

PENGARUH MODEL GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN WAYGROUND AI TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN PARSANGA I

Endang Agus Sulasmi¹

¹Universitas Bahaudin Mudhary Madura, Indonesia

1endangagussulasmi@gmail.com

ABSTRACT

The problems faced in English language learning at SDN Parsanga I are the students' low vocabulary mastery, caused by a lack of interactive learning media and the use of monotonous methods. Students have difficulty understanding and remembering vocabulary, as well as using it in the correct sentence context. This study aims to determine the effect of Game-Based Learning assisted by Wayground AI on the English vocabulary comprehension of fourth-grade students at SDN Parsanga I. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, where students are given a pretest and posttest after the implementation of Wayground AI as a game-based learning medium. The research results show a significant improvement in vocabulary comprehension, with an average pretest score of 67.71 and a posttest score of 82.29. The paired sample t-test analysis shows a Sig. (2-tailed) value < 0.001, indicating a significant effect of using Wayground AI. The R Square test result of 0.611 indicates that 61.1% of the vocabulary comprehension improvement can be explained by this model. Additionally, the N-Gain results show an average increase of 0.45 or 45% (moderate category). This research suggests optimizing the use of technology in learning and providing continuous training for teachers.

Keywords: Game-Based Learning, Wayground AI, Vocabulary Comprehension, English Language Learning, Elementary School.

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Parsanga I adalah rendahnya penguasaan kosakata siswa, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran interaktif dan penggunaan metode yang monoton. Siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata, serta dalam menggunakan kosakata dalam konteks kalimat yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN Parsanga I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan *pretest* dan *posttest* setelah penerapan *Wayground AI* sebagai media pembelajaran berbasis *game*. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata, dengan nilai rata-rata pretest 67,71 dan posttest 82,29. Analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,001, yang mengindikasikan pengaruh signifikan dari penggunaan *Wayground AI*. Hasil uji *R Square* = 0,611 menunjukkan bahwa 61,1% peningkatan pemahaman kosakata dapat dijelaskan oleh model ini. Selain itu, hasil *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,45 atau 45% (kategori sedang). Penelitian ini menyarankan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, *Wayground AI*, Pemahaman Kosakata, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang mendasar (Wibowo & Astiyandha, 2025). Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kosakata, karena penguasaan kosakata yang baik akan mempengaruhi keterampilan berbahasa siswa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Puspayanti dkk., 2024). Namun, penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar sering kali menjadi tantangan, terutama karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak cukup memadai dalam memperkenalkan kosakata baru kepada siswa (Yuwono & Triono, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal di SDN Parsanga I dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris belum terlaksana secara optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan, di mana pembelajaran masih cenderung monoton dan tidak cukup menarik bagi siswa. Siswa baru mulai mempelajari bahasa Inggris di kelas IV, sehingga belum memiliki dasar yang kuat dalam kosakata. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik menjadi kendala utama dalam proses belajar mengajar. Guru mengungkapkan bahwa siswa kesulitan dalam menguasai kosakata, terutama dalam memahami makna dan penggunaan kata dalam kalimat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa masih

terbatas, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning* (GBL), di mana elemen permainan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis *game* telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual (Sundari & Prasetya, 2024). Salah satu teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ini adalah *Wayground AI*, yang memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui *game* edukatif yang berbasis kecerdasan buatan.

Wayground AI merupakan platform berbasis AI yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual untuk siswa (Hidayat & Aini, 2025). Dengan menggunakan *Wayground AI*, pembelajaran kosakata dapat disesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa, memungkinkan mereka

untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Teknologi ini juga dapat menyediakan *feedback* secara *real-time*, yang membantu siswa untuk langsung mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya (Kuron dkk., 2025).

