

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA SPELLING CARD GAME
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Rizki Tania Fitriani¹, Uswatun Hasanah², Otib Satibi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : ¹rizki.tania.fitriani@mhs.unj.ac.id, ²uswatunhasanah@unj.ac.id,
³otibsatibi@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs for Vocabulary Spelling Card Game media to improve English vocabulary mastery and spelling ability of fifth-grade elementary school students. This research is a preliminary step of a Research and Development (R&D) study using the 4D model Thiagarajan et al. (1974), specifically focused on the Define stage. A descriptive quantitative approach was employed, with data collected through a Guttman scale questionnaire (Yes/No) consisting of 23 items distributed to 44 fifth-grade students of SDN Kebon Pala 12 Pagi. The questionnaire was developed based on five analytical dimensions of the Define stage: front-end analysis, learner analysis, concept analysis, task analysis, and specifying instructional objectives. Data were analyzed using descriptive statistics through percentage calculation. Results indicate that students experience significant difficulties in memorizing and writing English vocabulary, particularly in spelling. The majority of students show a high need for game-based, visually supported, and group-oriented learning media. These findings confirm the necessity of developing Vocabulary Spelling Card Game as a media that integrates image cards, letter cards, and a competitive game mechanism, targeting the vegetables theme for fifth-grade students.

Keywords: need analysis, vocabulary, spelling, card game, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media *Vocabulary Spelling Card Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan *spelling* bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan langkah awal dari penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model 4D Thiagarajan et al. (1974) yang difokuskan pada tahap *Define*. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner berskala Guttman (Ya/Tidak) sebanyak 23 butir pernyataan yang disebarkan kepada 44 siswa kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi. Kuesioner disusun berdasarkan lima dimensi analisis pada tahap *Define*, yaitu *front-end analysis*, *learner analysis*, *concept analysis*, *task analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan persentase per butir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa

mengalami kesulitan yang signifikan dalam mengingat dan menuliskan kosakata bahasa Inggris, terutama pada aspek ejaan. Sebagian besar siswa menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap media pembelajaran berbasis permainan, visual, dan kelompok. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan media *Vocabulary Spelling Card Game* yang mengintegrasikan kartu gambar, kartu huruf, dan mekanisme permainan kompetitif pada materi kosakata vegetables untuk siswa kelas V SD.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, kosakata, *spelling, card game*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa internasional yang menjadi kunci komunikasi lintas negara, akses informasi global, serta pengembangan kompetensi di era globalisasi. Menyadari pentingnya hal tersebut, pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka telah menetapkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan pada jenjang sekolah dasar (Oktavia et al., 2023). Pembelajaran bahasa Inggris yang dimulai sejak usia dini dinilai strategis karena memberikan peluang keberhasilan yang lebih besar dibandingkan jika dimulai pada usia yang lebih tua (Pusat Standar dan Kebijakan, 2023). Dalam pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri, terdapat satu aspek yang menjadi fondasi utama sebelum siswa dapat menguasai keterampilan lainnya, yaitu penguasaan kosakata (*vocabulary*). Nation menegaskan bahwa kosakata merupakan unsur

paling mendasar dalam pembelajaran bahasa, karena tanpa kosakata yang memadai, siswa tidak akan mampu memahami maupun memproduksi bahasa secara efektif dalam keempat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis).

Mengingat pentingnya kosakata tersebut, kondisi yang terjadi di lapangan justru menunjukkan arah yang berlawanan. Peneliti menemukan kondisi ini secara langsung selama satu bulan mengajar di kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi. Dari 35 siswa, rata-rata tidak mampu menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar, meskipun sebagian telah mengenalnya secara lisan. Siswa berulang kali mendatangi guru hanya untuk menanyakan cara mengeja sebuah kata. Kondisi ini mengindikasikan bahwa permasalahan tidak sekadar terletak pada ketidaktahuan makna kata, melainkan pada ketidakmampuan

siswa dalam aspek ejaan (*spelling*) dan penulisan kosakata. Sucandra et al. (2022) menemukan permasalahan serupa, bahwa siswa SD di Indonesia mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris terutama pada aspek ejaan dan penulisan, dan kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya minat belajar bahasa Inggris secara keseluruhan.

