telah memungkinkan *game* tersebut dapat dimainkan oleh lebih dari 100 orang secara bersamaan, bahkan dari seluruh dunia, yang dapat berinteraksi dan ngobrol satu sama lain. Popularitas *game online* semakin meningkat. *Game online* adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja secara *online* atau melalui jaringan serupa. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam dunia *virtual* (Fadhli dkk., 2024). Jenis, *genre*, dan fitur *game online* sangat beragam, sehingga menawarkan pengalaman bermain yang berbeda-beda. Pesatnya perkembangan jejaring internet telah menyebabkan munculnya banyak aplikasi hiburan, termasuk *game online*.

Menurut (Fariha, 2022), Salah satu jenis permainan yang terhubung melalui internet adalah *game online*. Komputer, *laptop*, dan perangkat lain yang terhubung ke internet dapat digunakan untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa selama suatu perangkat *online* dan terhubung ke internet, bermain *game online* tidak terbatas pada satu perangkat saja.

Berdasarkan penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa bermain *game online* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Lebih dari dua pemain berpartisipasi dalam *game online* yang dimainkan melalui internet ini. *Game online* menawarkan beragam *genre* permainan menarik yang seringkali sangat menyenangkan.

2.2. Kosakata Bahasa Inggris

Jumlah kata dalam suatu bahasa, serta daftar kata yang familiar dan digunakan seseorang saat menulis dan berbicara, dikenal sebagai sebuah kosakata. Kosakata suatu bahasa tumbuh dan berkembang seiring dengan kompleksitas kehidupan. Meskipun perkiraan akurat mengenai jumlah kata dalam bahasa Inggris kurang, jelas dari definisi ini bahwa belajar menulis dan berbicara secara efektif memerlukan penguasaan kosakata yang cukup banyak. Untuk memahami membaca dan mendengarkan, seseorang perlu memiliki kosakata yang cukup banyak. Mereka juga harus mampu menulis dan berbicara dengan cara yang dapat dipahami orang lain (Asyri dkk., 2024).

Vocabulary atau kosakata adalah kumpulan kata yang digunakan dan dikenal oleh seseorang dalam bahasa tertentu (Ananda, 2023). Kosakata ini bertambah seiring dengan bertambahnya usia dan berperan sebagai dasar untuk berkomunikasi dan memperoleh pengetahuan. Salah satu aspek tersulit dalam mempelajari bahasa kedua adalah memperluas kosakata.

2.3 Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Pada umumnya, anak-anak kelas tinggi sekolah dasar berusia antara 9-11 tahun. Usia dimana anak-anak cenderung tertarik untuk meniru perilaku yang dianggap baik dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memberikan nasihat dan informasi kepada anak-anak mereka selama masa ini.

Beberapa ciri anak-anak di kelas atas sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) Minat terhadap kehidupan sehari-hari yang nyata dan praktis, yang sering kali memotivasi mereka untuk membedakan pekerjaan nyata dan pekerjaan praktis. 2) Rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan yang kuat untuk belajar. 3) Minat khusus terhadap berbagai objek dan topik. 4) Anak yang berumur sembilan atau sepuluh tahun masih memerlukan bantuan guru atau orang

dewasa lainnya dalam menyelesaikan pekerjaan rumahnya. 5) Anak-anak biasanya memandang nilai sebagai ukuran utama keberhasilan mereka di sekolah pada usia ini. 6) Pada usia ini, anak suka membentuk kelompok teman sebaya dan banyak bermain bersama (Syamsu, 2014).

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan metode survei yang bertujuan untuk mengungkapkan informasi melalui pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2018) dikutip oleh (Abdul Rohman, 2021) Survei adalah jenis metode penelitian di mana data dikumpulkan dari sekelompok orang menggunakan pertanyaan atau pernyataan. Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner untuk mengumpulkan data.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghimpun data yang mengidentifikasi ciri-ciri khas suatu kelompok atau untuk mendapatkan informasi mengenai variabel dari sejumlah besar objek (populasi). Selain itu, survei dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi kemampuan mendengarkan, berbicara, menulis, membaca, dan menafsirkan kosakata bahasa Inggris (Aristiawan, 2023).

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pekojan 03 yang terletak di Jalan Pekojan 1 No.5 13, RT.13/RW.5, Pekojan, Kecamatan Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Penelitian ini berlangsung dari bulan Februari hingga bulan Maret 2024.

