

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
KARTU PERCAKAPAN TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Are Benata Tarigan¹, Frida Destini², Miranda Abung³, Fadhilah Khairani⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Lampung

karoare17@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research was the low english vocabulary mastery of fourthgrade students of SD Negeri 2 Gondangrejo. This research aimed to determine the effect of the game-based learning model, assisted by conversation card media, on the english vocabulary mastery of fourth-grade students at SD Negeri 2 Gondangrejo. This research used a quantitative approach with an experimental method and a nonequivalent control group design. The population of this research was all fourth-grade students of SD Negeri 2 Gondangrejo, totaling 40 students. The sampling technique used was saturated sampling because the population was small; therefore, the entire population served as the sample, with 20 students from class IV A as the control class and 20 students from class IV B as the experimental class. The data collection techniques used were tests in the form of multiple-choice questions and non-tests in the form of documentation and observation. The data were tested by hypothesis testing using a simple linear regression. The results showed that there was an effect of using the game-based learning model assisted by conversation card media on students' english vocabulary mastery by 42%.

Keywords: *conversation cards, english vocabulary, game based learning model*

ABSTRAK

Permasalahan dari penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model game based learning berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo, yaitu sebanyak 40 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh karena populasi kecil, maka seluruh populasi menjadi sampel dengan 20 peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 20 peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pilihan ganda dan non-tes berupa dokumentasi dan observasi. Data diuji dengan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model game based learning berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik sebesar 42%.

Kata Kunci: kartu percakapan, model game based learning, kosakata bahasa inggris.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rahman dkk., 2022). Dalam era globalisasi, pendidikan juga berperan penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan dunia yang semakin terbuka. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan adalah penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global (Jen'isbaevna, 2025).

Pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya diperkenalkan sejak sekolah dasar karena pada usia tersebut peserta didik lebih mudah menyerap bahasa baru dibandingkan pada usia yang lebih tua. Alsaedi (2023) menyatakan bahwa anak yang mempelajari bahasa asing sejak dini memiliki peluang lebih besar untuk

mencapai kemahiran berbahasa yang lebih baik. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan kosakata merupakan aspek mendasar yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa. Zahro dkk. (2020) menjelaskan bahwa kosakata merupakan unsur utama yang mendukung kemampuan berbahasa secara efektif.

Pentingnya penguasaan kosakata juga didukung oleh berbagai penelitian. Allal-Sumoto dkk. (2023) menunjukkan bahwa pengetahuan kosakata berperan dalam meningkatkan pemahaman bahasa, sedangkan Handayani (2024) menegaskan bahwa penguasaan kosakata menjadi dasar kemampuan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Sebaliknya, rendahnya penguasaan kosakata dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa peserta didik secara keseluruhan (Nurmila dkk., 2023). Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu menjadi perhatian utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar di

Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah posisi mata pelajaran bahasa Inggris yang masih bersifat pilihan dalam Kurikulum Merdeka hingga tahun ajaran 2026/2027. Azmy (2020) menyatakan bahwa terbatasnya pembelajaran bahasa Inggris menyebabkan berkurangnya paparan bahasa sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Anggraini dkk. (2023) dan Handayani (2024) yang menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Permasalahan serupa ditemukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, diketahui bahwa hanya 13 dari 40 peserta didik (32,5%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 75 , sedangkan 27 peserta didik (67,5%) belum mencapai KKTP. Rendahnya hasil tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik masih belum optimal. Kondisi ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara yang

menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta belum diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat berdampak pada terbatasnya kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata bahasa Inggris. Panjaitan dkk. (2025) menjelaskan bahwa rendahnya penguasaan kosakata dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk metode pembelajaran dan media yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Game Based Learning* (GBL). Prensky (2007) mendefinisikan *Game Based Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran untuk menciptakan

pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Model ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas yang menantang, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Khasanah dkk. (2021) menemukan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik, sedangkan Wahyuningtyas dkk. (2025) menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata melalui penerapan model tersebut.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran juga perlu didukung oleh penggunaan media yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu percakapan. Menurut Arsyad (2020), kartu percakapan merupakan media visual sederhana yang membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian informasi secara menarik dan kontekstual. Melalui kartu percakapan, peserta didik dapat mempelajari kosakata sekaligus menggunakannya dalam aktivitas komunikasi sederhana, seperti dialog,

permainan bahasa, maupun bermain peran. Rahman (2021) menambahkan bahwa media kartu percakapan dapat meningkatkan keaktifan, keberanian berbicara, serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata secara komunikatif.

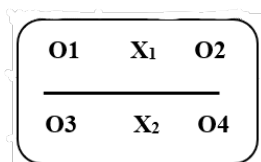
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris umumnya memanfaatkan media digital seperti *QuizWhizzer*, *Kahoot*, dan *Wordwall*. Namun, penggunaan media nondigital berupa kartu percakapan yang diintegrasikan dengan model *Game Based Learning* masih relatif terbatas. Padahal, media tersebut memiliki keunggulan karena sederhana, murah, mudah diterapkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan kartu percakapan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap

penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang efektif, interaktif, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Pictionary*. Desain penelitian *non-equivalent control group design* digambarkan oleh Sugiyono (2019), sebagai berikut.



Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen.

O2 : *Posttest* kelompok eksperimen.

O3 : *Pretest* kelompok kontrol.

O4 : *Posttest* kelompok kontrol.

X1 : Perlakuan penggunaan model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan.