Rendahnya penguasaan kosakata tersebut tidak muncul begitu saja. Ada penyebab yang lebih mendasar yang perlu ditelusuri. Observasi lebih lanjut di kelas yang sama mengungkap bahwa guru bahasa Inggris kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi kosakata. Pembelajaran masih mengandalkan pencatatan daftar kata di papan tulis, kemudian siswa diminta menyalin dan menghafalnya, tanpa media yang melibatkan siswa secara aktif. Hamidah et al. (2023) menelusuri bahwa kondisi serupa masih banyak ditemukan di sekolah dasar, di mana guru cenderung bertahan dengan cara konvensional karena media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang inovatif masih

sangat terbatas. Kondisi ini diperparah dengan temuan Husein et al. (2024) bahwa penggunaan media konvensional tanpa dukungan visual yang memadai berdampak langsung pada rendahnya perolehan kosakata siswa SD, sehingga dibutuhkan media yang mampu menghadirkan stimulus visual sekaligus keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kondisi ini menjelaskan mengapa siswa tidak termotivasi. Ketika cara belajar tidak menarik, kosakata yang seharusnya dikuasai pun tidak terserap dengan baik, termasuk kemampuan mengejanya. Pratiwi et al., (2025) dalam tinjauan literaturnya menegaskan bahwa teknik berbasis permainan terbukti jauh lebih efektif meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD dibandingkan metode konvensional, sehingga pengembangan media berbasis permainan menjadi solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan ini.

Berbagai upaya pengembangan media untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD telah dilakukan sebelumnya, di antaranya melalui media visual, permainan berbasis papan, serta media berbasis kartu. Dari berbagai pendekatan

tersebut, media berbasis kartu menunjukkan hasil yang konsisten. Sativa et al. (2024) melalui kajian literatur menemukan bahwa media *scramble word game*, permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna, memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata, ketertarikan belajar, dan keefektifan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Kurniati et al. (2023) membuktikan bahwa media flashcard mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD hingga 15% per siklus. Armelia et al. (2024) juga menunjukkan bahwa *card game* efektif meningkatkan kosakata sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, kedua pendekatan tersebut memiliki keterbatasan yang sama, yaitu tidak melatih siswa untuk mengeja (*spelling*) secara aktif. *Flashcard* konvensional cenderung hanya mendorong siswa melihat dan menghafal, sementara *card game* yang ada umumnya sebatas mencocokkan gambar dengan tulisan. Hesti & Nurryanti (2022) menegaskan bahwa kemampuan *spelling* tidak terbentuk secara otomatis dari

menghafal arti kata, melainkan membutuhkan media yang secara langsung melatih siswa menyusun dan menuliskan ejaan kata tersebut. Keterbatasan inilah yang menjadi celah yang belum terjawab oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Bertolak dari celah tersebut, penelitian ini mengusulkan media *Vocabulary Spelling Card Game*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu yang mengintegrasikan tiga komponen sekaligus: kartu gambar (*image card*) sebagai stimulus visual, kartu huruf (*letter card*) yang disusun siswa secara fisik untuk mengeja kata, dan mekanisme permainan kelompok dengan sistem poin. Materi yang digunakan adalah kosakata *vegetables* sesuai tema pembelajaran kelas V SD. Dengan kombinasi ketiga komponen ini, siswa tidak hanya mengenal dan menghafal kata, tetapi secara aktif melatih kemampuan mengejanya melalui aktivitas bermain. Clara & Azlina (2022) menyimpulkan bahwa *game-based learning* berbasis kartu merupakan pendekatan paling efektif untuk melatih kosakata sekaligus kemampuan *spelling* siswa SD secara bersamaan. Dua kompetensi yang selama ini jarang

dilatih dalam satu media yang terintegrasi. Kebaruan (*novelty*) media ini terletak pada integrasi aktivitas menyusun huruf secara fisik (*hands-on spelling*) ke dalam mekanisme permainan kartu tematik, yang membedakannya dari *flashcard* maupun *card game* yang telah ada. Adapun penelitian ini difokuskan pada tahap analisis kebutuhan (*needs analysis*) sebagai landasan awal pengembangan media.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan langkah awal dari proses pengembangan media *Vocabulary Spelling Card Game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan *spelling* bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan media ini mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al (1974). Metode ini terdiri dari empat tahap, yakni (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate*. Penelitian ini difokuskan pada tahap pertama, yaitu tahap *Define*. Tahap ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan sebagai landasan sebelum media dikembangkan lebih lanjut.

Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berskala Guttman (Ya/Tidak) yang terdiri atas 23 butir pernyataan. Kuesioner disebarkan kepada 44 peserta didik kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi yang terdiri dari dua kelas. Kuesioner disusun berdasarkan lima dimensi pada tahap *Define* model 4D, yaitu (1) *front-end analysis*, (2) *learner analysis*, (3) *concept analysis*, (4) *task analysis*, (5) *specifying instructional objectives* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan menghitung persentase jawaban siswa per butir pernyataan. Interpretase mengacu pada pedoman yang diadaptasi dari (Arikunto, 2010)

Tabel 1 Pedoman Interpretasi Persentase Analisis Kebutuhan

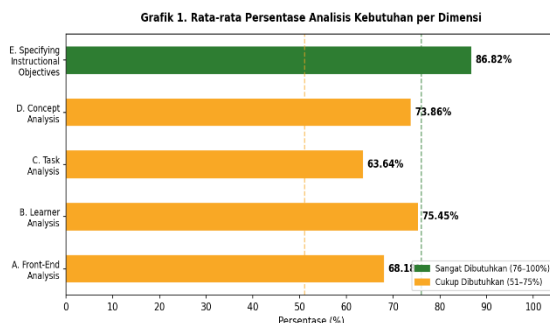
Persentase	Keterangan
0%	Tidak ada siswa yang membutuhkan
1% – 26%	Sedikit sekali siswa yang membutuhkan
27% – 49%	Sebagian kecil siswa yang membutuhkan
50%	Sebagian siswa yang membutuhkan
51% – 75%	Sebagian besar siswa yang membutuhkan (Cukup Dibutuhkan)
76% – 99%	Hampir semua siswa yang membutuhkan (Sangat Dibutuhkan)

100% Semua siswa membutuhkan

Sumber: Adaptasi dari Arikunto (2010)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 44 siswa kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi, diperoleh data kebutuhan dari 23 butir pernyataan yang mencakup lima dimensi analisis pada tahap *Define* model 4D, yaitu *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Rekap hasil analisis per dimensi disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1 Rata-rata Persentase Analisis Kebutuhan per Dimensi

Front-End Analysis

Hasil analisis pada dimensi *front-end analysis* memperoleh rata-rata persentase sebesar 68,1% yang masuk dalam kategori cukup dibutuhkan. Temuan ini mengidentifikasi bahwa kondisi pembelajaran kosakata bahasa

Inggris yang berlangsung selama ini belum berjalan secara optimal. Sebanyak 68,2% siswa menyatakan bahwa pembelajaran kosakata tidak disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Serta 68,2% siswa juga menyatakan bahwa guru belum menggunakan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran kosakata. Lebih lanjut, 56,8% siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Lalu, 63,6% siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan kata dengan benar (*spelling*), meskipun 84,1% siswa merasa senang saat belajar kosakata bahasa Inggris.

Learner Analysis

Hasil analisis pada dimensi *learner analysis* memperoleh rata-rata persentase sebesar 75,4%, yang masuk dalam kategori cukup dibutuhkan dan mendekati ambang batas kategori sangat dibutuhkan. Temuan ini menggambarkan karakteristik belajar siswa yang cenderung aktif, visual, dan kolaboratif. Sebanyak 59,1% siswa menyatakan lebih mudah belajar kosakata apabila disertai gambar dan 72,7% siswa lebih menyukai pembelajaran sambil melakukan aktivitas dibandingkan hanya

mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, 70,5% siswa menyukai pembelajaran berbasis permainan, dan 84,1% siswa lebih memilih belajar bersama teman. Yang paling menonjol, 90,9% siswa menyatakan tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan sistem poin atau hadiah. Temuan ini masuk dalam kategori sangat dibutuhkan. Tingginya antusiasme siswa terhadap elemen kompetisi ini sejalan dengan kajian Pratiwi et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa teknik berbasis permainan secara konsisten mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa SD dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, terutama ketika permainan dirancang dengan mekanisme yang kompetitif dan kolaboratif secara bersamaan.

Task Analysis

Hasil analisis pada dimensi *task analysis* memperoleh rata-rata persentase sebesar 63,6% yang termasuk dalam kategori cukup dibutuhkan. Pada dimensi ini, siswa menunjukkan ketertarikan yang cukup terhadap berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan praktik langsung. Sebanyak 59,1% siswa tertarik untuk menyusun huruf acak

menjadi sebuah kata dalam bahasa Inggris, 68,2% siswa tertarik untuk mencocokkan gambar dengan kata, dan 70,5% siswa tertarik untuk berlatih mengeja (*spelling*) dengan cara yang menyenangkan. Sementara itu, 56,8% siswa menyatakan pernah belajar menggunakan kartu atau *flashcard* sebelumnya, yang menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki sedikit pengalaman dengan media berbasis kartu meskipun belum optimal.