3.3 Sampel dan Populasi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018), Karakteristik populasi secara keseluruhan dimiliki oleh sampel. Prosedur pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* menurut (Sugiyono, 2018) adalah suatu metode pengambilan sampel dimana tidak setiap komponen atau anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Selain itu, penelitian ini menggunakan strategi *purposive sampling*, yaitu memilih sampel sesuai standar yang telah ditentukan.

Populasi adalah sekelompok besar orang atau benda dengan atribut dan sifat tertentu yang menjadi tempat peneliti memilih dan menganalisis data untuk membuat kesimpulan. (Sugiyono, 2018). Populasi penelitian ini terdiri dari 100 siswa kelas IV (empat) dan V (lima) sekolah dasar.

3.4. Teknik Analisis Data

Data kuesioner diolah dan disusun menjadi satu tabel agar mudah dibaca dan dipahami. Tabel tunggal ini merupakan langkah pertama dalam analisis data, dengan kolom berisi frekuensi dan persentase untuk setiap kategori yang relevan. Kuesioner menggunakan skala pengukuran dengan empat pilihan jawaban 1 (satu) untuk “sangat tidak setuju”, 2 (dua) untuk “tidak setuju”, 3 (tiga) untuk “setuju”, dan 4 (empat) untuk “sangat setuju”.

Tabel 1. Nilai Pengkategorian

Alternatif Jawaban	Jenis Pernyataan (+)	Jenis Pernyataan (-)
--------------------	----------------------	----------------------

Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Keterangan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Peneliti menggunakan metode analisis data untuk mengorganisasikan dan menyusun data yang telah dikumpulkan. Hal ini dicapai dengan memecah variabel penelitian menjadi frekuensi dan persentase yang sesuai. Data tersebut akan dianalisis dan diinterpretasikan dengan menyajikan informasi yang diperoleh dalam kalimat yang rinci dan mudah dipahami.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

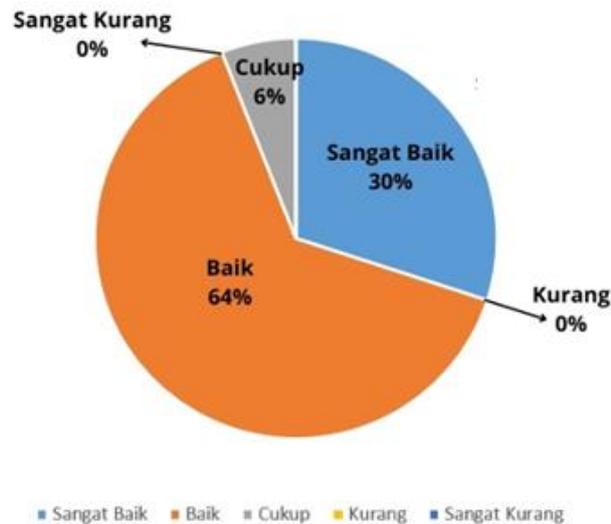
Temuan ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik dan didasarkan pada penelitian yang dilakukan di bidang penggunaan *game online* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di Kelas Tinggi SDN 03 Pekojan. Data yang menunjukkan bagaimana *game online* digunakan untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Inggris ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Keseluruhan

No	Jumlah	Kriteria
1.	30	Sangat baik
2.	64	Baik
3.	6	Cukup
4.	0	Kurang
5.	0	Sangat Kurang

Dari data di atas, menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa menunjukkan kosakata bahasa Inggris siswa baik setelah bermain *game online*, masih ada sejumlah kecil siswa yang tidak memenuhi kriteria tersebut. Kriteria yang dimaksud di atas diperoleh dari skor yang digunakan untuk menentukan kriteria tersebut (Linda Zakiah, 2021)

Menurut penelitian ini, bermain *game online* dapat membantu siswa meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan *game online* untuk belajar bahasa Inggris, dengan 30% memberikan kategori sangat baik, 64% memberikan kategori baik, dan hanya 6% memberikan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris, disajikan dalam grafik 1.



Grafik 1. Persentase kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dari *game online*.