X2 : Perlakuan penggunaan model *game based learning* berbantuan *pictionary*

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 2 Gondangrejo, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 40 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IV-A yang berjumlah 20 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV-B yang berjumlah 20 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk

mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik berdasarkan indikator bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Merujuk pada Nation (2021), yang mengemukakan ada beberapa aspek penting dalam penguasaan kosakata yang bisa dijadikan sebagai indikator penguasaan kosakata yaitu bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*). Teknik non-tes dilakukan melalui observasi dan dokumentasi untuk memperoleh data pendukung selama pelaksanaan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas instrumen penelitian.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta pelaksanaan uji coba instrumen. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu

percakapan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media pembanding. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata nilai, persentase ketercapaian, serta peningkatan hasil belajar melalui perhitungan *N-Gain*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap

penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen kelas Kontrol

Kelas Eksperimen		
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Nilai Tertinggi	83,3	94,4
Nilai Terendah	33,3	66,7
Jumlah Nilai	1172,2	1694,4
Rata-rata	58,6	84,7

Kelas Kontrol		
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	20	20
Nilai Tertinggi	88,9	94,4
Nilai Terendah	38,9	61,1
Jumlah Nilai	1216,7	1650
Rata-rata	60,8	82,2

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 58,6 dan

meningkat menjadi 84,7 pada saat *posttest*. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 60,8 dan meningkat menjadi 82,2 pada *posttest*. Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan.

Selain itu, peningkatan juga terlihat pada jumlah peserta didik yang mencapai KKTP. Sebelum perlakuan, sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai minimum yang ditetapkan. Setelah perlakuan diberikan, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP mengalami peningkatan yang signifikan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,950	20	0,372
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,916	20	0,082
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,941	20	0,245
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,908	20	0,060

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui dari nilai signifikansi uji normalitas bahwa seluruh data

berdistribusi normal, dengan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,372 dan *posttest* 0,082, serta *pretest* kelas kontrol sebesar 0,245 dan *posttest* 0,060, yang semuanya lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	0,492	1	38	0,487
	Based on Median	0,331	1	38	0,569
	Based on Median and with adjusted df	0,331	1	37,781	0,569
	Based on trimmed mean	0,490	1	38	0,488
Hasil Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	0,017	1	38	0,896
	Based on Median	0,028	1	38	0,869
	Based on Median and with adjusted df	0,028	1	36,540	0,869
	Based on trimmed mean	0,048	1	38	0,827

Berdasarkan Tabel 28 di atas, dapat dilihat bahwa untuk hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $0,487 > 0,05$ untuk data *pretest* dan $0,869 > 0,05$ untuk data *posttest*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa varians *pretest* dan *posttest* kedua kelas homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	513,156	1	513,156	13,040	0,002 ^b
	Residual	708,342	18	39,352		
	Total	1221,498	19			

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.648 ^a	0,420	0,388	6,2731

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Selanjutnya, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,42. Hal ini berarti bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan memberikan kontribusi sebesar 42% terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media kartu percakapan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai KKTP.

Peningkatan penguasaan kosakata terjadi karena model *Game Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan yang mengharuskan mereka mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Aktivitas tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain model pembelajaran yang digunakan, media kartu percakapan juga berperan dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Kartu percakapan memungkinkan peserta didik menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi sederhana melalui kegiatan tanya jawab, permainan kelompok, dan dialog

singkat. Penggunaan kosakata dalam konteks yang nyata membantu peserta didik memahami hubungan antara bentuk (*form*), makna (*meaning*), dan penggunaan (*use*) suatu kata sehingga kosakata yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipahami.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gondangrejo. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut memberikan kontribusi sebesar 42% terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Model *game based learning* berbantuan media kartu percakapan dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk menerapkan model pembelajaran inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang variatif agar

proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Allal-Sumoto TK, Miyoshi K dan Mizuhara H 2023. *The effect of productive vocabulary knowledge on second language comprehension*. *Front. Psychol.* 14:1049885. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1049885
- Alsaedi, N. 2023. Delayed Exposure to Second Language Acquisition: The Robustness of Critical Period Hypothesis and the Limitations of the Plasticity Theory. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(12), 3149–3156.
<https://doi.org/10.17507/tpls.1312.12>
- Anggraini, A. L., Budiman, A. M., dan Putriyanti, L. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II SD Negeri Duren Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 289–298.
<http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azmy, K. 2020. *Examining the Issue of Abolishing English Tuition in Primary School in Indonesia*. *Language Research in Society (LaRSO) Journal*, 1(1).
<http://dx.doi.org/10.33021/lrs.v1i1.1039>
- Handayani, S. (2024). Analisis penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 23–31.
- Jen'isbaevna, R. M. 2025. English as a Global Lingua Franca: Benefits and Challenges. *Multidisciplinary and Multidimensional Journal*, 04, 212–214.
<http://multidisciplinaryjournal.com/index.php/mm/issue/view/25>
- Khasanah, U., dkk. (2021). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(2), 101–109.
- Nation, I. S. P. 2021. *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge. University Press.
- Nurmi, S., Supriyadi, dan Nteli, A. 2023. Penguasaan Kosakata pada Anak Usia 2 Sampai 3 Tahun di Kecamatan Bunobogu Kabupaten Buol. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*. 4(1).
<https://doi.org/10.37905/jjll.v4i1.20515>
- Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V., Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., dan Hutauruk, G. 2025. Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 9829–9834.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26149>
- Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.
- Rahman, A., Mundandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rahman, A. (2021). Penggunaan media kartu percakapan dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–63.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Wahyuningtyas, R., dkk. (2025). Penerapan game based learning menggunakan QuizWhizzer terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 12–20.
- Zahro, L., dkk. (2020). Pentingnya penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 5(2), 44–50.