

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
ABC 5 DASAR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA SISWA KELAS 1 SD NEGERI KOWANGBINANGUN**



Oleh: Muhammad Nizar Al Bashir

NIM: 23204081021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA
2025



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1284/Uin.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN ABC 5 DASAR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS I SD NEGERI KOWANGBINANGUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD NIZAR AL BASHIR, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204081021
Telah diujikan pada : Senin, 02 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A.

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

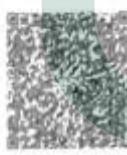
TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang



Dr. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6645341511767



Pengaji I

Dr. Anindita Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6646919692766



Pengaji II

Dr. Shalih, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6616076264081



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nizar Al Bashir
NIM : 23204081021
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KAIDAH
YOGYAKARTA



Muhammad Nizar Al Bashir, S.Pd

NIM: 23204081021

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nizar Al Bashir
NIM : 23204081021
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

Saya yang menyatakan,


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Muhammad Nizar Al Bashir, S.Pd
NIM: 23204081021

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN ABC 5 DASAR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 SD NEGERI KOWANGBINANGUN TAHUN AJARAN 2024-2025

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Nizar Al Bashir, S.Pd.

NIM : 23204081021

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) UIN Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 15 Mei 2025.

Pembimbing



Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd

NIP: 19630728 199103 1 002

ABSTRAK

Muhammad Nizar Al Bashir, NIM 23204081021, *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan ABC 5 Dasar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa Kelas 1 SD Negeri Kowangbinangun*. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Pembimbing: Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya penguasaan kosa kata siswa kelas 1, kecenderungan penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari, serta kurangnya respons dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah model pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan ABC 5 Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar; (2) untuk mengetahui kelayakan produk; (3) mengetahui efektivitas produk berdasarkan hasil uji coba.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), dengan pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif. Produk kemudian diuji kelayakan oleh para ahli. Desain uji coba lapangan dilakukan di SD Negeri Kowangbinangun. Pengumpulan data menggunakan tes lisan (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi selama penerapan permainan, kemudian diuji menggunakan *n-gain* untuk mengetahui efektivitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) produk yang dihasilkan berupa buku panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar yang telah melalui tahap validasi serta uji coba lapangan; (2) Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,5, sementara penilaian dari guru memberikan skor sebesar 95. Berdasarkan nilai-nilai tersebut, produk dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.; (3) Efektivitas produk ditunjukkan dengan skor *n-gain* sebesar 0,902. Nilai ini termasuk dalam kategori efektifitas tinggi, yang berarti model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hasil uji statistik dengan menggunakan *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan model pembelajaran. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat besar, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar memiliki pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif dan antusias, ditunjukkan dengan keterlibatan aktif serta keinginan mereka untuk terus bermain melebihi waktu pembelajaran yang dijadwalkan.

Dengan demikian, permainan ABC 5 Dasar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 1 di SD Negeri Kowangbinangun.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Permainan ABC 5 Dasar, Kosakata, Siswa Kelas 1, ADDIE.

ABSTRACT

*Muhammad Nizar Al Bashir, Student ID: 23204081021.
Development of a Learning Model Based on the "ABC 5 Dasar" Game to Improve Vocabulary Mastery of Grade 1 Students at SD Negeri Kowangbinangun. Thesis, Graduate Program in Primary School Teacher Education (PGMI), Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2025.
Advisor: Dr. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.*

This study was motivated by the low level of vocabulary mastery among first-grade students, the tendency to use local languages in daily communication, and the lack of student responsiveness and active participation in learning activities. To address these problems, a game-based learning model called "ABC 5 Dasar" was developed. The objectives of this research are: (1) to develop a game-based learning model "ABC 5 Dasar"; (2) to determine the feasibility of the product; and (3) to examine the effectiveness of the product through trial implementation.

*The development model employed was ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), integrating an enjoyable and interactive game-based learning approach. The product was validated by experts and tested through a field trial conducted at SD Negeri Kowangbinangun. Data collection was carried out using oral tests (pre-test and post-test) and observation during the application of the game, with effectiveness measured using the normalized gain (*n*-gain) method. The results of the study show that: (1) the developed product is a teacher's guidebook for implementing the ABC 5 Dasar game-based learning model, which has gone through validation and field testing stages; (2) Expert validation yielded an average score of 92.5, while teacher evaluations provided a score of 95, indicating that the product is highly feasible for use in classroom instruction; (3) Product effectiveness was demonstrated by an *n*-gain score of 0.902, which falls under the high-effectiveness category, meaning the model significantly improved students' vocabulary mastery. Statistical testing using a paired sample *t*-test resulted in a *p*-value of 0.001 (*p* < 0.05), indicating a statistically significant difference between pre-test and post-test results following the implementation of the model. Additionally, effect size calculations categorized the result as **very large**, confirming that the ABC 5 Dasar game-based learning model has a substantial impact on vocabulary improvement. Student responses to the learning activities were highly positive and enthusiastic, as shown by their active involvement and their desire to continue playing beyond the scheduled learning time.*

In conclusion, the ABC 5 Dasar game-based learning model is proven to be effective in enhancing vocabulary mastery while simultaneously stimulating student interest and motivation among first-grade learners at SD Negeri Kowangbinangun.

Keywords: *Learning Model, ABC 5 Dasar Game, Vocabulary, First Grade Students, ADDIE.*

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا أَكْتَسَبَتْ^{٣٦}

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan
kemampuannya.”
(Q.S Al-Baqarah: 286)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji bagi Allah ﷺ yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 1 SD Negeri Kowangbinangun. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad ﷺ, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusunan tesis ini tentu tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan penguji yang telah memberikan masukan berharga demi penyempurnaan tesis ini.
4. Bapak Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam penyusunan tesis ini.

5. Bapak. Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan penguji yang telah memberikan masukan berharga demi penyempurnaan tesis ini.
6. Ibu Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M. Pd.I., selaku dosen proposal tesis yang telah memberikan masukan berharga demi penyempurnaan produk dan tesis ini.
7. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti.
8. Ibu Warsini, S.Pd., SD., beserta seluruh staff SD Negeri Kowangbinangun yang telah memberikan ijin serta membantu dalam penelitian.
9. Seluruh sahabat, rekan mahasiswa, dan pihak lain yang turut membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi kontribusi yang berarti dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Yogyakarta, 03 Juni, 2025.



Muhammad Nizar Al Bashir, S.Pd.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Manfaat Pengembangan	13
G. Kajian Penelitian Yang Relevan	14
H. Landasan Teori.....	25
I. Sistematika Pembahasan	71

BAB II METODE PENELITIAN	73
A. Model Pengembangan.....	73
B. Prosedur Pengembangan	76
C. Desain Uji Coba Produk	87
D. Desain Uji Coba	89
E. Subjek Uji Coba	93
F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	95
G. Teknik Analisis Data.....	100
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	107
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	107
B. Hasil Uji Coba Produk	133
C. Revisi Produk.....	150
D. Analisis Hasil Produk Akhir	151
E. Keterbatasan Penelitian.....	153
BAB IV PENUTUP	156
A. Simpulan Tentang Produk.....	156
B. Saran Pemanfaatan Produk	158
C. Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	159
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	171

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	97
Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	97
Tabel 2.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	97
Tabel 2.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru.....	98
Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Skala Linkert.....	102
Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Kelayakan	103
Tabel 2.7 Kriteria Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	106
Tabel 3.1 Hasil Validasi Instrumen Observasi.....	113
Tabel 3.2 Hasil Validasi Instrumen Wawancara.....	116
Tabel 3.3 Validasi Instrumen Tes Lisan	121
Tabel 3.4 Hasil Validasi Instrumen Tes Lisan.....	122
Tabel 3.5 Hasil Penghitungan Rumus Aiken	124
Tabel 3.6 Hasil Penilaian Ahli Media.....	125
Tabel 3.7 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	127
Tabel 3.8 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	130
Tabel 3.9 Rata-Rata Penilaian Ahli.....	132
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Kosakata.....	134
Tabel 3.11 Hasil Penilaian Guru	140
Tabel 3.12 Data Pre-Test dan Post-Test.....	144
Tabel 3.13 Hasil Uji Uji Normalitas	144
Tabel 3.14 Hasil Paired Samples Test.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Analisis Vosviewer.....	23
Gambar 2.1 Model ADDIE	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian.....	168
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru	169
Lampiran 3 Daftar Siswa Kelas 1	173
Lampiran 4 Instrumen Tes Lisan.....	174
Lampiran 5 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test	177
Lampiran 6 Lembar RPP BAB VII.....	178
Lampiran 7 Dokumentasi	205
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	210
Lampiran 9 Hasil Validasi Penilaian Guru	214
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	218
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	222
Lampiran 12 Buku Panduan Guru.....	226
Lampiran 13 Validasi Instrumen Tes Lisan	244
Lampiran 14 Validasi Instrumen Observasi.....	259
Lampiran 15 Validasi Instrumen Wawancara.....	263
Lampiran 16 Bio Data Peneliti.....	268

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa pemersatu dan menjadi pengantar dalam semua jenjang pendidikan yang ada di negara Indonesia, mulai dari pendidikan Sekolah Dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Bahasa memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya Sekolah Dasar sebagai pondasi awal pendidikan untuk mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena Bahasa menjadi sarana berfikir untuk menumbuhkan cara berfikir logis, sistematis dan kritis. Sekolah Dasar mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan ataupun tertulis.¹

Dalam proses belajar mengajar masih banyak dijumpai siswa yang kesulitan belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesulitan belajar ini merupakan kondisi alami dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan berbagai hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kesulitan dalam belajar diantaranya faktor internal dan eksternal, salah satu faktor kesulitan dalam Bahasa Indonesia adalah mencerna bacaan.² Penguasaan bahasa di

¹ Murni Yanto, “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri 45 Curup”, (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 6, no. 2 2017), hlm.743.

² Murni Yanto, “Persepsi Mahasiswa PAUD Terhadap Pentingnya Kemampuan Entrepreneurship Dalam Kesiapan Menghadapi Tantangan Di Era Digital,” (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7, no. 1, 2023), hlm. 283–291

Indonesia, terutama pada konteks kosakata di tingkat Sekolah Dasar (SD), merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa anak-anak. Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara memiliki peran sentral dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran kosakata yang menjadi salah satu dasar dalam penguasaan bahasa secara keseluruhan. Kosakata adalah salah satu aspek dasar dalam pembelajaran bahasa yang mendukung pemahaman bacaan, kemampuan berbicara, serta keterampilan menulis siswa. Penguasaan kosakata berperan penting dalam membentuk keterampilan literasi awal yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mata pelajaran lain.³

Penelitian Snow menunjukkan bahwa semakin banyak kosakata yang dikuasai anak, semakin baik kemampuan mereka dalam membaca dan menulis. Hal ini berhubungan langsung dengan prestasi akademik mereka di sekolah.⁴ Meskipun Bahasa Indonesia memiliki ribuan kata, banyak siswa SD yang terbatas penguasaannya pada kosakata sehari-hari. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini, seperti terbatasnya lingkungan bahasa yang digunakan di rumah, serta rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak dalam pengembangan bahasa.⁵ Seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya pop, kosakata yang digunakan di kalangan anak-anak SD seringkali lebih banyak dipengaruhi oleh bahasa gaul dan bahasa asing yang tidak

³ Suyanto, Kasihani dkk., *English For Young Learner*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hlm. 43.

⁴ Snow, C. E., “*Academic Language and the Challenge of Reading for Learning about Science*,” *Science* vol. 328, no. 5977, 2010, hlm. 450–452.

⁵ Ningrum, T. R., “*Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Kosakata Anak di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* vol. 3, no. 1, 2014, hlm. 56–65.

sepenuhnya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.⁶ Sekolah adalah lembaga yang mempunyai tugas untuk memberikan pelayanan publik, khususnya pelayanan untuk peserta didik dalam menuntut ilmu pendidikan.⁷

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pengembangan keterampilan berbahasa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis, karena kosakata berperan sebagai jembatan utama dalam memahami dan menyampaikan makna. Di Indonesia, rendahnya penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar telah menjadi salah satu penyebab utama lemahnya kemampuan literasi, seperti yang tercermin dalam hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa SD memiliki kemampuan membaca di bawah level minimum yang ditetapkan.⁸

Lemahnya penguasaan kosakata ini berdampak pada kesulitan dalam memahami teks, kurangnya kemampuan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan, serta menghambat perkembangan berpikir kritis dan kreatif. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, dominasi pendekatan konvensional yang menekankan hafalan, minimnya bahan bacaan yang kaya kosakata, serta kurangnya integrasi aktivitas bermain bahasa yang menyenangkan dalam pembelajaran.⁹

⁶ Hidayati, N., “*Bahasa Gaul dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Pendidikan* vol. 5, no. 2, 2017, hlm. 45–52.

⁷ Siswanto Siswanto, “*Manajemen Sarana Prasarana Mutu Pembelajaran di SMK Negeri 1 Rejang Lebong*,” *Jurnal Evaluasi* vol. 5, no. 1, 2021, hlm. 166.

⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Hasil Asesmen Kompetensi Minimum Tahun 2021*, Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2021, hlm. 14.

⁹ Nurdin Nurdin, “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, 2020, hlm. 35.

Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa Indonesia masih berada jauh di bawah standar internasional. Berdasarkan hasil asesmen Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara yang disurvei, dengan skor rata-rata yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan rata-rata OECD.¹⁰ Capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami teks yang bersifat eksplisit maupun implisit, serta dalam menafsirkan makna secara kritis. Salah satu faktor utama yang mendasari rendahnya performa ini adalah terbatasnya penguasaan kosakata yang relevan, kontekstual, dan bervariasi sejak usia dini. Kosakata yang miskin menghambat kemampuan siswa untuk mengenali informasi, memahami hubungan antar gagasan, dan menyimpulkan isi bacaan secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bukan sekadar aspek teknis dalam berbahasa, tetapi merupakan fondasi utama dalam membangun literasi yang komprehensif dan berdaya guna di era informasi global.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani dan rekan-rekannya mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa kelas rendah sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami makna kata ketika membaca teks sederhana, yang secara langsung berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman bacaan secara keseluruhan.¹¹ Kesulitan ini menunjukkan bahwa

¹⁰ OECD, *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*, OECD Publishing, Paris, 2019, hlm. 12.

¹¹ Fitriyani, Yuli, dkk., “Peningkatan Kosakata Siswa Melalui Media Gambar Berseri,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 11, no. 1, 2022, hlm. 24.

siswa tidak hanya kurang dalam jumlah kosakata yang dikuasai, tetapi juga belum mampu mengaitkan kata-kata tersebut dengan konteks penggunaannya dalam kalimat atau paragraf.

Rendahnya pemahaman kosakata ini turut disebabkan oleh kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas. Guru cenderung menggunakan model tradisional seperti pemberian definisi dan hafalan kosakata tanpa menyertakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Padahal, model yang lebih efektif seperti penggunaan permainan bahasa, media visual yang kontekstual, pendekatan tematik, dan pembelajaran berbasis cerita dapat membantu siswa membangun koneksi semantik yang kuat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami makna kata secara menyeluruh. Kurangnya penerapan model ini memperparah lemahnya penguasaan kosakata siswa, terutama di jenjang awal pendidikan dasar yang seharusnya menjadi fondasi penting dalam pembentukan kompetensi literasi jangka panjang.¹²

Kurangnya penguasaan kosakata pada anak sekolah dasar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya kebiasaan membaca di rumah dan di sekolah, lingkungan yang kurang mendukung perkembangan bahasa, serta model pembelajaran yang masih konyvensional dan kurang menarik perhatian siswa.¹³ penggunaan bahasa Indonesia yang tidak baku di lingkungan keluarga dan sosial juga turut memperlambat pertumbuhan kosakata

¹² Marlina, “Strategi Pembelajaran Kosakata untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 8, no. 2, 2020, hlm. 112.

¹³ Nurhadi, “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Problematika dan Solusinya,” *Jurnal Edukasi Dasar*, vol. 6, no. 2, 2019, hlm. 88.

anak.¹⁴ Selain itu, peran guru dalam merancang pembelajaran bahasa yang bermakna dan kontekstual sangat memengaruhi kemampuan kosakata siswa.¹⁵

Penelitian Putri menunjukkan bahwa model pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa. Selain itu, kurangnya interaksi dan pengalaman belajar yang menyenangkan juga berkontribusi terhadap masalah ini.¹⁶

Senada dengan permasalahan di atas bahwa pembelajaran di kelas I SDN Kowangbinangun menunjukkan adanya permasalahan signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung pasif dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran yang bersifat konvensional. Mereka tampak kesulitan merespons pertanyaan guru secara lisan dan lebih sering menggunakan bahasa daerah dalam interaksi sehari-hari. Ketika diminta menyebutkan nama-nama benda atau menyusun kalimat sederhana, sebagian besar siswa menunjukkan kebingungan dan keterbatasan dalam memilih kosakata yang tepat.¹⁷

Hasil pre-test yang dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran juga menguatkan temuan ini. Sebagian besar siswa hanya mampu mendapat nilai <50 yang sesuai dengan tema pelajaran, dan hasil tersebut dikategorikan dalam tingkat “perlu bimbingan” yang berdasarkan rubrik penilaian. Hal ini

¹⁴ Siti Rohmah, “Peran Lingkungan Keluarga dalam Pemerolehan Bahasa Anak,” *Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 8, no. 2, 2021, hlm. 122.

¹⁵ Suryati, “Peran Guru dalam Pengembangan Kosakata Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 7, no. 1, 2021, hlm. 134.

¹⁶ Intan Karisma Putri, *Analisis Problematika Membaca Pemahaman dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV di MI Islamiyah Degayu 01 Pekalongan*, Skripsi, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024, hlm. 7.

¹⁷ Peneliti, Observasi, *Tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata siswa*, 14 November 2024.

menunjukkan lemahnya penguasaan dasar kosakata yang sangat penting untuk menunjang keterampilan berbahasa dan pemahaman materi pelajaran.¹⁸

Hasil wawancara dengan guru kelas 1 juga menyatakan bahwa rendahnya penguasaan kosakata disebabkan oleh suasana yang menyenangkan dan interaktif dalam proses pembelajaran belum tercapai, hal ini ditunjukkan bahwa siswa masih pasif dan kurang antusias. Selain itu guru kelas 1 juga menyatakan bahwa keterbatasan pedoman berupa buku yang berfokus pada pengembangan kosakata menjadi sebuah masalah.¹⁹

Berdasarkan hasil triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan tes, tampak jelas bahwa pembelajaran yang monoton dan minim interaksi membuat siswa cepat bosan dan sulit berkembang secara bahasa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan, yaitu model pembelajaran berbasis permainan. Model ini diyakini mampu merangsang keaktifan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan kemampuan berbahasa, terutama dalam penguasaan kosakata secara bertahap dan bermakna.

Terdapat banyak model pembelajaran yang ada namun ada salah satu model pembelajaran yang relevan yaitu model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah pedoman yang ada dalam pembelajaran yang terdiri dari kerangka dengan penyusunan yang

¹⁸ Peneliti, Pre Test, *Tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata siswa*, 4 Februari 2025.

¹⁹ Wasini, S.Pd, SD, Wawancara, *Tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata siswa*, 4 Februari 2025.

sistematis untuk mencapai pembelajaran.²⁰ Permainan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat saat ini, dengan berbagai jenis dan macam yang tersedia di sekitar kita, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang tradisional hingga modern. Setiap jenis permainan memiliki ciri khas tersendiri salah satunya adalah permainan tradisional ABC 5 Dasar, dilansir dari laman budaya-indonesia.com permainan ini merupakan permainan tradisional yang sangat popular dikalangan anak-anak pada era 1990-an. Permainan ini melibatkan adu cepat dan kecerdasan dalam menyebutkan sesuai kategori yang telah ditentukan.²¹

Dalam laporan yang diterbitkan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang berbasis permainan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.²²

Pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan interaktif, yang sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya dikenalkan pada kata-kata baru, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menggunakan

²⁰ Abdul Hafid R. Hakim dan J. A. Pramukantoro, “Pengaruh Perpaduan Metode Pembelajaran Snowball Throwing dengan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2013), hlm. 26.

²¹ Tim Redaksi, “ABC Lima Dasar, Permainan yang Simpel yang Mengasah Kecepatan Berpikir,” *Koropak.Co.ID*, diakses 11 Februari 2025, <https://koropak.co.id/abc-lima-dasar>.

²² Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, *Laporan Penelitian tentang Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar*, Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2020, hlm. 35.

kosakata tersebut dalam konteks yang bermakna dan aplikatif. Fakta ini menegaskan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya alternatif, melainkan strategi pedagogis yang relevan dan efektif dalam membangun kompetensi kosakata siswa.

Penelitian Rahma menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.²³ Dalam konteks pendidikan, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan interaksi antar siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya membuat suasana kelas lebih hidup, tetapi juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang baru.²⁴ Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga belajar berkomunikasi, dan berpikir kritis.²⁵

Tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar adalah untuk meningkatkan kosakata siswa dan memberikan dampak positif sesuai dengan permasalahan yang ada. Kosakata menempati peran penting sebagai dasar untuk menguasai materi dalam pembelajaran terutama dalam Bahasa Indonesia dan penguasaan materi

²³ Rahmawati, F., “Peningkatan Kosa Kata Melalui Permainan Kata,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018), hlm. 45–50.

²⁴ Thomas, M., “Games and Language Learning: A Review of the Literature,” *The Electronic Journal for English as a Second Language* 15, no. 3 (2011), hlm. 1–14.

²⁵ Kirkley, S. E., & Kirkley, J., “Creating Next Generation Blended Learning Environments Using Game-Based Learning,” *The International Journal of Technology, Knowledge and Society* 1, no. 1 (2005), hlm. 1–12.

lainnya.²⁶ Banyak profesi dalam kehidupan yang keberhasilannya bergantung pada keterampilan berbahasa yang dimiliki, misalnya guru, wartawan, jaksa, pengacara dan lain sebagainya.²⁷ Penguasaan kosata adalah dasar yang menopang kemampuan seorang peserta didik dalam keterampilan berbahasa, baik itu secara lisan maupun tulisan, Kemampuan penguasaan kosakata juga dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik.²⁸

Kelas 1 merupakan awal tahapan yang sangat suka bermain dan ingin berinteraksi dengan sekitarnya, untuk itu guru perlu berkreasi dan berinovasi agar membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran, salah satunya menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar untuk menumbuhkan antusiasme peserta didik sehingga mampu menambah pemahaman kosakata dalam setiap pembelajaran. Dalam kegiatan bermain, tidak jarang anak tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu menghiasi. Secara tidak langsung dengan bermain, mereka dapat menyerap unsur-unsur pembelajaran dalam bentuk permainan.²⁹

Meskipun ada potensi besar dalam penggunaan model pembelajaran berbasis permainan, masih terdapat tantangan dalam implementasinya di kelas. Beberapa guru mungkin belum familiar dengan metode ini atau merasa kesulitan dalam merancang permainan yang sesuai dengan kurikulum. Oleh

²⁶ Utami Dewi Pramesti, “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*,” *Jurnal Puitika* 11, no. 1 (2015), hlm. 83.

²⁷ Yeti Mulyati, *Modul 1 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2015), hlm. 17.

²⁸ Syamsurizal, “*Penguasaan Kosakata Siswa SD di Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu*,” *Jurnal Batra* 6, no. 2 (Desember 2020), hlm. 67.

²⁹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hlm. 39.

karena itu, penting untuk melakukan studi mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar yang dapat meningkatkan kosakata siswa kelas 1 secara sistematis.

Dengan mengembangkan model pembelajaran yang efektif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menggunakan kosakata yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan berbahasa mereka secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil yang optimal dalam meningkatkan kosakata.

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan ABC 5 Dasar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 SD Negeri Kowangbinangun**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah yaitu:

1. Pembendaharaan kosakata siswa masih kurang
2. Siswa seringkali berkomunikasi menggunakan bahasa daerah
3. Siswa kurang responsif dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup yang terlalu luas maka peneliti fokus pada masalah yang ada untuk memudahkan proses penelitian. Fokus masalah

ini membahas tentang bagaimana cara seorang guru untuk meningkatkan kosakata siswa dengan menggunakan model yang diberikan oleh peneliti, adapun kelasnya peneliti memilih kelas 1 yang menjadi pondasi dalam pendidikan dengan materi Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 1 SD Negeri Kowangbinangun?
2. Bagaimana penilaian kelayakan buku panduan guru dan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar menurut ahli dan praktisi pendidikan?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar dalam meningkatkan kosakata siswa berdasarkan hasil uji coba?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan buku panduan guru untuk pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar yang dirancang untuk meningkatkan kosakata siswa kelas 1 di SD Negeri Kowangbinangun.
2. Mengetahui kelayakan buku panduan guru dan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar melalui penilaian dari para ahli materi,

ahli media, ahli bahasa dan praktisi (guru), sehingga diperoleh produk yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Menguji efektivitas model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 1 melalui uji coba uji coba lapangan.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait dengan model pembelajaran berbasis permainan dan peningkatan kosakata.
 - b. Menambah khasanah penelitian dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Guru: Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kosakata siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
 - b. Bagi Siswa: Meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kosakata. Model pembelajaran ini diharapkan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

- c. Bagi Sekolah: Memberikan informasi dan masukan yang berharga bagi SD Negeri Kowangbinangun dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan program-program peningkatan kemampuan berbahasa siswa.
- d. Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama. Penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian-penelitian lain yang lebih mendalam dan luas mengenai model pembelajaran berbasis permainan.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan relevan adalah kait-mengait, bersangkut-paut, saling terhubung, berguna secara langsung.³⁰ Jadi penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan pokok pembahasan, topik dan judul penelitian yang ingin diteliti dengan pokok permasalahan yang sama dengan penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian yang relevan dengan model pembelajaran berbasis permainan ABC

5 Dasar untuk meningkatkan kosakata siswa yaitu:

1. Ahmad Syarif Hidayatullah 2022,³¹ dengan judul "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Game Maze Chase berbasis Android untuk

³⁰ Ebta Setiawan, "Relevan," KBBI, <https://kbbi.web.id/relevan> (diakses pada 6 Februari 2025).

³¹ A. Syarif Hidayatullah, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Game Maze Chase Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Alkautsar Kota Makassar Tahun 2022*, tesis, UIN Alauddin Makassar, 2022, hlm. 20.

Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik di SMPIT Al-Kautsar Kota Makassar" dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mendengar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil uji coba yang dilakukan pada dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Rata-rata skor hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mendengar peserta didik setelah menggunakan aplikasi ini. Dengan menggunakan rumus *n-gain*, nilai rata-rata hasil *post-test* jauh lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, yang menunjukkan peningkatan yang jelas dalam keterampilan mendengar siswa. Pada uji coba kelompok kecil, aplikasi ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan skor persentase kepraktisan angket respon peserta didik mencapai 85%. Pada uji coba kelompok besar, aplikasi ini juga dinyatakan valid, praktis, dan efektif oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam materi istima' (mendengarkan). Penelitian ini menggunakan dua model pengembangan utama. Model pertama mengacu pada teori Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan utama (4-D): definisi (*define*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahapan pengembangan karena hasil produk sudah menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Model kedua menggunakan teori Nieveen untuk menguji tingkat kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan produk aplikasi. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Persamaannya terletak pada penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa. Walaupun keduanya mempunyai focus pada pengembangan keterampilan yang berbeda, adapun focus pembelajaran dari Arif adalah keterampilan mendengar pada pembelajaran bahasa Arab, sedangkan yang sedang diteliti adalah kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia. tidak hanya itu perbedaan juga terletak pada tingkat satuan pendidikan yang mana penelitian Arif dilaksanakan di SMP sementara yang diteliti sekarang di tingkat SD.

2. Suci Muqaddimatul Jannah, 2023.³² Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Kegiatan Permainan: Studi Kasus Di MTs. Babul Khaer Kabupaten Bulukumba. Hasil dari e-theses ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan metode permainan dalam meningkatkan kosakata siswa dan untuk mengungkapkan pengaruh permainan terhadap motivasi siswa dalam belajar kosakata. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VIII B2 yang dipilih menggunakan simple random sampling. Data dikumpulkan melalui tes skor dan angket, dengan hasil menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* (79,5) dan *post-test* (92,5). Persepsi siswa terhadap pembelajaran

³² Suci Muqaddimatul Jannah, *Improving Students' Vocabulary Mastery Through Game Activities: A Case Study at MTs. Babul Khaer Kabupaten Bulukumba*, tesis, Universitas Hasanuddin, 2023, hlm. 15.

kosakata menggunakan permainan sebagian besar positif, karena mereka merasa senang dan lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Kesamaannya terletak pada penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata siswa. Keduanya menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta fokus pada peningkatan penguasaan kosakata melalui metode yang menyenangkan. Namun, perbedaan utama antara kedua penelitian ini terletak pada tingkat pendidikan dan konteksnya; penelitian Suci dilakukan pada siswa kelas VIII, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas 1. Selain itu, penelitian Suci menggunakan angket untuk mengukur persepsi siswa, sementara penelitian ini mungkin memiliki metode pengukuran yang berbeda. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian menggunakan pendekatan yang sama, masing-masing memiliki fokus dan konteks yang berbeda, satu untuk siswa tingkat menengah dan satu lagi untuk siswa tingkat dasar, dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan kosakata.

3. Supriatin, MR Wismanata, 2023,³³ aplikasi ABC 5 Dasar berbasis website untuk meningkatkan kosakata anak. Penelitian ini membahas tentang pembuatan aplikasi permainan ABC 5 Dasar berbasis website yang dapat dimainkan anak melalui *Browser* menggunakan metode *incremental*.

³³ Supriatin, MR Wismanata, “*Aplikasi ABC 5 Dasar Berbasis Website untuk Meningkatkan Kosakata Anak*,” *Jurnal Pseudocode*, 2023, hlm. 12.

Permainan ini akan mencocokan jawaban *user* dengan *database* sebelum dicocokan dengan jawaban komputer dan dinilai oleh sistem. Dengan tingkat kesulitan dan sistem penilaian yang telah disusun sedemikian rupa oleh peneliti, aplikasi ini dapat dikatakan memiliki tingkat kemiripan 80% dengan permainan aslinya ketika dimainkan bersama teman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh supriatin memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang sedang peneliti lakukan, adapun persamaannya adalah penggunaan permainan ABC 5 Dasar untuk meningkatkan kosakata anak, sedangkan perbedaannya terletak pada penyajiannya yaitu penelitian ini merancang permainan ABC 5 Dasar yang berbasis website sedangkan yang peneliti lakukan adalah mengembangkan model pembelajarannya sehingga bisa digunakan guru dalam pembelajaran.

4. Siti Nurjanah, 2020,³⁴ Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa Kelas I, Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan kosakata siswa kelas I. Melalui penggunaan permainan yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mengingat kosakata baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis permainan memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Pengembangan model pembelajaran berbasis

³⁴ Siti Nurjanah, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa Kelas I*, Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020, hlm. 12.

permainan ABC 5 Dasar memiliki relevansi yang kuat dengan temuan penelitian Siti Nurjanah. Permainan ABC 5 Dasar dapat diintegrasikan sebagai salah satu metode dalam pembelajaran untuk meningkatkan kosakata siswa kelas 1. Dengan pendekatan yang serupa, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka dalam penguasaan kosakata. Adapun perbedaannya siti menggunakan jenis permainan yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan kosakata siswa. Penelitian ini tidak spesifik pada satu jenis permainan, melainkan mengeksplorasi berbagai permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan yang sedang dilakukan peneliti Secara khusus berfokus pada permainan ABC 5 Dasar sebagai metode pembelajaran. Ini berarti bahwa pengembangan model ini akan lebih terarah pada struktur dan mekanisme permainan ABC 5 Dasar, yang memiliki aturan dan cara bermain yang berbeda dibandingkan dengan permainan lain yang digunakan dalam penelitian Siti.

5. Hendri Setiawan, 2022,³⁵ "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. Disertasi ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional secara signifikan dapat meningkatkan kosakata anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran berbasis permainan tradisional

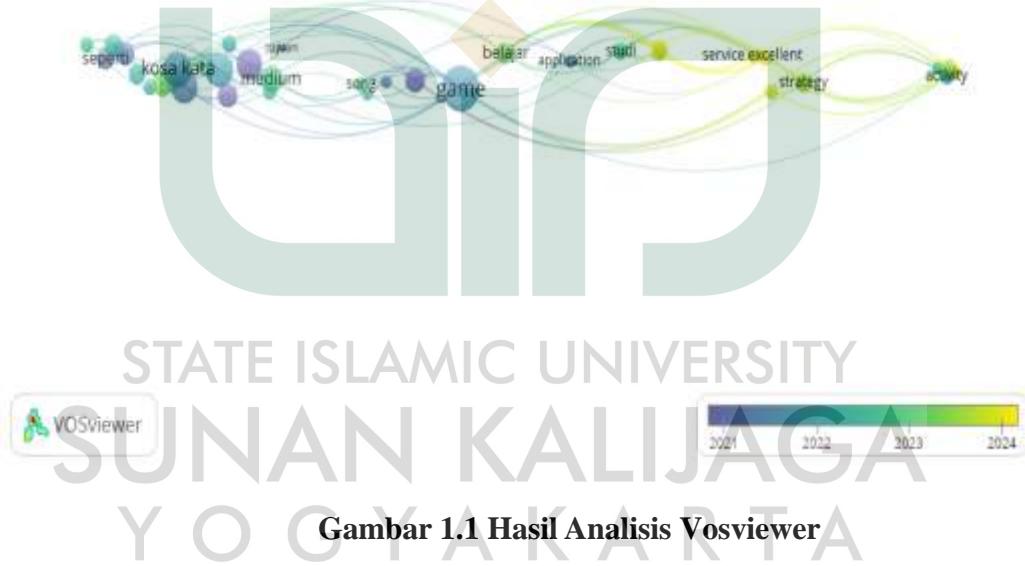
³⁵ Hendri Setiawan, "*Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini*," Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022, hlm. 15.

dalam meningkatkan kosakata anak, serta mengeksplorasi kontribusinya terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, di mana anak-anak dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional, dan kelompok lainnya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Subjek penelitian terdiri dari anak-anak usia dini di beberapa taman kanak-kanak yang dipilih secara acak. Instrumen pengumpulan data meliputi tes kosakata yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi, serta observasi untuk menilai keterlibatan anak-anak dalam permainan dan interaksi sosial selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional mengalami peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata. Rata-rata skor kosakata sebelum intervensi adalah 25, dan setelah intervensi meningkat menjadi 45, dengan nilai $p < 0.05$, menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, dengan 80% anak dalam kelompok permainan aktif berpartisipasi dalam diskusi, dibandingkan dengan hanya 50% anak dalam kelompok kontrol. Penelitian ini juga mencatat bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tradisional menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi. Sekitar 70% anak dalam

kelompok permainan menunjukkan perilaku positif dalam berinteraksi dengan teman, sementara hanya 40% dalam kelompok kontrol yang menunjukkan keterlibatan serupa. Umpam balik dari guru yang terlibat dalam penelitian juga positif, di mana mereka melaporkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru dalam konteks sehari-hari. Relevansi antara disertasi Hendri Setiawan dan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar terletak pada penggunaan permainan sebagai alat untuk meningkatkan kosakata. Keduanya menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Permainan ABC 5 Dasar dapat dianggap sebagai salah satu bentuk permainan tradisional yang dapat diadaptasi untuk meningkatkan kosakata siswa kelas 1. Dengan pendekatan yang serupa, diharapkan bahwa permainan ABC 5 Dasar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, mirip dengan yang ditemukan dalam penelitian Hendri. Namun hal ini mempunyai perbedaan yaitu dari segi permainan yang digunakan disertasi Hendri berfokus pada permainan tradisional yang secara umum sudah banyak diketahui sedangkan yang sedang diteliti spesifik pada permainan ABC 5 Dasar yang memiliki struktur dan aturan yang berbeda, kemudian pada target usia yang dilakukan oleh Hendri adalah anak usia dini yang mana kelompok tersebut belum masuk sekolah dasar.

Kajian yang relevan merupakan kajian atau penelusuran terhadap hasil penelitian atau karya yang membahas subjek yang sama, yang di khususkan

pada tesis maupun disertasi atau karya ilmiah lain yang juga merupakan hasil dari sebuah penelitian³⁶. Oleh karena itu, dalam kajian pustakaini peneliti akan memaparkan perbedaan dan persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga dapat diketahui apa yang membedakan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya. Dalam menemukan menemukan *researchgap* dan *novelty* pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan *bibliometric VOSviewer* dengan kata kunci model pembelajaran, permainan, kosakata dari 40 penelitian baik berupa tesis ataupun jurnal dari *publish or perish* dan *scopus* dengan rentang waktu 3 tahun terakhir, berikut peneliti lampirkan hasil analisisnya.



Gambar 1.1 Hasil Analisis Vosviewer
Berdasarkan Gambar tersebut menunjukkan analisis kata kunci dengan *visualisasi VOSviewer*. Kata kunci tersebut dikategorikan berdasarkan tahunnya, dimulai dari tahun 2021 dan berakhir di tahun 2024 yang

³⁶ Amri - Marzali, “*Menulis Kajian Literatur*,” ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia, 2017, hlm. 223.

mencerminkan hubungan antara kosakata dengan game atau permainan dan berbagai cara penerapannya.

- Tahun 2021: Pada tahun 2021, kata kunci seperti "tujuan", "seperti", "kosakata", "medium", dan "song" memiliki frekuensi yang cukup tinggi.
- Tahun 2022: Pada tahun 2022, kata kunci "belajar", "*application*", dan "studi" menjadi lebih menonjol.
- Tahun 2023: Tahun 2023 menandai munculnya kata kunci "*service excellent*" dan "*strategy*" dengan frekuensi yang tinggi.
- Tahun 2024: Tahun 2024 didominasi oleh kata kunci "*activity*" dan "*game*" dengan frekuensi yang signifikan.

Klaster yang ditandai dengan bulatan-bulatan kecil artinya belum banyak peneliti yang melakukan riset tentang hal tersebut dan berpeluang untuk dilakukan penelitian selanjutnya. Semakin besar bulatan maka penelitian tersebut sudah sering dan banyak dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Analisis *VOSviewer* yang tergambaran melalui klaster-klaster dapat menjadi dasar untuk menemukan celah dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil analisis bibliometrik menggunakan *VOSviewer*, terlihat dengan jelas bahwa topik mengenai pemanfaatan game dalam pembelajaran telah menjadi perhatian yang cukup signifikan di kalangan peneliti. Hal ini tercermin dari berbagai klaster penelitian sebelumnya yang menunjukkan keberagaman pendekatan dan model yang digunakan dalam integrasi permainan ke dalam proses belajar-mengajar. Setiap penelitian yang teridentifikasi dalam klaster tersebut

memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri, baik dari segi konteks penerapan, jenjang pendidikan, tujuan pembelajaran, hingga jenis permainan yang digunakan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa minat terhadap inovasi pembelajaran berbasis game mengalami peningkatan, seiring dengan tuntutan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Namun demikian, meskipun sudah banyak penelitian yang mengeksplorasi penggunaan game dalam pembelajaran, penelitian ini menawarkan kontribusi yang berbeda dan orisinal. Perbedaan tersebut terletak pada konteks, model, dan pendekatan pengembangan yang digunakan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan "ABC 5 Dasar", yang secara spesifik ditujukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Permainan ini belum banyak dikaji dalam literatur terdahulu, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa di tingkat dasar dengan orientasi pada peningkatan kosakata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah model pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga memberikan alternatif solusi yang inovatif dalam menjawab tantangan penguasaan kosakata pada anak usia sekolah dasar. Model yang dikembangkan juga dirancang melalui pendekatan sistematis berbasis pengembangan, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis sekaligus teoretis dalam dunia pendidikan.