Concept Analysis

Hasil analisis pada dimensi *concept analysis* memperoleh rata-rata persentase sebesar 73,9%, yang termasuk dalam kategori cukup dibutuhkan. Temuan pada dimensi ini mengungkap adanya kesenjangan yang signifikan antara kemampuan mengenal kosakata secara lisan dan kemampuan menuliskannya secara tertulis. Sebanyak 84,1% siswa menyatakan telah mengenal beberapa nama sayuran dalam bahasa Inggris, tetapi hanya 52,3% siswa yang mampu menuliskan nama sayuran tersebut dengan ejaan yang benar. Selain itu, 72,7% siswa mampu mencocokkan gambar sayuran dengan kata dalam bahasa Inggris, serta 86,4% siswa menyatakan

keinginan untuk belajar kosakata berdasarkan tema tertentu, yang masuk dalam kategori sangat dibutuhkan.

Specifying Instructional Objectives

Hasil analisis pada dimensi *specifying instructional objectives* memperoleh rata-rata persentase tertinggi di antara kelima dimensi, yaitu sebesar 86,8% yang masuk dalam kategori sangat dibutuhkan. Temuan ini secara langsung mencerminkan kebutuhan siswa yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran baru yang lebih menarik dan interaktif. Sebanyak 93,2% siswa menginginkan media yang dapat membantu mereka belajar menulis kosakata bahasa Inggris dengan benar dan 93,2% siswa menginginkan media yang dapat dimainkan bersama teman. Selain itu, 86,4% siswa menginginkan media yang dilengkapi gambar berwarna, 84,1% siswa menginginkan media yang lebih menarik dibandingkan buku teks, dan 77,3% siswa menyatakan ingin belajar kosakata menggunakan kartu permainan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 44 siswa kelas V SDN Kebon Pala 12 Pagi,

dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan media *Vocabulary Spelling Card Game*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menuliskan kosakata bahasa Inggris, khususnya pada aspek ejaan; (2) pembelajaran kosakata yang ada belum menggunakan media yang menarik dan inovatif; (3) siswa memiliki kecenderungan belajar yang visual, aktif, dan kolaboratif dengan minat sangat tinggi terhadap sistem kompetisi (90,9%); (4) terdapat kesenjangan antara kemampuan mengenal kosakata *vegetables* secara lisan (84,1%) dengan kemampuan menuliskan ejaannya (52,3%); serta (5) lebih dari 77% siswa menyatakan kebutuhan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran yang dapat melatih spelling, berbasis permainan, visual, dan dapat dimainkan secara berkelompok. Temuan ini menegaskan bahwa media *Vocabulary Spelling Card Game* yang mengintegrasikan kartu gambar, kartu huruf, dan mekanisme permainan kelompok merupakan solusi yang tepat dan relevan untuk dikembangkan lebih lanjut pada tahap

Design, Develop, dan Disseminate dalam penelitian pengembangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Armelia, N., Sudarmaji, I., Nuraini, H., Forsia, L., & Nirmala, N. (2024). Improving Students' English Vocabulary Mastery Through the Learning Media "Card Games." *Jurnal Basicedu*, 8(1).
- Clara, D., & Azlina, A. A. (2022). A Systemic Literature Review on Using Game-Based Learning to Enhance English Vocabulary and Spelling for Primary School Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 1(2).
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan Media Flashcard pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1).
- Hesti, R. M., & Nurryanti, L. (2022). Efektivitas Media Flashcard terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*, 14(1).
- Husein, A. M., Meisarah, F., & Sudrajat, D. (2024). The Impact of Using Multimedia in Improving English Vocabulary Acquisition Among Primary School Students. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 33.
- Kurniati, E., Fitri, N., & Fauzan, A. (2023). Use of Flash Card Media to Improve English Vocabulary Memory for Class V Students at SDN 205/IV Jambi. *Electronic Journal of Educationm Social Economics and Technology*, 4(2).
- Nation. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University.
- Oktavia, D., Habibah, N., Levandra, & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar: Need Analisis Study. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Pratiwi, Y., Maulina, M., & Nasrullah, R. (2025). Effectiveness of Using Game Techniques to Improve English Vocabulary Mastery in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 6(2).
- Pusat Standar dan Kebijakan. (2023). *Bahasa Inggris dalam Kurikulum SD*.
- Sativa, O., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Dampak Media Scramble Word Game terhadap Kemampuan Vocabulary Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3).

Sucandra, Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1).

Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. University of Minnesota.