Penelitian sebelumnya yang menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan teknologi seperti *Quizizz* dan *Scratch* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa, terutama pada siswa sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Yuliandini dkk., 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai aplikasi berbasis game untuk pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa secara signifikan, karena elemen permainan yang menyenangkan dapat menarik perhatian siswa. Namun, masih terdapat gap penelitian dalam menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* untuk mengukur pengaruhnya terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model

Game-Based Learning berbantuan *Wayground AI* berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami bentuk, makna, dan penggunaan kosakata secara kontekstual. Melalui model pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan perhatian mereka dalam mempelajari bahasa Inggris.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD sebelum dan sesudah menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI*, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD di SDN Parsanga I. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan

metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan efektif, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata di kalangan siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design*, dan desain *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Wayground AI* yang berbasis *game* edukatif, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Tujuan dari desain ini adalah untuk melihat perubahan yang signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa setelah perlakuan diberikan. Desain ini mengacu pada panduan yang dijelaskan oleh (Unaradjan, 2019), di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga dapat mengidentifikasi pengaruh

langsung dari penerapan model *Wayground AI*.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Parsanga I. Mengingat jumlah siswa yang terbatas, sampel jenuh digunakan dalam penelitian ini, di mana seluruh populasi kelas IV dijadikan sebagai sampel. Total partisipan yang terlibat adalah 35 siswa. Teknik pengambilan sampel ini termasuk dalam kategori *non-probability sampling*, di mana tidak semua individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sebagaimana dijelaskan oleh (Sumargo, 2020).

Instrumen penelitian terdiri dari beberapa jenis alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan (Kurniawan, 2022). Instrumen utama yang digunakan adalah tes tertulis. Tes tertulis mencakup soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap tiga aspek kosakata bahasa Inggris, yaitu *form* (bentuk kata), *usage* (penggunaan kata dalam konteks yang tepat), dan *word meaning* (makna kata).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji terlebih

dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitas. Setelah instrumen dinyatakan valid, data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif untuk melihat rata-rata dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pemahaman kosakata. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan, analisis data juga dilakukan menggunakan statistik inferensial dengan uji *t-test*. Uji *t* ini digunakan untuk membandingkan hasil tes *pretest* dan *posttest*, dan mengukur apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua tes tersebut yang dapat diatribusikan pada penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

a. Hasil Pemahaman Kosakata Sebelum Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI*

Sebelum model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* diterapkan, hasil *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Parsanga I masih cukup rendah. Rata-rata nilai

yang diperoleh siswa adalah 67,71, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang telah diajarkan. Siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk kata (*form*) dan makna kata (*word meaning*), serta tidak dapat menggunakan kosakata dengan benar dalam kalimat.

Tabel 1. Hasil Pretest Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Jenis	Nilai		Mean	Std. Deviation
	Min	Maks		
Pretes	40	100	67,71	15,546

Tabel ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa siswa yang berhasil mencapai skor tinggi, sebagian besar siswa masih memperoleh nilai yang rendah, yang mengindikasikan bahwa penguasaan kosakata mereka masih terbatas.

b. Hasil Pemahaman Kosakata Setelah Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI*

Setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI*, dilakukan tes posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman kosakata siswa. Hasil posttest menunjukkan perubahan

yang signifikan dengan rata-rata skor 82,29, yang menunjukkan peningkatan yang jelas dibandingkan dengan skor pretest. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Wayground AI* sebagai media pembelajaran berbasis *game* berhasil meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Siswa dapat memahami kosakata dengan lebih baik dan menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat yang sesuai.

Tabel 2. Hasil Posttest Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Jenis	Nilai		Mean	Std. Deviation
	Min	Maks		
Postes	60	100	82,29	14,968

Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata naik dari 67,71 pada pretest menjadi 82,29 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbantuan *Wayground AI* efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

c. Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI* terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Hasil analisis menggunakan uji *paired sample test* menunjukkan

bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan nilai Sig. (2-tailed) = <0,001, yang menunjukkan bahwa model *Wayground AI* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test				
Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1 Pretest - Posttest	-14,571	20,197	3,414	-21,509

Paired Samples Test				
Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1 Pretest - Posttest	-14,571	20,197	3,414	-21,509