Adapun indikator dan pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

4.1. Mendengarkan (*listening*)

Berdasarkan pada data di bawah, sebagian besar siswa dapat mendengar kosakata bahasa Inggris dan bisa memahami dengan jelas kosakata bahasa Inggris di dalam *game online* yang mereka mainkan. Diukur menggunakan tiga pertanyaan yang relevan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3. Ringkasan hasil kuesioner indikator mendengarkan (*listening*)

No.	Butir Pertanyaan	SS	S	T	STS
1.	Saya bisa mendengar kosakata bahasa Inggris dengan baik ketika bermain <i>game online</i> .	55	43	2	0
2.	Saya sering mendengar kosakata bahasa Inggris ketika bermain <i>game online</i> .	50	41	8	1
3.	Saya bisa memahami dengan jelas kosakata bahasa Inggris yang saya dengar ketika bermain <i>game online</i> .	34	30	30	6

4.2. Berbicara (*speaking*)

Berdasarkan pada data di bawah, sebagian besar siswa dapat berbicara menggunakan kosakata bahasa Inggris dan biasa menggunakan kosakata bahasa Inggris di dalam *game*

online yang mereka mainkan dengan teman. Diukur menggunakan tiga pertanyaan yang relevan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4. Ringkasan hasil kuesioner indikator berbicara (*speaking*)

No.	Butir Pertanyaan	SS	S	T	STS
1.	Saya bisa mengucapkan beberapa kosakata bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> .	35	47	13	5
2.	Ketika sedang mengobrol tentang <i>game online</i> yang saya mainkan, saya tidak pernah memakai kosakata bahasa Inggris yang ada di dalam <i>game online</i> .	7	37	45	11
3.	Saya bisa mengulang kembali kosakata bahasa Inggris yang diucapkan oleh karakter <i>game online</i> .	37	45	16	2

4.3. Membaca (*reading*)

Berdasarkan pada data di bawah, sebagian besar siswa dapat membedakan kosakata bahasa Inggris dan dapat membaca kosakata bahasa Inggris di dalam *game online* yang mereka mainkan. Diukur menggunakan tiga pertanyaan yang relevan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 5. Ringkasan hasil kuesioner indikator membaca (*reading*)

No.	Butir Pertanyaan	SS	S	T	STS
1.	Saya bisa menemukan kosakata bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> .	55	35	7	3
2.	Saya bisa membaca kosakata bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> .	31	48	17	4
3.	Saya tidak bisa membaca kalimat dialog bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> dengan cepat.	12	32	41	15

4.4. Menulis (*writing*)

Berdasarkan pada data di bawah, sebagian besar siswa dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris dan pernah menggunakan kosakata bahasa Inggris ketika berbicara dengan teman. Diukur menggunakan tiga pertanyaan yang relevan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 6. Ringkasan hasil kuesioner indikator menulis (*writing*)

No.	Butir Pertanyaan	SS	S	T	STS
1.	Saya bisa menulis kosakata bahasa Inggris karena sering melihatnya di dalam <i>game online</i> .	29	44	21	6
2.	Saya tidak pernah mengetik obrolan dengan bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> .	13	51	25	11
3.	Saya bisa menuliskan kembali kosakata bahasa Inggris yang ada di dalam <i>game online</i> .	17	51	20	12

4.5. Mengartikan (*meaning*)

Berdasarkan pada data di bawah, sebagian besar siswa dapat mengetahui arti dari kosakata bahasa Inggris dan secara tidak langsung mengetahui arti dari kosakata bahasa Inggris ketika bermain *game online*. Diukur menggunakan tiga pertanyaan yang relevan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 7. Ringkasan hasil kuesioner indikator mengartikan (*meaning*)

No.	Butir Pertanyaan	SS	S	T	STS
1.	Saya bisa menerjemahkan kosakata bahasa Inggris di dalam <i>game online</i> .	19	45	28	8
2.	Kosakata bahasa Inggris saya bertambah ketika bermain <i>game online</i> .	31	46	19	4
3.	Ketika bermain <i>game online</i> , secara tidak langsung saya tahu arti dari kosakata bahasa Inggris.	29	39	25	7

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, rata-rata keseluruhan hasil berada pada tingkat persentase sebesar 78%, menunjukkan kriteria "baik". Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan, mengingat pentingnya pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada murid sekolah dasar, karena bahasa Inggris memiliki signifikansi yang besar bagi perkembangan anak-anak. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Magfirah dkk., 2023) yang berpendapat bahwa pengajaran bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar sangatlah penting karena pada usia tersebut anak-anak belum mengembangkan sikap sosial terhadap penggunaan bahasa.