Selain itu penelitian ini juga dilakukan bertujuan untuk memperkuat, melengkapi dan membuktikan serta mendukung bahwa penggunaan model pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. penelitian penggunaan model pembelajaran perlu terus untuk dikembangkan oleh guru sehingga peningkatan mutu dalam pembelajaran dapat terlaksana, karena hal ini berkaitan dengan arah serta tujuan pendidikan, pengalaman dan perbaikan untuk perkembangan dimasa yang akan datang.

H. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Isjoni dalam tulisan Hanna Sundari, model pembelajaran dapat dipahami sebagai strategi yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan sikap belajar siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.³⁷ Model ini mencakup berbagai strategi yang dipilih oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, Miftahul Huda memberikan definisi yang lebih mendalam, menyatakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran menyeluruh dari proses pembelajaran yang kompleks, yang melibatkan berbagai teknik dan prosedur yang saling terkait.³⁸ Dalam kerangka model pembelajaran, terdapat interaksi antara metode, teknik, dan prosedur yang saling melengkapi. Model ini juga didasarkan pada teori-teori

³⁷ S. Hanna, “*Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing*,” Jurnal Pujangga, 2015, hlm. 108.

³⁸ M. Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hlm. 109.

dan penelitian yang relevan, serta mencakup rasional, langkah-langkah yang terstruktur, tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran, serta metode evaluasi atau sistem penilaian untuk mengukur perkembangan belajar siswa.³⁹

Dikutip dari Dick and Carey 1985 menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah sutau perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar peserta didik.⁴⁰ suatu rencana yang telah disusun harus diaplikasikan menggunakan strategi yang tepat agar perencanaan yang telah dibuat dapat direalisasikan. Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung.⁴¹ Sebagian orang mengistilahkan model pembelajaran ini dengan arti pendekatan pembelajaran. Definisi model pembelajaran menurut para pakar di antaranya menurut Trianto adalah ‘perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutor’.⁴²

³⁹ Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, terj. Fajar Shadiq, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000, hlm. 7.

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010, hlm. 220.

⁴¹ Dindin Jamaluddin, “*Metode Pendidikan Anak*,” Jurnal Saintech, Vol. 08, No. 04, 2016, hlm. 112.

⁴² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015, hlm. 213.

Menurut Saefuddin & Berdiatimodel pembelajaran adalah ‘kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.⁴³ Joyce & Weil mempelajari model-berdasarkan teori belajar yang dipelaksanaan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁴⁴ Teori yang tampaknya kuno, sekaligus bersifat umum, tidak rumit, ditulis De Queljoe dan A. Gazalli dalam buku mereka diktaktik Umum. Dalam buku itu mereka menggunakan istilah jalan pelajaran sebagai padanan istilah model pengajaran.⁴⁵

Priansa menjelaskan dalam karyanya Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang

⁴³ I. Saefuddin A. & Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 76.

⁴⁴ Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, “Analisis Model-Model Pembelajaran,” Fondatia 4, no. 1 (2020), hlm. 1–27.

⁴⁵ Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, *Analisis Model-Model.....*, hlm. 1–27.

memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.⁴⁶

Peserta didik dan guru yang mampu memotivasi dan menciptakan antusiasme peserta didik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.⁴⁷ Dengan ungkapan itu peran model pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki berbagai keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran, Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena karakteristik dan keinginan peserta didik dalam belajar beraneka ragam.

Menurut rangke L. Tobing, dkk. yang dikutip dari indriwati dan wawan setiawan, memaparkan beberapa karakteristik model pembelajaran sebagai berikut :

- a. Prosedur model pembelajaran bersifat sistematis agar guru dapat mengubah tingkah laku siswa menjadi pribadi yang lebih baik.
- b. Spesifikasi hasil belajar dibuat secara rinci, terutama mengenai penampilan siswa dalam kegiatan belajar.

⁴⁶ D. J. Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: Pustaka Setia, 2017, hlm. 33.

⁴⁷ Siti Julaeha dan Mohamad Erihadiana, “*Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional*,” *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021), hlm. 133–144.

- c. Spesifikasi lingkungan belajar harus dibuat secara jelas dan tegas, yaitu sesuai dengan lingkungan dimana siswa diobservasi.
- d. Kriteria model pembelajaran harus merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan guru dari siswa.
- e. Cara melaksanakan model pembelajaran harus menunjukkan reaksi dan memunculkan interaksi antar siswa dengan lingkungan belajarnya.⁴⁸

2. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning/GBL*) menekankan penggunaan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Konsep ini didasarkan pada ide bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Beberapa prinsip dasar dari teori ini meliputi: Keterlibatan Aktif, di mana permainan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan materi pelajaran.⁴⁹ Pengalaman Praktis juga menjadi salah satu fokus, di mana melalui permainan, siswa dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih nyata dan praktis, sehingga memperkuat pemahaman mereka.⁵⁰

Permainan sering memberikan Umpulan Balik secara Instan, yang membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki strategi

⁴⁸ Anita Zagoto, *Model-Model Pembelajaran*, accessed from book.google.com, 2023, hlm. 18-19.

⁴⁹ Prensky, M., “Digital Natives, Digital Immigrants,” *On the Horizon* 9, no. 5 (2001), hlm. 1–6.

⁵⁰ Kapp, K. M., *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, 2012, hlm. 33.

belajar mereka.⁵¹ Banyak permainan melibatkan interaksi antar siswa, yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial.⁵²

a. Manfaat Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) menawarkan sejumlah manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Pertama, motivasi siswa meningkat secara substansial. Permainan yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.⁵³ Kedua, GBL dapat meningkatkan retensi informasi, karena siswa cenderung mengingat informasi yang dipelajari dalam konteks permainan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.⁵⁴ Ketiga, GBL memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena banyak permainan menuntut siswa untuk menganalisis situasi, membuat keputusan, dan merumuskan strategi.⁵⁵ GBL memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

⁵¹ Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T., “Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow, and Immersion in Game-Based Learning,” *Computers in Human Behavior* 54 (2016), hlm. 170–179.

⁵² Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification’,” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, hlm. 9–15.

⁵³ Ryan, R. M., & Deci, E. L., “Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being,” 2000, hlm. 68–78.

⁵⁴ Squire, K., “Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?,” *Innovate: Journal of Online Education*, 2005, hlm. 50.

⁵⁵ Gee, J. P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, 2003, hlm. 20.

Banyak permainan menawarkan berbagai tingkat kesulitan dan jalur yang berbeda, sehingga siswa dapat memilih pengalaman belajar yang paling sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. Ini membantu menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi semua siswa⁵⁶.

Banyak permainan terutama yang berbasis tim, mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Melalui permainan ini, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting. Keterampilan ini sangat berharga dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Permainan sering kali memberikan umpan balik secara instan kepada siswa mengenai kinerja mereka. Ini memungkinkan siswa untuk segera memahami kesalahan yang mereka buat dan memperbaiki strategi mereka. Umpan balik yang cepat dan terarah ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membantu siswa mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.⁵⁷

Permainan mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan menemukan solusi kreatif untuk masalah yang dihadapi dalam permainan. Dengan memberikan ruang untuk eksplorasi dan eksperimen, GBL dapat membantu mengembangkan keterampilan

⁵⁶ Kapp, K. M., *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 2012, hlm. 34.

⁵⁷ Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T., “Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow, and Immersion in Game-Based Learning,” 2016, hlm. 170–179.

berpikir kreatif yang penting untuk inovasi di berbagai bidang.

Permainan sering kali menciptakan pengalaman yang emosional bagi siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketika siswa merasakan keterikatan emosional terhadap materi pelajaran, mereka lebih mungkin untuk terlibat secara aktif dan berkomitmen pada pembelajaran.⁵⁸

Dalam banyak permainan, siswa dihadapkan pada tantangan dan rintangan yang memerlukan mereka untuk mencoba lagi setelah mengalami kegagalan. Proses ini membantu siswa mengembangkan sikap resiliensi dan ketahanan, yang penting untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam belajar.⁵⁹ Dengan semakin banyaknya permainan yang berbasis teknologi, siswa yang terlibat dalam GBL juga dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital. Keterampilan ini sangat penting di era digital saat ini, di mana teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan dan dunia kerja.⁶⁰

Secara keseluruhan, Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Dari peningkatan motivasi dan retensi informasi hingga pengembangan keterampilan sosial dan kreativitas, GBL menawarkan

⁵⁸ Ryan, R. M., & Deci, E. L, “*Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.*”.... hlm. 133.

⁵⁹ Kapp, K. M., “*Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.*”.... hlm. 60.

⁶⁰ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L, “*From Game Design Elements to Gamefulness: defining ‘Gamification’.*”2011, hlm. 9.

pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan potensi permainan dalam pendidikan, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermanfaat bagi siswa.

b. Tantangan dalam Implementasi GBL

Meski memiliki banyak manfaat, penerapan GBL juga mempunyai beberapa tantangan. Salah satunya adalah persepsi negatif terhadap permainan di kalangan pendidik dan orang tua, yang sering kali melihat permainan sebagai aktivitas yang tidak serius dan mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran.⁶¹ Selain itu, keterbatasan sumber daya juga dapat menjadi hambatan, terutama di sekolah-sekolah yang kurang memiliki akses ke teknologi dan perangkat lunak permainan yang berkualitas. Tantangan lainnya adalah perluasan kurikulum yang harus disesuaikan dengan permainan, sehingga dapat memastikan bahwa permainan yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Keterbatasan Pelatihan dan Pengembangan Profesional untuk Pendidik: Meskipun GBL memiliki potensi yang besar, banyak pendidik tidak memiliki pelatihan yang memadai untuk merancang dan menerapkan permainan dalam konteks pembelajaran. Tanpa pemahaman yang cukup tentang strategi GBL dan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, pendidik mungkin tidak dapat memanfaatkan sepenuhnya

⁶¹ Steinkuehler, C., & Duncan, S., “*Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds*,” *Journal of Science Education and Technology* 17, no. 6 (2008), hlm. 530–536.

manfaat yang ditawarkan oleh permainan.⁶² Kesulitan dalam Penilaian dan Evaluasi hasil belajar yang diperoleh melalui GBL bisa menjadi tantangan. Penilaian tradisional mungkin tidak dapat mencerminkan kemajuan siswa dengan baik ketika mereka terlibat dalam permainan. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan metode penilaian yang inovatif dan sesuai untuk mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui permainan.⁶³

Perbedaan dalam Keterampilan dan Pengalaman Siswa juga bisa menjadi tantangan tersendiri karena siswa memiliki latar belakang dan keterampilan yang berbeda-beda, sehingga tidak semua siswa akan merespons permainan dengan cara yang sama. Beberapa siswa mungkin lebih cepat memahami konsep melalui permainan, sementara yang lain mungkin merasa kesulitan. Hal ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam pengalaman belajar dan hasil yang dicapai.⁶⁴

Ketergantungan pada Teknologi dan Infrastruktur merupakan tantangan yang ada saat ini karena banyak permainan yang berbasis teknologi memerlukan akses ke perangkat keras, perangkat lunak, dan koneksi internet yang baik. Sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal ini mungkin tidak dapat menerapkan GBL secara efektif.

⁶² Pereira, A. M., & Figueiredo, “*Game-Based Learning: A Review of the Literature*,” *Education and Information Technologies* 24, no. 3 (2019), hlm. 1677–1702.

⁶³ Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H., “*A Review of Game-Based Learning Research in the Context of Science Education: A Meta-Analysis of the Effectiveness of Game-Based Learning on Students’ Learning Outcomes*,” *Journal of Science Education and Technology* 29, no. 1 (2020), hlm. 1–23.

⁶⁴ Kirkland, K., & Sutherland, R., “*Game-Based Learning: A Review of the Evidence*,” *International Journal of Game-Based Learning* 10, no. 2 (2016), hlm. 1–14

Ketergantungan pada teknologi juga dapat menjadi kendala bagi siswa yang tidak terbiasa atau tidak memiliki akses ke perangkat tersebut di rumah.

Ada juga kekhawatiran mengenai dampak permainan, terutama permainan video, terhadap kesehatan mental dan fisik siswa. Beberapa orang tua dan pendidik mungkin khawatir bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk aktivitas fisik atau interaksi sosial di dunia nyata.⁶⁵

Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara penggunaan permainan dan kegiatan lain. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi pendidik untuk mendapatkan pelatihan yang tepat, mengembangkan metode penilaian yang sesuai, dan berkolaborasi dengan orang tua serta komunitas untuk menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat GBL. Dengan pendekatan yang tepat, GBL dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

c. Aplikasi GBL dalam Konteks Pendidikan

GBL dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Di tingkat pendidikan dasar, permainan edukatif dapat digunakan untuk mengajarkan konsep dasar matematika, bahasa, dan sains dengan cara

⁶⁵ Pawlak, M., & Mierzejewski, M., “*The Impact of Game-Based Learning on Students’ Engagement and Motivation in Learning English as a Foreign Language*,” *Journal of Language and Education* 7, no. 1 (2021), hlm. 36–50.

yang menyenangkan. Di tingkat pendidikan menengah dan tinggi, GBL dapat digunakan untuk simulasi situasi dunia nyata, seperti dalam pembelajaran bisnis, ilmu sosial, dan bahkan pelatihan keterampilan praktis.⁶⁶

Salah satu contoh aplikasi GBL yang sukses adalah penggunaan simulasi dan permainan peran, di mana siswa dapat mengalami peristiwa secara langsung dan memahami konteks sosial dan politik pada saat itu. Selain itu, permainan berbasis tim dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi di antara siswa, yang sangat penting dalam dunia kerja saat ini. Aplikasi *Game-Based Learning* (GBL) di tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas 1, menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.⁶⁷ Misalnya, permainan edukatif seperti kuis matematika interaktif dapat digunakan untuk mengajarkan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi pelaksanaan dan bersaing untuk menjawab pertanyaan, sehingga mendorong kerja sama dan komunikasi antar anggota tim.