Selain itu, analisis regresi menunjukkan bahwa penerapan model ini menjelaskan 61,1% peningkatan pemahaman kosakata, dengan nilai *R Square* = 0,611, yang menggarisbawahi efektivitas teknologi

dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,781 ^a	,611	,599	1,508

Efektivitas model ini diperkuat melalui uji *N-Gain*, yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,45 atau 45% (kategori sedang). Mayoritas siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan tinggi, dengan hanya sebagian kecil yang berada pada kategori rendah.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

No	Pretest	Posttest	Hasil Peningkatan	
			Peningkatan	Criteria
1	67,71	82,29	0,45	Sedang

2. Pembahasan

a. Pemahaman Kosakata Sebelum Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI*

Pemahaman kosakata siswa sebelum penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* menunjukkan bahwa banyak siswa di SDN Parsanga I mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, sebagaimana tercermin dari rata-rata

nilai pretest sebesar 67,71. Kesulitan yang dialami siswa meliputi pemahaman bentuk kata (*word form*), makna kata (*word meaning*), serta kemampuan menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat yang tepat. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Panjaitan dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, baik dalam memahami makna, mengingat kata-kata, maupun menggunakan kosakata dalam konteks kalimat yang tepat, terutama pada level sekolah dasar yang kurang menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif.

Penyebab utama kesulitan ini juga tercermin dari hasil penelitian (Fadillah dkk., 2023) yang menemukan bahwa 76,48% siswa di kelas IV SD Islam Salafiyah Margomulyo menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Faktor utamanya adalah minimnya variasi dalam penggunaan media dan metode pengajaran yang tidak cukup menarik bagi siswa, yang menyebabkan siswa kesulitan mempertahankan kosakata dalam ingatan mereka.

Selain itu, kondisi ini sejalan

dengan hasil penelitian (Manahim dkk., 2024) yang menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil studi oleh peneliti (Hidayatullah dkk., 2025) juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, termasuk penggunaan permainan edukatif dan alat pembelajaran visual, dapat meningkatkan motivasi dan retensi kosakata pada siswa muda secara signifikan.

Dengan demikian, kesulitan kosakata yang dialami siswa di SDN Parsanga I sebelum penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* tidak hanya merupakan fenomena lokal, tetapi juga mencerminkan masalah yang sering ditemukan pada pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan ini, seperti kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan tidak adanya variasi dalam metode pengajaran.

b. Pemahaman Kosakata Setelah Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI*

Setelah penerapan model

Game-Based Learning berbantuan *Wayground AI*, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata 82,29, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis permainan dapat membantu siswa memahami kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prastiwi & Lestari, 2025) menyimpulkan bahwa *Digital Game-Based Learning* (DGBL) efektif dalam meningkatkan akuisisi kosakata bahasa Inggris bagi pembelajar EFL melalui berbagai aktivitas bermain yang kontekstual dan interaktif.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh (Gunel & Top, 2022) menemukan bahwa penggunaan video *game* edukatif secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosakata dan retensi vocabulary pada peserta didik bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (EFL), yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis *game* memfasilitasi proses internalisasi kosakata melalui keterlibatan aktif dan praktik berulang.

Dengan menggunakan *Wayground AI*, siswa tidak hanya dilibatkan dalam permainan yang

menarik, tetapi juga memperoleh materi yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan dan kemampuan mereka, sehingga memperkuat penguasaan kosakata secara individual. Hal ini konsisten dengan prinsip *game-based learning* yang mendorong motivasi, keterlibatan aktif, dan kontekstualisasi pembelajaran yang mengarah pada peningkatan pemahaman kosakata yang lebih kuat dibandingkan metode konvensional.

c. Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wayground AI* terhadap Pemahaman Kosakata

Analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = <0,001, yang mengindikasikan bahwa penerapan *Wayground AI* memberikan pengaruh yang nyata terhadap pemahaman kosakata siswa. Hasil ini didukung oleh penelitian (Salsabila dkk., 2025) yang mengungkapkan bahwa strategi gamifikasi berbasis media seperti *Wordwall* mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan, yang tercermin dari hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi pada media berbasis *game*. Selain itu, *R*

Square = 0,611 menunjukkan bahwa 61,1% peningkatan pemahaman kosakata dapat dijelaskan oleh penggunaan teknologi berbasis permainan, yang menguatkan bukti bahwa model ini memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran kosakata.