(Mwalongo, 2016) seperti yang dikutip dalam (Rifdinal, 2020) juga menegaskan bahwa Belajar bahasa Inggris sebaiknya dimulai sejak usia muda karena terbukti lebih efektif pada usia tersebut. Selain itu, bimbingan sejak dini memerlukan penggunaan teknik yang menarik dan beragam untuk mencegah anak mudah kehilangan minat dalam belajar, sesuai dengan temuan (Prayatni, 2019). Dengan demikian, perhatian lebih terhadap pengajaran bahasa Inggris sejak dini dapat memberikan dampak yang positif pada perkembangan bahasa dan kosakata anak-anak.

5. KESIMPULAN

Penelitian mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar kelas IV (empat) dan V (lima) yang memanfaatkan *game online* untuk meningkatkan kosakata mereka memiliki kemampuan kosakata bahasa Inggris yang baik, dengan skor rata-rata 78%. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kosakata bahasa Inggris anak-anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan *game online*. Namun, sebagian kecil siswa termasuk dalam kategori tertentu dan membutuhkan perhatian tambahan dari guru.

Upaya tambahan dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris, yang akan bermanfaat bagi penggunaan *game online* sebagai media pembelajaran. Meskipun penggunaan *game online* dalam penelitian ini dianggap efektif, namun diperlukan lebih banyak penelitian untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang lebih efisien bagi siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Penelitian di masa depan dapat melihat variabel lain yang mempengaruhi kosakata dalam bahasa Inggris, serta membandingkan kemandirian berbagai jenis *game online* dan strategi manajemen untuk lebih memahami penggunaan *game online* lainnya dalam pembelajaran siswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohman, B. I. (2021). *Survei Teknik Dasar Passing Kaki Bagian dalam Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMK Pamor Cikampek*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5632568>
- Ananda, D. M. (2023). *Analisis Pemahaman Medical Terminologies Mahasiswa Keperawatan Stikes Alifah Padang*. 6(2).
- Aristiawan, D. (2023). BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DESA PRINGGARATA KECAMATAN PRINGGARATA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

- Asyri, D., Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. (2024). *Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Rahmawati, E. Y. (2020). Improving Students' Problem Solving Ability Through Learning Based Videoscribe. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 5(2), 61. <https://doi.org/10.26737/jipf.v5i2.1595>
- Fadhli, M., Pangestu, S. A., Ramadhani, Z., & Purnama, A. (2024). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam UIN Sumatera Utara*. 1(3).
- Fariha, A. N. (2022). *JURUSAN PENDIDIKAN GURU MI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA 1443 H/2022 M*.
- Gamlo, N. (2019). The Impact of Mobile Game-Based Language Learning Apps on EFL Learners' Motivation. *English Language Teaching*, 12(4), 49. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n4p49>
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hairiyah, S. & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hapsari. (2012). *Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*. 120–128.
- Linda Zakiah. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN PPKN SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 272–281. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.19056>
- Magfirah, S., Irsyadi, H., & Fajrhi, N. (2023). English for Young Learners: Sosialisasi Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Sejak Dini di Tingkat Sekolah Dasar. *ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 213–222. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.3077>
- Mwalongo, L. J. (2016). Learning Through English Language in Early Childhood Education: A Case of English Medium Schools in China. *Journal of Education and Practice*.
- Prayatni, I. (2019). Teaching English For Young Learners. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 106–110. <https://doi.org/10.29303/jipp.v4i2.90>

- Rifdinal. (2020). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN DUOLINGO DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 2(2).
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). TREN PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Holistika*, 5(2), 72. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.72-84>
- Shablack, H., & Lindquist, K. A. (2019). The role of language in emotional development. *Handbook of emotional development*.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif* (Vol. 1). Alfabeta.
- Syamsu, Y. L. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Cet. 19). Remaja Rosdakarya.
- Tamimi Sa'd, S. H., & Rajabi, F. (2018). Teaching and Learning Vocabulary: What English Language Learners Perceive to Be Effective and Ineffective Strategies. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 8(1), 139–163. <https://doi.org/10.26529/cepsj.492>
- Yudintseva, A. (2015). Synthesis of Research on Video Games for the Four Second Language Skills and Vocabulary Practice. *Open Journal of Social Sciences*, 03(11), 81–98. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.311011>