

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

Tri Wahyuningtyas¹, Neneng Sri Wulan², Nadia Tiara Antik Sari

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : 1triwahyuningtyas05@upi.edu, 2neneng_sri_wulan@upi.edu,
3nadiatiara.as@upi.edu

ABSTRACT

Mastery of English vocabulary does not necessarily only recognize vocabulary, but students must also be able to write, pronounce, and interpret. But in fact, students' English language skills are still not optimal. This is due to the lack of mastery of English vocabulary and the learning process that tends to be monotonous so that students are not actively involved in learning. Therefore, the researcher aims to determine the effect of applying the Game Based Learning model using Quizwhizzer media to improve English vocabulary skills compared to classes that apply Picture and Picture type models. In this study using quasi-experiment method non-equivalent control group design, with data acquisition taken from pre-test and post-test questions given to students. The results showed an effect of 21.5% by applying the Game Based Learning model assisted by Quizwhizzer media on vocabulary skills and there was a better improvement than using the Picture and Picture type model. Therefore, the application of Game Based Learning model by utilizing Quizwhizzer media can be considered as an alternative to improve the mastery of English vocabulary in elementary school students.

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

ABSTRAK

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris tidak serta merta hanya mengenal kosakata, namun siswa juga harus mampu untuk menuliskan, melafalkan, dan mengartikan. Pada kenyataan dilapangan, kemampuan Bahasa Inggris pada siswa masih belum optimal. Hal ini karena kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta proses belajar yang cenderung monoton sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. 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 menunjukkan 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

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan kemampuan dasar yang sangat penting di era globalisasi karena menjadi alat komunikasi internasional dan jembatan menuju akses informasi, ilmu pengetahuan, serta perkembangan teknologi yang semakin pesat. Namun, kemampuan berbahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data *EF English Proficiency Index (EPI)* tahun 2024, Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 116 negara dengan skor rata-rata 468 dan masuk dalam kategori *Low Proficiency*. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia dini, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar seharusnya dimulai dengan pengenalan kosakata yang sesuai dengan dunia anak-

anak, karena kosakata menjadi pondasi awal dalam penguasaan Bahasa Inggris yang kemudian akan memiliki keterampilan berbahasa. Terdapat empat keterampilan bahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Tarigan (dalam Putri, 2021). Sama halnya dengan pendapat Richards dan Renandya (2002) menyatakan bahwa kosakata merupakan komponen penting dalam keterampilan berbahasa. Penguasaan kosakata yang baik dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Tambunsari (2020) juga menjelaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya mencakup mengenali kata, tetapi juga meliputi kemampuan dalam memaknai, melafalkan, menuliskan, dan menggunakannya dalam konteks yang tepat.

Kenyataan dilapangan, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami

kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris, salah satunya terjadi di SDN 2 Nagrikaler. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata siswa yang masih dibawah standar KKM yaitu dengan nilai rata-rata dibawah 65. Hal tersebut karena siswa merasa takut dan malu ketika harus menjawab pertanyaan atau berbicara dalam Bahasa Inggris, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu cara pengajaran yang cenderung tradisional dan monoton membuat siswa tidak bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris. Damayanti (2023) menyebutkan bahwa salah satu penyebab kesulitan siswa dalam belajar Bahasa Inggris adalah karena guru kelas juga merangkap sebagai guru Bahasa Inggris, serta metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, menurut Ratini dkk. (2023), terdapat dua faktor utama penyebab kesulitan siswa dalam belajar Bahasa Inggris, yaitu faktor internal seperti kurangnya motivasi dan rasa cemas, serta faktor eksternal seperti metode mengajar guru yang tidak interaktif

dan suasana belajar yang membosankan.

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu penggunaan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Charlier dkk. (2012), *Game Based Learning* dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui unsur kompetisi, hiburan, dan penghargaan. Reinders dan Wattana (2015) menambahkan bahwa permainan digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti mampu mengurangi kecemasan siswa, membangkitkan rasa percaya diri, dan memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen menggunakan bahasa target tanpa takut salah.