Selain itu, permainan bahasa seperti "Tebak Kata" dapat meningkatkan kosakata siswa dalam bahasa Arab dan Indonesia, di

⁶⁶ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., “*From Game Design Elements to Gameness: Defining ‘Gamification’*,” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, hlm. 6.

⁶⁷ Winatha, K. R., “*Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Pembelajaran Siswa*,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2020), hlm. 123–130.

mana siswa mendeskripsikan kata tanpa menyebutkan kata tersebut, sehingga melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan mereka. Simulasi sains juga dapat diterapkan melalui platform eksperimen virtual yang memungkinkan siswa untuk melakukan percobaan secara aman dan interaktif, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep sains dengan lebih mendalam. Dengan mengintegrasikan berbagai jenis permainan edukatif ini, GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Selain itu, penerapan GBL dalam pendidikan dasar juga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana siswa aktif terlibat dalam proses belajar dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman.

Dalam konteks ini, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan fakta-fakta, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving. Misalnya, melalui simulasi sains, siswa dapat merancang eksperimen, mengamati hasil, dan menarik kesimpulan, yang semuanya merupakan bagian integral dari proses pembelajaran ilmiah. GBL juga dapat mendukung diferensiasi pembelajaran, di mana siswa dengan berbagai gaya belajar dan kemampuan dapat berpartisipasi secara

aktif.⁶⁸ Dengan menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas, guru dapat menyesuaikan pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan individu siswa, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran mereka. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, seperti aplikasi dan platform online, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang mungkin memiliki keterbatasan di lingkungan belajar tradisional.

GBL menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pendidikan dasar, yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi pembelajar seumur hidup. Dengan mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan yang lebih kompleks. Melalui penerapan GBL yang tepat, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan menyenangkan, memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan akademis dan sosial siswa.

3. Permainan ABC 5 Dasar

a. Definisi permainan

⁶⁸ Wahyuddin, et.al, “*Teori Belajar Dan Aplikasinya*”, (Bojonegoro: IKIP BJT Press, 2024), hlm. 213.

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk tujuan rekreasi, pendidikan, atau pengembangan keterampilan, yang melibatkan interaksi antara individu atau pelaksanaan. Menurut Supriyadi,⁶⁹ permainan memiliki karakteristik yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, permainan berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Fadlillah,⁷⁰ menekankan bahwa permainan dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, permainan juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi, yang sangat diperlukan dalam interaksi antar teman sebaya.⁷¹ Penelitian oleh Rahmawati,⁷² menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

b. Definisi Bermain

⁶⁹ Supriyadi, *Permainan dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 45.

⁷⁰ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 25.

⁷¹ Sari, R. A., "Peran Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2020), hlm. 15-22.

⁷² Rahmawati, D., "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2021), hlm. 101-110.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatn untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat aktivitasyang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.⁷³

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal, Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui keiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.⁷⁴

Adapun upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menghargai arti bermain itu adalah dengan memberikan pengalaman dan kesempatan aktivitas bermain pada anak. Pendidik juga dapat merencanakan kurikulum dengan seksama, menanggapi anak pada saat bermain, peduli akan kebutuhan anak, mengobservasi anak pada saat bermain spontan dan tahu kapan saatnya memberikan bantuan, mengontrol tingkah laku

⁷³ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014),hlm. 25

⁷⁴ Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. (Boston: Beacon Press, 1971), hlm. 1971 - 232

anak dan membantu anak mengungkapkan perasaan serta verbal pada saat bermain.⁷⁵ Bermain bagi siswa dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan keverdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik siswa.⁷⁶

c. Teori Bermain

Sejak abad ke-19, berbagai teori tentang bermain telah dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Setelah Perang Dunia I, muncul beberapa teori modern yang menekankan konsekuensi bermain bagi anak. Tiga teori utama dalam kategori ini adalah Teori Psikoanalisis, Teori Perkembangan Kognitif, dan Teori Vygotsky. Teori Psikoanalisis melihat bermain anak sebagai alat penting untuk pelepasan emosi dan pengembangan rasa harga diri. Sigmund Freud dan Erik Erikson mengembangkan teori ini, yang menekankan bahwa melalui bermain, anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam interaksi dengan orang lain.⁷⁷⁷⁸

⁷⁵ Muhammad Faizuddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, hlm. 6-7.

⁷⁶ Fadillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini,...32

⁷⁷ Freud, Sigmund. *Play and Its Role in the Development of the Child*. (New York: Basic Books), 1976, hlm. 366

⁷⁸ Erikson, Erik H. *Childhood and Society*. (New York: W. W. Norton & Company), 1950, hlm. 200

Selanjutnya, Teori Perkembangan Kognitif menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif dan afektif berjalan berdampingan, seperti dua sisi dari koin yang sama. Menurutnya, emosi dan afeksi manusia muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif.⁷⁹ Terakhir, Teori Vygotsky menekankan pentingnya hubungan sosial dalam memengaruhi perkembangan kognitif. Vygotsky berargumen bahwa anak pertama kali menemukan pengetahuan dalam konteks sosialnya, yang kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.⁸⁰

Dengan demikian, bermain menjadi cara berpikir anak dan cara mereka memecahkan masalah. Teori-teori bermain ini sangat penting dalam menunjang aktivitas bermain anak dan menjadi acuan dalam menentukan perkembangan anak dari segi afeksi, kognitif, motorik, bahasa, serta sosial emosional. Jadi, bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, motorik, bahasa, maupun sosial emosional.⁸¹

d. Manfaat Bermain

⁷⁹ Piaget, Jean. *The Child's Conception of the World*. (New York: Harcourt, Brace & World, 1970), hlm. 380

⁸⁰ Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978, hlm.174

⁸¹ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 79

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, bermain memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak, seperti memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan teman sebaya, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan, dan banyak lagi. Manfaat bermain dapat dibagi menjadi beberapa aspek.

Pertama, bermain berkontribusi pada perkembangan fisik anak; ketika anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan banyak gerakan tubuh, tubuh mereka akan menjadi sehat dan otot-ototnya akan tumbuh kuat.⁸²

Kedua, bermain juga mendukung perkembangan motorik kasar dan halus. Misalnya, pada usia sekitar 1 tahun, anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan, yang membantu mereka belajar gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, seperti berlari berkejar-kejaran.⁸³

Ketiga, bermain berperan penting dalam perkembangan sosial anak. Dengan teman sebaya, anak belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, dan mencari cara pemecahan masalah. Mereka juga berkomunikasi dengan teman, baik dalam mengemukakan pikiran dan perasaan maupun memahami apa yang

⁸² Santrock, John W. *Child Development*. New York: McGraw-Hill, 2011, hlm.726

⁸³ Ginsburg, Kenneth R. "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds." *Pediatrics* 119, no. 1 (2007), hlm. 182-191.

diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan saling bertukar informasi.⁸⁴

Keempat, bermain membantu perkembangan emosi anak; melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan dan belajar bersikap serta bertingkah laku yang baik, seperti bekerja sama dan jujur.⁸⁵ Kelima, bermain berkontribusi pada perkembangan kognisi, yang mencakup pengetahuan, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat.⁸⁶

Terakhir, bermain juga mengasah ketajaman penginderaan, kepekaan penglihatan dan pendengaran perlu dikembangkan untuk membantu mereka mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu, yang pada akhirnya memudahkan mereka belajar membaca dan menulis.⁸⁷

e. ABC 5 Dasar

ABC 5 Dasar adalah permainan tradisional anak-anak dimana anak-anak akan mengeluarkan jari mereka kemudian dihitung untuk menentukan huruf yang akan digunakan. Setelah huruf ditentukan anak-anak akan menuliskan nama-nama di kertas yang telah ditentukan sebelumnya seperti nama hewan, nama tumbuhan, nama negara, dan lain-

⁸⁴ Brown, S. L., & Vaughan, C. C. *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul.* (New York: Avery), 2009, hlm. 244

⁸⁵ Pellegrini, A. D., & Gustafson, K., "The Role of Play in Human Development," *Developmental Review* 25, no. 1 (2005), hlm. 1–30.

⁸⁶ Dorothy G. Singer & Jerome L. Singer, *Handbook of Children and the Media* (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2012), hlm. 657.

⁸⁷ Meyke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 39–44.

lain. Selanjutnya jawaban akan dicocokan, jika jawaban berbeda maka akan mendapatkan nilai penuh jika jawaban sama nilai penuh dibagi 2. Permainan selesai jika anak-anak setuju untuk mengakhirinya, kemudian semua nilai akan diakumulasikan dan anak dengan nilai tertinggi adalah pemenangnya.⁸⁸

Permainan ABC Lima Dasar biasanya dilakukan bersama, baik itu di teras, atau pos ronda sangat pas memainkan permainan ini. Anak-anak menentukan huruf berdasarkan jumlah jari yang ditunjukkan para pemainnya, lantas berdua cepat menyebutkan sesuatu yang namanya diawali huruf tersebut. Sebelumnya mereka tekla menentukan kategori yang akan disebutkan. Misalnya, kategori nama kota, buah, hewan, atau yang lainnya. Permainan ABC Lima Dasar adalah permainan yang membutuhkan kecepatan dan kecerdasan. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Pertama, para pemain membuat kesepakatan untuk menebak nama sesuatu, misalnya nama buah, nama hewan, atau nama negara. Kedua, para pemain mengeluarkan jemarinya sambil mengucapkan “ABC 5 Dasar”, jari yang dikeluarkan boleh satu, dua, sampai lima. Anak bisa menentukan sendiri berapa jari yang hendak masuk kehitungan. Dibuat kesepakatan, misalnya jari kesatu sama dengan huruf A, jari kedua sama dengan huruf B, dan seterusnya. Jika berhenti di huruf S,

⁸⁸ K. Faizin, "Permainan "ABC 5 Dasar" Untuk Meningkatkan Penggunaan Kosa Kata Bahasa Arab," Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 4, no. 1, 2020, hlm. 43-56

siapa saja harus secepatnya mengucapkan nama buah yang berawalan huruf S, misalnya semangka atau sawo. Itu jika yang dimainkan adalah nama-nama buah.⁸⁹

Permainan ini dapat melatih keterampilan bahasa dan pertambahannya kosakata anak. Nama-nama baru, seperti kota, merupakan sarana untuk menambahkan pengetahuan anak. Selain itu, daya ingat anak akan dilatih. Ketika bermain, anak mengingat nama kota yang diawali dengan huruf B, ia berpikir berulang-ulang, dan akhirnya menemukannya.⁹⁰

Manfaat dari permainan ini adalah untuk melatih keterampilan bahasa dan menambah pertambahannya kosakata yang dimiliki anak. Mereka akan termotivasi untuk menambah kosakata yang dimiliki supaya bisa menang setiap kali permainan ABC 5 Dasar dimainkan. Perbedaan jawaban juga berperan dalam menambah kosakata anak karena anak akan mencocokan jawabannya masing-masing dengan jawaban temannya.⁹¹

4. Kemampuan Kosakata

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa. Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Pengertian ini membedakan antara kata dengan morfem. Morfem

⁸⁹ Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*47

⁹⁰ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*.....161.

⁹¹ A. Chusna, "Implementasi Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V, 2019, hlm. 417-424

adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil yang maknanya relative stabil.⁹² Kosakata juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan kata-kata yang dimiliki oleh individu dalam suatu bahasa, yang mencakup kata-kata yang digunakan dalam berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan.⁹³

Keraf dalam tulisannya menerangkan bahwa kosakata merupakan semua kata yang diucapkan oleh seseorang akan terdapat dalam memori ingatan langsung menimbulkan rangsangan baik didengar dan dibaca.⁹⁴ Dalam konteks ini, kosakata dibagi menjadi dua kategori utama: kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif mencakup kata-kata yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari, sedangkan kosakata pasif terdiri dari kata-kata yang dikenal tetapi jarang digunakan dalam interaksi verbal.⁹⁵

Untuk meningkatkan kosakata, terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah pembelajaran kontekstual, di mana penggunaan kata-kata dalam konteks yang relevan membantu siswa memahami maknanya dengan lebih baik.⁹⁶ Selain itu, pemanfaatan teknologi, seperti aplikasi dan sumber daya online, juga dapat mendukung

⁹² Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1983) hlm. 157

⁹³ Nation, I. S. P, “*Learning Vocabulary in Another Language*,” Cambridge University Press, 2019,hlm. 78

⁹⁴ Keraf, G., *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. (2007).hlm. 210

⁹⁵ Schmitt, N., “*Vocabulary in Language Teaching*,” Cambridge University Press, 2020. hml.114

⁹⁶ Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, “*Bringing Words to Life: Robust Vocabulary Instruction.*,” Guilford Publications., 2019.hlm.47

pembelajaran kosakata secara interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.⁹⁷

Pengulangan dan latihan yang teratur sangat penting untuk memperkuat ingatan terhadap kata-kata baru, sehingga siswa dapat mengintegrasikan kosakata tersebut ke dalam komunikasi sehari-hari mereka⁹⁸. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, penguasaan kosakata dapat ditingkatkan secara signifikan, yang pada gilirannya akan memperbaiki kemampuan berbahasa secara keseluruhan. Dalam konteks pengajaran bahasa, penting untuk menyadari bahwa penguasaan kosakata bukan hanya sekadar menghafal kata-kata, tetapi juga memahami nuansa, penggunaan, dan konteks di mana kata-kata tersebut muncul.

a. Konsep Dasar Kosakata dan Pentingnya Penguasaan Kosakata

Kosakata merupakan elemen penting dalam pembelajaran bahasa, karena penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif. Menurut Nation,⁹⁹ penguasaan kosakata yang memadai berkontribusi pada kemampuan membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kosakata yang lebih luas cenderung lebih sukses dalam pembelajaran bahasa secara keseluruhan.