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,45 atau 45% (kategori sedang), yang menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan signifikan, masih ada ruang untuk penguatan lebih lanjut. (Sunardi dkk., 2025) juga menjelaskan bahwa meskipun *Game-Based Learning* sudah terbukti efektif, penguatan dengan penggunaan variasi strategi pembelajaran dan teknologi tambahan akan memperbesar dampak terhadap pemahaman kosakata. Dengan demikian, penerapan *Wayground AI* dalam model *Game-Based Learning* menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa, meskipun masih memerlukan penyesuaian lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Wayground AI* menunjukkan peningkatan yang

signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN Parsanga I. Hal ini terbukti dari hasil posttest yang menunjukkan skor rata-rata 82,29, meningkat dari 67,71 pada pretest. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,001, yang mengindikasikan bahwa penerapan model ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa. Selain itu, hasil analisis *R Square* = 0,611 menunjukkan bahwa 61,1% peningkatan pemahaman kosakata dapat dijelaskan oleh penerapan *Wayground AI* sebagai model *Game-Based Learning*.

Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,45 atau 45% (kategori sedang), yang menunjukkan bahwa model ini memiliki potensi besar namun masih memerlukan perbaikan dan penguatan lebih lanjut dalam implementasinya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Dari hasil penelitian ini, juga disarankan agar sekolah yang menerapkan *Game-Based Learning* dengan *Wayground AI* mempertimbangkan penggunaan metode dan platform tambahan untuk

memperdalam pemahaman kosakata. Penguatan pelatihan digital bagi guru juga penting untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Penelitian lanjutan dapat fokus pada evaluasi jangka panjang dan pengaruh variasi metode pembelajaran terhadap pemahaman kosakata dan hasil belajar di mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, R. P., Budiman, M. A., & Kartinsh, K. (2023). Analisis kesulitan penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa inggris kelas iv sd islam salafiyah margomulyo. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 130–138.
- Gunel, E., & Top, E. (2022). Effects of Educational Video Games on English Vocabulary Learning and Retention. *International Journal of Technology in Education*, 5(2), 333–350.
- Hidayat, N. K., & Aini, S. N. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLEGENCE MELALUI PLATFORM FLASHCARD WAYGROUND PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *PENA: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3).
- Hidayatullah, A. S., Sudirman, A., Ardhian, T., Vijayanti, D., Sari, S. R., & Sari, A. L. L. (2025). Investigating Vocabulary Acquisition among Young Learners through Contemporary and Traditional Games in Interactive EFL Settings. *Dedikasi Sains Dan Teknologi (DST)*, 5(1).
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2025). GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN: KAHOOT, WAYGROUND DAN WORDWALL. *Penerbit Tahta Media*.
- Manahim, B. N., Kuswandi, I., & Zainuddin, Z. (2024). Development Of Planet Education (Planetion) Learning Media Based On Adobe Flash CS6 In Class VI Science Learning Primary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 462–476.
- Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V, Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., & Hutauruk, G. (2025). Analisis kesulitan belajar siswa dalam memahami kosa kata pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *J. Pendidik. Tambusai*, 9, 9829–9834.
- Prastiwi, F. D., & Lestari, T. D. (2025). Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 349–358.
- Puspayanti, Y. Y. E., Fajriyah, K., & Untari, M. F. A. (2024). Analisis Penguasaan Kosakata dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Blora. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 505–525.

- Salsabila, C., Nurjannah, E., Elvira, E., Maysaroh, S., Ulida, U., & Utami, W. S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4369–4377.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. Unj press.
- Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmiani, R. (2025). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING MELALUI MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 49–60.
- Sundari, S., & Prasetya, B. (2024). Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning 'Kahoot' Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 115–126.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Wibowo, H., & Astiyandha, T. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Strategi Total Physical Response di SDN Jatibening, Bekasi. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 1172–1184.
- Yuliandini, A., Rosidik, I., & Wulandari, N. P. (2025). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 202–208.
- Yuwono, B., & Triono, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Vi Sd Materi Simple Future Tense Melalui Metode Grammar Translation Method. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1504–1514.