Salah satu media interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan dalam model *Game Based Learning* adalah *Quizwhizzer*. Media ini memungkinkan guru membuat papan permainan digital berisi soal-

soal interaktif yang bisa dijawab siswa secara kompetitif. Vinidiansyah dkk. (2021) menjelaskan bahwa *Quizwhizzer* adalah website edukasi yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis digital interaktif. Media ini mendukung berbagai jenis soal, pilihan tampilan permainan, serta fitur suara dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian Rachmasari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *Quizwhizzer* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen tipe *non-equivalent control group design*, yang mana peneliti menggunakan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen

sebagai penerima perlakuan dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan. Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan secara Purposive Sampling. Menurut (Creswell & Creswell, 2024) menyatakan bahwa teknik Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana peneliti menentukan sendiri partisipan yang relevan dengan penelitian ini.

Pada penelitian ini sampel yang diambil ialah siswa kelas IV B sebanyak 24 anak yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebanyak 24 anak yang digunakan sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan pada penelitian ini dalam mengumpulkan data ialah menggunakan teknik tes yaitu berupa soal *pre-test* dan *post-test* dan teknik *non-tes* yaitu berupa lembar observasi pada guru dan siswa. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 30.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan data penelitian yang telah dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil

deskriptif menunjukkan nilai rata-rata siswa sebelum diberikannya *treatment* maupun sesudah diberikannya *treatment*.

Tabel 1 Hasil Pretes Dan Postes Pada Tes Kemampuan Penguasaan Bahasa Inggris Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Stad Des	Pre Eks	Pre Kontrol	Post Eks	Post Kontrol
Rata-rata	61,29	63,17	80,71	76,46
Nilai Minimal	46	49	70	68
Nilai Maksimal	78	76	92	84

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai hasil *pre-test* di kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,29 sedangkan di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 63,17 yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Sedangkan pada nilai *post-test* di kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,71 dan di kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 76,46. Sehingga dapat diartikan bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kedua kelas menunjukkan adanya perbedaan dalam Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Kelas eksperimen yang

menggunakan model *Game Based Learning* memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Adapun hasil yang diperoleh dari perhitungan secara inferensial, Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan perhitungan *N-Gain*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa dan menilai efektivitas model dan media yang digunakan. Pada penelitian ini, perhitungan *N-Gain* dihitung menggunakan IBM SPSS versi 30 untuk melihat peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* secara akurat..

Tabel 2 Hasil N-Gain

Kelas	N-Gain Skor	N-Gain Persen	Keterangan
Eksperimen	0,4907	49,07%	Sedang
Kontrol	0,3509	35,09%	Rendah

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa skor *N-Gain* pada kelas eksperimen

sebesar 49,07% angka tersebut menunjukkan kategori sedang. Sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan skor *N-Gain* 35,09% angka tersebut menunjukkan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizwhizzer* menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif tipe *Picture and Picture* berbantuan *flashcard*.

Keunggulan tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Game Based Learning* berbantuan *Quizwhizzer* yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan dalam penerapannya di kelas eksperimen. Melalui model ini, materi pelajaran dapat disampaikan secara menarik dan relevan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai kosakata baru (Clark & Mayer, 2020). Hal inilah yang menjadikan model *Game Based Learning* lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Selain itu selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan *Quizwhizzer*. Hal ini didukung oleh fakta bahwa pembelajaran dengan teknologi jarang diterapkan pada mata pelajaran apapun, sehingga siswa merasa lebih bersemangat. Selain itu, antusiasme mereka juga menghilangkan rasa khawatir dalam belajar Bahasa Inggris, menjadikan pengalaman belajar lebih positif dan menyenangkan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari (Reinders & Wattana, 2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan permainan digital memiliki sifat interaktif dan menyeluruh terbukti mampu mengurangi rasa kecemasan dalam belajar bahasa dan membangkitkan rasa percaya diri siswa, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk mencoba hal baru dan bereksperimen dalam menerapkan bahasa bahasa tanpa takut dipandang negatif maupun gagal.