⁹⁷ Kukulska-Hulme, A, “*Mobile Language Learning: A New Era of Learning.*” 2019, hlm. 1-16

⁹⁸ Hulstijn, J. H., “Vocabulary Acquisition in a Second Language: Theoretical Perspectives and Practical Applications,” *Language Teaching* 52(1) (2019), hlm. 1–20.

⁹⁹ Nation, I. S. P., *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), hlm. 650.

Kosakata bukan hanya sekadar kumpulan kata, tetapi juga mencakup pemahaman tentang makna, penggunaan, dan konteks kata-kata tersebut. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa untuk memahami teks yang lebih kompleks, mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih tepat, serta berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi. Sejalan dengan hal ini, penelitian oleh Zhang dan Wang,¹⁰⁰ menunjukkan bahwa siswa yang aktif memperluas kosakata mereka melalui berbagai strategi belajar, seperti membaca dan bermain peran, mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan berbahasa mereka.

Selain itu, penguasaan kosakata juga berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Menurut penelitian oleh Chen dan Liu,¹⁰¹ siswa yang memiliki kosakata yang kaya dapat lebih mudah memahami dan menganalisis informasi, yang pada gilirannya mendukung kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan kosakata tidak hanya untuk keperluan komunikasi, tetapi juga sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir.

Penelitian oleh Alqahtani,¹⁰² menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang baik berkontribusi pada keberhasilan akademik siswa.

¹⁰⁰ Zhang & Wang, “The impact of vocabulary acquisition strategies on language proficiency,” *Journal of Language Teaching and Research*, 2020.hlm.123

¹⁰¹ Chen, J., & Liu, T., “Vocabulary knowledge and critical thinking: A study on EFL learners.” . . *International Journal of Educational Research* 112 (2021), hlm. 101-110.

¹⁰² Alqahtani, M., “The importance of vocabulary in language learning: A review,” *International Journal of Linguistics* 13(1), (2021), hlm. 1-12.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, siswa yang memiliki kosakata yang lebih luas tidak hanya lebih mampu memahami materi pelajaran, tetapi juga lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas dan tugas-tugas tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata yang baik adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan secara keseluruhan.

Dalam era digital saat ini, akses terhadap sumber daya untuk memperluas kosakata juga semakin mudah. Penelitian oleh Hsu,¹⁰³ menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa dan platform online dapat membantu siswa dalam memperkaya kosakata mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penguasaan kosakata tidak hanya penting untuk komunikasi yang efektif, tetapi juga merupakan fondasi bagi pembelajaran yang lebih luas dan mendalam.

Penguasaan kosakata yang baik juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan literasi siswa. Menurut penelitian oleh Jafari dan hashim,¹⁰⁴ siswa yang memiliki kosakata yang lebih luas menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membaca dan memahami teks, yang merupakan bagian integral dari proses belajar.

Keterampilan membaca yang baik tidak hanya mempengaruhi prestasi

¹⁰³ Hsu, Y, “*The role of digital tools in vocabulary learning: A review of recent studies,*” *Computer Assisted Language Learning*, 35(2), (2022), hlm. 123-145.

¹⁰⁴ Jafari, S., & Hashim, H., “*The relationship between vocabulary knowledge and reading comprehension: A study of Iranian EFL learners.,*” *Reading Psychology* 42(3), (2021), hlm. 229–49.

akademik di bidang bahasa, tetapi juga dalam mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman teks, seperti sains dan sosial. Dengan demikian, penguasaan kosakata menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan keterampilan literasi secara keseluruhan.

Selain itu, penguasaan kosakata yang baik berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara dan mendengarkan. Penelitian oleh Gholami dan Mohammadi,¹⁰⁵ menunjukkan bahwa siswa yang aktif berlatih menggunakan kosakata baru dalam konteks percakapan mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara mereka. Kemampuan untuk menggunakan kata-kata dengan tepat dalam komunikasi lisan tidak hanya membantu siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum.

Penelitian oleh Ghaseemi dan Hasemi,¹⁰⁶ mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengatasi tantangan ini. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan permainan dan aktivitas interaktif dalam

¹⁰⁵ Gholami, J., & Mohammadi, M., “*The effect of vocabulary learning strategies on speaking proficiency among EFL learners,*” *Journal of Language and Linguistic Studies* 18(1), (2022), hlm. 1–12.

¹⁰⁶ Ghasemi, B., & Hashemi, M., “*Challenges in vocabulary learning among EFL learners: A qualitative study.,*” *International Journal of Language Studies* 14(2), (2020), hlm. 1-18.

pembelajaran kosakata, yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penguasaan kosakata tidak hanya penting untuk komunikasi yang efektif, tetapi juga merupakan fondasi bagi pengembangan keterampilan literasi, berbicara, dan mendengarkan yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran, pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penguasaan kosakata, sehingga mereka dapat mencapai keberhasilan akademik yang lebih baik.

Selain aspek-aspek yang telah dibahas, penguasaan kosakata juga berhubungan erat dengan kemampuan siswa dalam berpikir analitis dan kreatif. Penelitian oleh Khosravi,¹⁰⁷ menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kosakata yang kaya cenderung lebih mampu menghasilkan ide-ide baru dan berpikir kritis saat menghadapi masalah. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pendorong bagi pengembangan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Dengan kata lain, semakin luas kosakata yang dimiliki siswa, semakin besar pula kemampuan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep yang kompleks.

¹⁰⁷ Khosravi, H., & Khosravi, S., “The impact of vocabulary knowledge on critical thinking skills: A study of EFL learners.” *Journal of Language and Linguistic Studies* 17(4), (2021), hlm. 234–45.

Dalam konteks pembelajaran bahasa di era digital penting untuk meningkatkan penguasaan dan memperbanyak kosakata.. Penelitian oleh Alshahrani,¹⁰⁸ mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran bahasa dan *platform e-learning*, dapat secara signifikan membantu siswa dalam memperluas kosakata mereka. Dengan akses yang lebih mudah ke berbagai sumber belajar, siswa dapat belajar secara mandiri dan menemukan cara baru untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam konteks yang berbeda.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata juga berkontribusi pada kemampuan siswa untuk beradaptasi dalam situasi sosial yang beragam. Penelitian oleh Kafes,¹⁰⁹ menekankan bahwa siswa yang memiliki keterampilan kosakata yang baik lebih mampu berinteraksi dalam berbagai konteks sosial, baik formal maupun informal. Mereka dapat menyesuaikan bahasa yang digunakan sesuai dengan audiens dan situasi, yang sangat penting dalam dunia yang semakin terhubung ini. Kemampuan ini tidak hanya mendukung komunikasi yang efektif, tetapi juga membangun hubungan interpersonal yang lebih baik.

¹⁰⁸ Alshahrani, A., & Alshahrani, M, “*The role of technology in vocabulary acquisition: A review of recent literature*,” *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 19(1), (2022), hlm. 1–15.

¹⁰⁹ Kafes, H., Kafes, A., & Kafes, E, “*Vocabulary knowledge and social interaction skills in EFL contexts.*,” *Journal of Language Teaching and Research* 14(1), (2023), hlm. 45-59.

Kosakata memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran multibahasa. Dalam dunia globalisasi saat ini, kemampuan untuk berkomunikasi dalam beberapa bahasa menjadi semakin penting. Penelitian oleh Bialystok,¹¹⁰ menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dalam satu bahasa dapat mempercepat proses pembelajaran bahasa kedua atau ketiga. Siswa yang memiliki fondasi kosakata yang kuat dalam bahasa pertama mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat kosakata dalam bahasa lain, karena mereka dapat mengaitkan makna dan struktur yang ada.

Penelitian oleh Chen dan Zhang,¹¹¹ menyoroti bahwa siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang kosakata tidak hanya mampu menerjemahkan kata-kata secara literal, tetapi juga memahami konteks budaya yang melatarbelakanginya. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing, di mana idiom, frasa, dan ungkapan sering kali tidak dapat diterjemahkan secara langsung. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang mendalam dapat membantu siswa berkomunikasi dengan lebih efektif dan sensitif terhadap konteks budaya.

Di sisi lain, tantangan dalam penguasaan kosakata juga harus diakui. Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengingat dan

¹¹⁰ Bialystok, E., “*Bilingualism: The good, the bad, and the indifferent.*,” *Bilingualism: Language and Cognition* 23(4), (2020), hlm. 675-688.

¹¹¹ Chen, Y., & Zhang, Y., “*The role of vocabulary in cross-cultural communication: A case study of EFL learners.*,” *Journal of Intercultural Communication Research* 50(2), (2021), hlm. 45-60.

menggunakan kata-kata baru, terutama dalam situasi yang menuntut penggunaan bahasa secara lisan. Penelitian oleh Rahimi dan Khoshal,¹¹² menunjukkan bahwa penggunaan teknik mnemonik, seperti asosiasi visual dan pengulangan, dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata baru dengan lebih baik. Oleh karena itu, pengajaran yang melibatkan berbagai strategi belajar dapat meningkatkan efektivitas penguasaan kosakata.

Dalam konteks pendidikan formal, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kosakata. Penelitian oleh Alhassan,¹¹³ menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek, di mana siswa terlibat dalam kegiatan yang relevan dan nyata, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar kosakata. Dengan memberikan konteks yang nyata untuk penggunaan kata-kata baru, siswa dapat lebih mudah mengingat dan menerapkannya dalam situasi sehari-hari.

Dengan memahami pentingnya kosakata dan menerapkan strategi yang efektif, pendidik dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh. Dalam menghadapi tantangan yang ada, pendekatan inovatif dan beragam dalam pengajaran kosakata akan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran

¹¹² Rahimi, M., & Khoshhal, M, “*The effectiveness of mnemonic techniques in vocabulary retention among EFL learners.*,” *International Journal of Language Studies* 16(1) (2022), hlm. 45-60.

¹¹³ Alhassan, A., “*Project-based learning and vocabulary acquisition: Enhancing EFL learners' engagement and motivation.*,” *Journal of Language Teaching and Research* 14(2), (2023), hlm. 200–215.

yang lebih baik. Selain itu, teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran kosakata modern. Aplikasi pembelajaran bahasa, seperti Duolingo atau Memrise, menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk belajar kosakata baru. Dengan menggunakan gamifikasi dan elemen interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.¹¹⁴

Selain itu, sumber daya online seperti video, podcast, dan artikel juga dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata dalam konteks yang lebih luas, memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengulangan dan latihan yang teratur juga merupakan kunci untuk menginternalisasi kosakata baru. Penelitian menunjukkan bahwa pengulangan spaced (pengulangan yang terjadwal dengan interval waktu tertentu) dapat meningkatkan retensi kata-kata dalam ingatan jangka panjang.¹¹⁵

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang aktivitas yang memungkinkan siswa untuk berlatih menggunakan kata-kata baru dalam berbagai konteks, baik lisan maupun tulisan. Misalnya, kegiatan seperti diskusi pelaksanaan, penulisan esai, atau presentasi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan kosakata yang telah mereka pelajari.

¹¹⁴ Kukulska-Hulme, A, “*Mobile Language Learning: A New Era of Learning.*”.... 35

¹¹⁵ Hulstijn, J. H., “*Vocabulary Acquisition in a Second Language: Theoretical Perspectives and Practical Applications.*” 2017, hlm. 10

Untuk lebih memperkaya pemahaman tentang teori kosakata, perlu untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan dan penelitian yang mendalam. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah pentingnya konteks dalam pembelajaran kosakata. Menurut Nagy dan Townsend,¹¹⁶ penggunaan kata dalam konteks yang bermakna dapat membantu siswa tidak hanya memahami makna, tetapi juga mengingat kata tersebut lebih baik. Mereka menekankan bahwa pengajaran kosakata harus melibatkan situasi nyata di mana kata-kata tersebut digunakan, sehingga siswa dapat melihat relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, strategi pembelajaran berbasis kolaborasi juga dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Menurut Johnson,¹¹⁷ pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan pengalaman, yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang kata-kata baru. Dalam lingkungan kolaboratif, siswa dapat berdiskusi, berbagi contoh penggunaan kata, dan saling memberikan umpan balik, yang semuanya berkontribusi pada penguasaan kosakata yang lebih baik.