Dalam menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media

Quizwhizzer terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilakukan uji regresi linear sederhana. Berikut merupakan rangkaian uji regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS dengan sajian data sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Konstanta dan koefisien dalam Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized B	Std. Error	t hitung	Sig.
(Constant)	58,568	5,691	10,292	< 0,001
Pre_Eksp	0,322	0,091	3,546	< 0,001

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan hasil uji regresi memiliki nilai Sig. sebesar $< 0,001$ yang mana nilai tersebut berada di bawah batas taraf signifikansi $0,05$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan Quizwhizzer dengan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Sedangkan nilai t-hitung menunjukkan nilai sebesar $3,546$ nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t-tabel yang telah diketahui sebesar $2,069$. Nilai ini mengindikasikan bahwa t-hitung ($3,546$) $>$ t-tabel ($2,069$) dan dapat

diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 5 Menentukan Koefisien Determinasi Regresi

Model	R	R-Square	Adjusted R Square	the Estimate
1	0,463	0,215	0,198	5,026

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan hasil nilai R Square sebesar $0,215$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan media Quizwhizzer memberikan pengaruh sebesar $21,5\%$ terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa selama dua kali pertemuan. Sementara itu, sisanya sebesar $78,5\%$ dipengaruhi oleh faktor lain diluar perlakuan, seperti keterbatasan dalam menggunakan media digital saat pembelajaran. Meskipun demikian, siswa memberikan respon yang positif seperti terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Respon positif yang diberikan siswa saat proses belajarnya menggunakan model Game Based Learning memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata

Bahasa Inggris. Selain itu, model Game Based Learning menjadikan siswa lebih aktif serta percaya diri dalam mempelajari kosakata baru, bekerja sama dalam mengeksplor kosakata baru, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Li, 2021). Hal ini menjadikan siswa untuk memahami kosakata secara lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Simonnet dkk., 2025) menunjukkan bahwa metode berbasis game tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mendukung interaksi sosial antar siswa dan umpan balik langsung, yang secara keseluruhan memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kosakata secara mendalam.

Adapun media yang digunakan pada penelitian ini ialah Quizwhizzer, berdasarkan hasil perhitungan R-Square menunjukkan adanya pengaruh sebesar 21,5% terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan

media ini mampu membantu siswa dalam menguasai kosakata baru melalui model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media Quizwhizzer yang digunakan tidak hanya membuat siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar lebih karena adanya fitur seperti papan peringkat (leaderboard) dan umpan balik langsung (instant feedback). Elemen papan peringkat yang tersedia dapat mendorong siswa dalam meningkatkan semangat belajar kosakata Bahasa Inggris, sementara elemen umpan balik langsung yang diberikan membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaikinya secara langsung (Dindar dkk., 2021). Dengan demikian, pembelajaran berbasis game yang memanfaatkan media seperti Quizwhizzer tidak hanya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, tetapi juga berkontribusi dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, ditemukan hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SD. Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan model *Game Based Learning* yang didukung oleh media *Quizwhizzer* memberikan dampak positif terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut didukung dengan menerapkan media *Quizwhizzer* terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari kosakata. Selain itu, dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Picture and Picture*, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Game Based Learning* memanfaatkan media *Quizwhizzer* menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital lebih efektif dalam memperkuat pemahaman dan daya

ingat kosakata siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2024). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (Sixth edit)*. SAGE Publications, Inc.
- Damayanti, F. E. (2023). *Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Educandy*. 1–14.
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). *An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning*. *British Journal of Educational Technology*, *52*(1), 142–159.
- Li, R. (2021). *Does game-based vocabulary learning APP influence Chinese EFL learners' vocabulary achievement, motivation, and self-confidence?*. *Sage Open*, *11*(1).
- Putri, A. A. (2021). *E-learning Menyangkut Empat Keterampilan Berbahasa dalam Materi Teks Pidato*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/q9dy2>

- 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.
- Rachmasari, S. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 253 Pangungsari Kota Bandung. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).*
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). *Affect and willingness to communicate in digital game-based learning Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. May 2014*, 38–57.
- Simonnet, E., Loiseau, M., & Lavoué, É. (2025). *A Systematic Literature Review of Technology-Assisted Vocabulary Learning. Journal of Computer Assisted Learning*.
- Tambunsari, G. (2020). *Say It Keunikan Bunyi Bahasa Indonesia*. Sleman: deepublish.
- 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.