Penggunaan multimedia dalam pengajaran kosakata juga telah terbukti efektif. Menurut Mayer,¹¹⁸ integrasi teks, gambar, dan suara dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi

¹¹⁶ Nagy, W. E., & Townsend, D, “*Words as Tools: Learning Academic Vocabulary as Language Acquisition*,” *Reading Teacher* 73(4), (2019), hlm. 411-419

¹¹⁷ Johnson, D. W., & Johnson, “*Cooperative Learning: Improving University Instruction by Extending Student Involvement.*,” . . *Journal on Excellence in College Teaching* 25(3), (2020), hlm. 1-25.

¹¹⁸ Mayer, R. E, “*The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*,” *Cambridge University Press*, 2020. hlm, 15

informasi. Dengan menggunakan video pembelajaran atau infografis yang menyajikan kata-kata baru dalam konteks visual, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami makna kata-kata tersebut. Ini menunjukkan bahwa pendekatan multimodal dalam pengajaran kosakata dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh.

Menurut Zareva,¹¹⁹ siswa perlu terlibat dalam praktik yang konsisten dan berkelanjutan untuk memperkuat ingatan mereka terhadap kata-kata baru. Ini bisa meliputi membaca secara teratur, menulis, atau berpartisipasi dalam diskusi pelaksanaan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar kata-kata baru, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan kata-kata tersebut secara efektif dalam komunikasi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kosakata

Penguasaan kosakata seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Yudiono mengidentifikasi beberapa faktor dominan yang memengaruhi tingkat penguasaan kosakata, yaitu latar belakang individu, pengetahuan yang dimiliki, bidang atau disiplin ilmu yang ditekuni, usia, jenjang pendidikan, serta sejauh mana seseorang terpapar pada referensi bacaan atau informasi. Faktor-faktor ini memainkan peran penting karena membentuk pola pikir, gaya belajar, dan kecenderungan dalam menggunakan serta memahami bahasa.

¹¹⁹ Zareva, A., “The Role of Vocabulary in Language Learning and Teaching,” Cambridge University Press, 2019.hlm. 57

Misalnya, seseorang dengan latar belakang akademik di bidang sastra tentu memiliki kosakata yang berbeda dengan mereka yang menekuni ilmu teknik.¹²⁰

Selain itu, terdapat pandangan bahwa penguasaan kosakata berkembang secara bertahap sesuai dengan pertambahan usia. Seiring dengan bertambahnya usia, individu mengalami banyak peristiwa, memperoleh lebih banyak pengetahuan, dan menghadapi beragam situasi komunikasi yang memperkaya perbendaharaan katanya. Artinya, kemampuan berbahasa seseorang tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses yang panjang dan kontinu. Dengan demikian, usia menjadi salah satu indikator penting dalam melihat sejauh mana seseorang telah menguasai kosakata tertentu dalam konteks keseharian maupun akademis.¹²¹

Dalam konteks anak-anak, proses pemerolehan kosakata dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kondisi psikologis, motivasi, minat belajar, serta kemampuan kognitif anak itu sendiri. Sementara faktor eksternal berkaitan erat dengan lingkungan tempat anak tumbuh dan berinteraksi. Lingkungan bermain, keluarga, dan sekolah merupakan tiga ruang utama yang memberikan input bahasa kepada anak. Dari interaksi sehari-hari yang

¹²⁰ Yudiono, *Dasar-Dasar Ilmu Bahasa*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm. 47.

¹²¹ Kamilah Siswati, “Efektivitas Model Pembelajaran Program Pascasarjana UMP, 2012,” no. 1 (2012): hlm. 18.

terjadi di lingkungan tersebut, anak memperoleh stimulus bahasa yang secara bertahap memperkaya kosakata mereka.¹²²

Setiap anak memiliki cara yang berbeda dalam menyerap dan menggunakan bahasa. Hal ini disebabkan karena setiap individu adalah makhluk unik dengan karakteristik tersendiri. Ada anak yang cepat menangkap dan menggunakan kosakata baru, namun ada pula yang membutuhkan waktu lebih lama. Variasi ini menegaskan bahwa pemerolehan bahasa bersifat individual dan tidak bisa disamaratakan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyediakan lingkungan yang kaya akan bahasa, mendukung proses komunikasi, dan mendorong perkembangan kosakata secara aktif maupun pasif sesuai kebutuhan dan kemampuan anak.¹²³

c. Jenis-Jenis Kosakata

Kosakata merupakan komponen fundamental dalam penguasaan bahasa. Menurut Soenardi Djiwandono, kosakata dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif.¹²⁴ Pemahaman terhadap kedua jenis kosakata ini sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, khususnya pada tahap-tahap awal pendidikan dasar. Kosakata aktif mencakup kata-kata yang sering digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kata-kata ini digunakan secara

¹²² Elfrieda H. Hiebert, & Michael L. Kamil, *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*, (London: Routledge, 2005), hlm. 288.

¹²³ Istiqomah Tina Ardian, "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Kelompok TK B Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Demangan Sambi Boyolali Tahun Pembelajaran 2016/2017," Skripsi (IAIN Surakarta, 2017), hlm. 34.

¹²⁴ Soenardi Djiwandono, *Psikologi Pendidikan Bahasa* (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 56.

rutin dalam interaksi sosial, sehingga individu memiliki tingkat penguasaan yang tinggi terhadapnya.¹²⁵ Semakin luas perbendaharaan kosakata aktif yang dimiliki seseorang, semakin efektif pula ia dalam mengungkapkan gagasan, menyampaikan perasaan, dan berargumentasi dalam situasi komunikasi.¹²⁶ Oleh karena itu, pengembangan kosakata aktif menjadi indikator utama dalam menilai kemampuan berbahasa seseorang.

Sebaliknya, kosakata pasif terdiri dari kata-kata yang dikenali dan dipahami maknanya oleh individu, tetapi tidak sering digunakan dalam percakapan atau tulisan sehari-hari.¹²⁷ Kosakata pasif sering kali mencakup istilah teknis, akademis, atau kata-kata yang muncul dalam konteks tertentu, tetapi tidak dalam konteks umum.¹²⁸ Meskipun tidak digunakan secara langsung, kosakata pasif memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan pemahaman mendengar dan membaca.¹²⁹

Indikator kosakata pasif ditandai dengan kemampuan seperti: (1) memilih kata yang tepat sesuai makna dari beberapa pilihan yang disediakan, (2) memilih kata yang bersinonim, dan (3) memilih kata yang

berantônim. Sementara itu, penguasaan kosakata aktif mencakup kemampuan: (1) menyebutkan kata berdasarkan makna yang diminta, (2)

SUNAN KALIJACAKARTA

¹²⁵ Nation, I.S.P., *Learning Vocabulary in Another Language*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), hlm. 24.

¹²⁶ Schmitt, Norbert, *Vocabulary in Language Teaching*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2000), hlm. 6–7.

¹²⁷ Richards, Jack C., and Renandya, Willy A., *Methodology in Language Teaching*, (New York: Cambridge University Press, 2002), hlm. 255.

¹²⁸ Graves, Michael F., *The Vocabulary Book: Learning and Instruction*, (New York: Teachers College Press, 2006), hlm. 18.

¹²⁹ Beck, Isabel L., McKeown, Margaret G., and Kucan, Linda, *Bringing Words to Life*, (New York: Guilford Press, 2002), hlm. 10.

menyebutkan sinonim, (3) menyebutkan antonim, serta (4) menjelaskan arti kata dan menggunakannya dalam kalimat yang sesuai.¹³⁰

Oleh karena itu, pengembangan kedua jenis kosakata ini sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa, dan pendidik harus merancang strategi yang dapat meningkatkan baik kosakata aktif maupun pasif siswa.¹³¹ Untuk lebih memahami perbedaan antara kosakata aktif dan pasif, penting untuk mempertimbangkan bagaimana kedua jenis kosakata ini berfungsi dalam proses pembelajaran bahasa. Kosakata aktif biasanya diperoleh melalui pengalaman langsung dan praktik berulang dalam konteks komunikasi, seperti diskusi, presentasi, bermain peran, dan penulisan kreatif.¹³² Siswa yang terlibat dalam diskusi, presentasi, atau penulisan kreatif cenderung mengembangkan kosakata aktif mereka dengan lebih cepat, karena mereka diberi kesempatan untuk menggunakan kata-kata tersebut dalam situasi nyata.¹³³

Sebaliknya, kosakata pasif sering diperoleh melalui paparan literasi seperti membaca buku, menyimak cerita, atau menonton tayangan edukatif.¹³⁴ walaupun siswa dapat mengenali makna kata-kata tersebut, mereka belum tentu nyaman menggunakannya secara aktif. Maka dari itu, perlu ada dukungan pedagogis untuk membantu siswa mentransfer kosakata pasif ke dalam

¹³⁰ Thornbury, Scott, *How to Teach Vocabulary*, (Harlow: Pearson Education Limited, 2002), hlm. 21.

¹³¹ Soenardi Djiwandono, “*Psikologi Pendidikan Bahasa*”hlm. 57.

¹³² Cameron, Lynne, *Teaching Languages to Young Learners*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), hlm. 77.

¹³³ Carter, R., & McCarthy, “*Vocabulary and Language Teaching*,” Routledge, 2018.hlm. 254

¹³⁴ Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*,hlm. 232.

penggunaan aktif melalui latihan lisan dan tertulis.¹³⁵ Sebagai seorang pendidik penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berlatih menggunakan kosakata pasif mereka dalam konteks yang lebih aktif, misalnya melalui permainan kata, diskusi pelaksanaan, atau latihan berbicara.

Untuk mencapai keseimbangan antara kosakata aktif dan pasif, pendidik dapat menggunakan berbagai model pengajaran, seperti pengajaran berbasis konteks, pengulangan terjadwal, dan penggunaan teknologi. Dengan mengintegrasikan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran bahasa dan platform multimedia, siswa dapat terpapar pada kosakata baru dalam berbagai konteks, yang dapat membantu mereka memahami dan mengingat kata-kata tersebut lebih baik¹³⁶.

Dengan demikian, pengembangan kosakata aktif dan pasif adalah aspek penting dalam pembelajaran bahasa yang memerlukan pendekatan yang beragam dan terintegrasi. Melalui praktik yang konsisten dan pengajaran yang efektif, siswa dapat memperluas dan memperdalam penguasaan kosakata mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka secara keseluruhan.

d. Karakteristik Kosakata Anak Usia Dini

Kosakata anak pada berbagai tahap perkembangan usia umumnya didominasi oleh kosakata umum dibandingkan kosakata khusus. Tesa

¹³⁵ Hiebert, E. H., & Kamil, M. L, “Teaching and Learning Vocabulary : Bringing Research to Practice,” Routledge, 2005.hlm. 288

¹³⁶ Kukulska-Hulme, A, “Mobile Language Learning: A New Era of Learning.”.... 34

Putri Permatasari menjelaskan bahwa secara umum, kosakata anak dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu kosakata umum dan kosakata khusus.¹³⁷

Kosakata umum mencakup kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai konteks dan situasi komunikasi, seperti kata “manusia”, “baik”, atau “pergi”. Dalam tahap awal pemerolehan bahasa, anak cenderung terlebih dahulu menguasai kata benda, biasanya berupa satu suku kata dan diambil dari bunyi-bunyi yang menyenangkan bagi anak, seperti “mama” atau “bola”. Setelah penguasaan kata benda cukup, anak akan mulai mengenal kata kerja, terutama yang berkaitan dengan tindakan sehari-hari seperti “beri”, “ambil”, atau “pegang”. Kemudian, anak mulai menggunakan kata sifat, biasanya pada usia sekitar 1,5 tahun, dengan kata-kata yang menggambarkan sifat umum seperti “baik”, “nakal”, “panas”, atau “dingin”. Selanjutnya, kata keterangan mulai muncul pada usia yang hampir bersamaan dengan kata sifat, seperti “di sini”, “di sana”, dan “di mana”. Sementara itu, penggunaan kata perangkai dan kata ganti seperti “ku”, “nya”, “kami”, dan “mereka” cenderung dikuasai paling akhir karena sifatnya yang lebih kompleks dalam penggunaan.¹³⁸

Sementara itu, kosakata khusus mencakup kata-kata yang berkaitan dengan bidang tertentu atau pengalaman khusus anak.

¹³⁷ Tesa Putri Permatasari, “Kosakata Anak Usia Dini dalam Perkembangan Bahasa,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2 (2022): hlm. 1162.

¹³⁸ Tesa Putri Permatasari, “Kosakata Anak Usia Dini dalam Perkembangan Bahasa,” hlm. 1163.

Misalnya, kosakata warna umumnya mulai dipahami anak pada usia empat tahun, meskipun perkembangan selanjutnya sangat bergantung pada stimulasi dan minat belajar anak terhadap warna. Anak juga mulai memahami konsep jumlah sekitar usia lima hingga enam tahun, sebagaimana tercermin dalam skala *intelegensi Stanford-Binet*, di mana anak usia lima tahun diharapkan mampu menghitung tiga benda, dan pada usia enam tahun mulai mengenal kata-kata bilangan seperti “tiga”, “lima”, atau “sembilan”. Pada usia enam hingga tujuh tahun, anak juga mulai mengenal kosakata waktu seperti pagi, siang, malam, dan musim. Selain itu, pada usia empat hingga lima tahun, anak mulai memahami konsep uang, terutama uang logam, dengan membedakan berdasarkan ukuran dan warna.¹³⁹

Selain itu, terdapat kosakata yang berkembang dalam konteks sosial dan budaya anak, seperti ucapan populer yang sering digunakan anak-anak usia empat hingga delapan tahun, terutama laki-laki, untuk menunjukkan emosi atau solidaritas dengan teman sebaya. Pada usia sekolah, anak laki-laki juga mulai menggunakan kosakata berupa sumpah, sebagai bentuk ekspresi bahwa mereka telah tumbuh dewasa dan ingin menarik perhatian lingkungan sekitar. Di sisi lain, bahasa rahasia sering digunakan oleh anak perempuan setelah usia enam tahun sebagai alat komunikasi eksklusif bersama teman-temannya. Bahasa ini

¹³⁹ Tesa Putri Permatasari, “Kosakata Anak Usia Dini dalam Perkembangan Bahasa,” hlm. 1164.

bisa berbentuk lisan yang menyimpang dari bahasa formal, tulisan berupa simbol, maupun gerakan isyarat (kinetik).¹⁴⁰

e. Cara Meningkatkan Kosakata

Penting untuk menyoroti beberapa metode dan teknik yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa untuk mendukung siswa dalam memperluas kedua jenis kosakata tersebut. Salah satu metode yang efektif adalah penggunaan strategi pembelajaran berbasis konteks. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk belajar kosakata baru melalui situasi nyata atau konteks yang relevan. Misalnya, dalam pengajaran kosakata terkait makanan, guru dapat membawa siswa ke pasar atau menyusun aktivitas memasak, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan kata-kata yang sedang dipelajari¹⁴¹. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna kata, tetapi juga membantu mereka mengingat dan menggunakan kata-kata tersebut dalam situasi yang sesuai.

Selanjutnya, penggunaan teknologi juga dapat menjadi alat yang kuat dalam pengembangan kosakata. Aplikasi pembelajaran bahasa, platform e-learning, dan sumber daya multimedia memungkinkan siswa untuk berlatih kosakata dalam berbagai konteks yang menarik dan interaktif. Menurut Godwin-Jones,¹⁴² teknologi dapat memfasilitasi

¹⁴⁰ Tesa Putri Permatasari, “Kosakata Anak Usia Dini dalam Perkembangan Bahasa,” hlm. 1165.

¹⁴¹ Hiebert, E. H., & Kamil, M. L, “Teaching and Learning Vocabulary : Bringing Research to Practice,” Routledge, 2005.hlm 288

¹⁴² Godwin-Jones, R, “ Emerging Technologies: Language Learning & Technology in the Age of AI.,” *Language Learning & Technology* 22(2), (2018), hlm. 1–15.

pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel, di mana siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengakses materi yang bervariasi. Misalnya, aplikasi yang menyediakan latihan berbasis permainan atau kuis dapat membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih.

Pengulangan dan praktik terjadwal juga merupakan teknik yang penting dalam memperkuat ingatan terhadap kosakata. Penelitian menunjukkan bahwa pengulangan yang teratur membantu siswa untuk mentransfer kosakata dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Oleh karena itu, guru dapat merancang kegiatan yang melibatkan pengulangan kata-kata baru dalam interval waktu tertentu, seperti menggunakan flashcards, latihan tertulis, atau kuis untuk menguji pemahaman siswa. Dengan cara ini, siswa akan lebih mungkin untuk mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam komunikasi sehari-hari.

Kolaborasi antar siswa juga memainkan peran penting dalam pengembangan kosakata. Kegiatan pelaksanaan yang mendorong siswa untuk berdiskusi, berbagi, dan berkolaborasi dalam proyek dapat menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan kosakata secara aktif. Menurut Dörnyei dan Murphey,¹⁴³ interaksi sosial dalam konteks

¹⁴³ Dörnyei, Z., & Murphey, “*Group Dynamics in the Language Classroom.*,” Cambridge University Press, 2003.hlm.25

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka merasa lebih nyaman dalam menggunakan kosakata baru. Melalui diskusi pelaksanaan, siswa dapat saling memberikan umpan balik dan belajar dari satu sama lain, yang pada gilirannya dapat memperkuat penguasaan kosakata mereka.

Selain itu, penggunaan literasi dan bacaan yang beragam juga sangat penting dalam memperkaya kosakata pasif siswa. Memperkenalkan siswa pada berbagai jenis teks, seperti artikel, cerita, puisi, dan materi akademis, dapat membantu mereka mengenali dan memahami kata-kata baru dalam konteks yang berbeda. Penelitian menunjukkan bahwa membaca secara luas dapat meningkatkan pemahaman dan penggunaan kosakata.¹⁴⁴ Oleh karena itu, pendidik perlu mendorong siswa untuk membaca secara aktif dan memberi mereka kesempatan untuk mendiskusikan bacaan tersebut, sehingga mereka dapat berbagi pemahaman dan pengalaman tentang kata-kata yang baru mereka temui. Dengan cara ini, siswa dapat memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata dan meningkatkan kemungkinan mereka untuk menggunakannya di masa depan.¹⁴⁵

Siswa perlu merasa nyaman untuk bereksperimen dengan bahasa dan menggunakan kosakata baru tanpa takut akan kesalahan. Pendekatan yang mendorong umpan balik konstruktif dan pengakuan atas usaha

¹⁴⁴ Nagy, W. E., & Anderson, “How Many Words Are There in Printed School English? In *The Nature of Vocabulary Acquisition*,” Lawrence Erlbaum Associates, 1984, hlm. 19–36.

¹⁴⁵ Gairns, R., & Redman, S, “Working with Words: A Guide for Language Teachers,” Cambridge University Press, 1986. Hlm. 75

siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa. Menurut Dörnyei,¹⁴⁶ motivasi intrinsik sangat penting dalam pembelajaran bahasa, dan lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar kosakata.

Penilaian yang efektif tidak hanya mengukur seberapa banyak kosakata yang telah dikuasai siswa, tetapi juga bagaimana mereka dapat menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks yang tepat. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang penilaian yang beragam, termasuk penilaian formatif seperti kuis, tugas berbasis proyek, dan presentasi lisan. Dengan cara ini, siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka terhadap kosakata yang telah dipelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam situasi nyata.¹⁴⁷

Refleksi diri juga merupakan komponen penting dalam pembelajaran kosakata. Siswa dapat didorong untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam menggunakan kosakata baru, baik dalam konteks lisan maupun tulisan. Misalnya, mereka dapat menulis jurnal atau melakukan diskusi pelaksanaan tentang kata-kata yang mereka pelajari, bagaimana mereka menggunakannya, dan tantangan yang mereka hadapi. Proses refleksi ini dapat membantu siswa menyadari kemajuan mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki,

¹⁴⁶ Dörnyei, Z, “*Motivational Strategies in the Language Classroom.*,” Cambridge University Press, 2001.hlm. 46

¹⁴⁷ Black, P., & Wiliam, D., “*Assessment and Classroom Learning,*” . . *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1) (1998), hlm. 7-74.

sehingga mereka dapat terus mengembangkan kemampuan bahasa mereka.¹⁴⁸

Selain itu, untuk memperhatikan diversitas dalam pengajaran kosakata. Setiap siswa memiliki latar belakang, pengalaman, dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, pendidik perlu menyesuaikan metode pengajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan individu siswa. Misalnya, beberapa siswa mungkin lebih suka belajar melalui aktivitas kinestetik, sementara yang lain mungkin lebih nyaman dengan pendekatan visual atau auditori. Dengan mengadaptasi strategi pengajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif.¹⁴⁹

Memperkenalkan siswa pada konteks budaya di mana bahasa tersebut digunakan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna dan penggunaan kata-kata tertentu. Misalnya, mendiskusikan idiom, ungkapan, atau istilah yang terkait dengan budaya tertentu dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana dan mengapa kata-kata tersebut digunakan. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya kosakata siswa, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih peka terhadap nuansa bahasa dan budaya yang berbeda.¹⁵⁰

¹⁴⁸ Schön, D. A., “*The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action,*” Basic Books., 1983.hlm. 97

¹⁴⁹ Tomlinson, C. A., “*How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms,*” ASCD, 2001.hlm. 45

¹⁵⁰ Kramsch, C., *Context and Culture in Language Teaching* (Oxford: Oxford University Press., 1993).hlm. 97

Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas juga dapat berkontribusi pada pengembangan kosakata siswa. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, misalnya dengan memberikan mereka informasi tentang kosakata yang sedang dipelajari, dapat membantu menciptakan dukungan di rumah. Selain itu, menciptakan kemitraan dengan komunitas lokal, seperti perpustakaan atau organisasi budaya, dapat memberikan siswa akses ke sumber daya tambahan dan pengalaman belajar yang lebih luas.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi mengenai alur dalam penelitian dari awal sampai akhir, sistematika pada penelitian ini yaitu:

BAB I, berisi permasalahan akademik yang merupakan latar belakang dari penelitian ini serta berbagai hal positif yang akan dihasilkan dari penelitian ini, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pebatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori dan sistematika pembahasan.

BAB II, berisi metode penelitian. Yang membahas tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB III, berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil

produk akhir dan keterbatasan penelitian.

BAB IV, berisi penutup yang memuat simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya berdasarkan model tersebut yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa buku panduan guru untuk pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar. Produk dikembangkan dengan bantuan microsoft word dan melalui tahap validasi para ahli serta uji coba lapangan.
2. Kelayakan buku panduan guru ini dapat diketahui melalui penilaian para ahli, yaitu; ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta dapat diketahui melalui penilaian guru saat uji coba lapangan yang dilakukan. Berdasarkan penilaian para ahli, produk yang dikembangkan mendapatkan dengan rata-rata 92,5. Sehingga dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh maka produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam

proses pembelajaran. Hal tersebut juga dipertegas dengan penilaian yang diperoleh dari guru saat uji coba lapangan dilakukan yaitu produk memperoleh nilai 95 yang berarti termasuk kategori “sangat baik”.

3. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan ABC 5 Dasar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa berdasarkan uji *t-test* bepasangan dan *n-gain* menunjukkan pengaruh positif atau dapat dikatakan produk yang dikembangkan tergolong efektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis gain score sebesar 0,902, yang menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi dalam penguasaan kosakata setelah diterapkannya model pembelajaran ini. Selanjutnya, hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest (karena $p < 0,05$). Dari sisi afektif, respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif dan antusias. Hal ini tercermin dari keterlibatan aktif mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta antusiasme untuk terus melanjutkan permainan meskipun waktu belajar telah berakhir. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Agar manfaat dari permainan ABC 5 Dasar dapat dirasakan secara lebih luas, terdapat beberapa saran pemanfaatan yang perlu dipertimbangkan dengan lebih rinci sebagai berikut:

1. Penyediaan Media Alternatif

Mengingat adanya kendala pada perangkat proyektor yang menghambat kelancaran pelaksanaan permainan, disarankan untuk menggunakan media alternatif yang lebih fleksibel. Salah satunya adalah pemanfaatan **tablet atau smartphone** yang telah dilengkapi dengan **aplikasi permainan interaktif berbasis kosakata**. Aplikasi tersebut dapat menghadirkan gambar, suara, dan animasi menarik sehingga siswa tetap antusias belajar. Selain itu, **kartu kosakata bergambar** juga menjadi solusi praktis dan efektif. Kartu ini bisa memuat gambar benda disertai nama yang sesuai dengan kategori permainan (misalnya hewan, buah, benda sekitar), dicetak berwarna dan berukuran cukup besar untuk membantu siswa mengenali kosakata dengan lebih mudah. Disarankan pula pengembangan aplikasi yang bisa diakses **secara offline**, agar siswa bisa bermain dan belajar di rumah bersama orang tua tanpa bergantung pada koneksi internet.

2. Pelatihan Guru

Untuk memaksimalkan efektivitas permainan, sangat penting diadakan pelatihan bagi guru mengenai cara mengelola permainan secara optimal. Pelatihan ini dapat mencakup pengenalan fitur permainan, metode penyampaian interaktif, dan strategi dalam menghadapi kendala teknis

seperti keterbatasan waktu dan alat. Workshop juga dapat mencakup pelatihan **pembuatan media pembelajaran kreatif**, seperti kartu kosakata buatan sendiri (DIY) atau video pembelajaran dengan aplikasi sederhana seperti Canva atau PowerPoint. Guru yang memahami strategi penggunaan permainan akan lebih mampu **memotivasi siswa**, serta menjaga dinamika kelas yang positif selama pembelajaran berbasis permainan berlangsung.

3. Perluasan Variasi Permainan

Untuk menjaga **ketertarikan siswa**, penting dilakukan variasi bentuk permainan. Misalnya dengan menambahkan mode **tebak gambar**, **teka-teki sederhana**, atau **permainan mencocokkan gambar dengan kata**. Tambahan fitur seperti **peringkat**, **sistem poin**, dan **penghargaan** (misalnya lencana virtual) juga dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, saran-saran ini diharapkan dapat memaksimalkan manfaat dari permainan ABC 5 Dasar, baik dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa maupun dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi metode belajar yang inovatif tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk memperluas penerapan permainan ABC 5 Dasar, diperlukan strategi diseminasi produk yang lebih intensif agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa dan guru. Beberapa langkah yang dapat dilakukan secara lebih rinci antara lain:

1. Workshop dan Pelatihan

Mengadakan workshop atau pelatihan bagi guru-guru sekolah dasar merupakan langkah awal yang penting dalam diseminasi permainan ini. Workshop dapat diselenggarakan secara luring (offline) dengan menghadirkan guru-guru dari berbagai sekolah dalam satu wilayah, maupun secara daring (online) melalui platform seperti Zoom atau Google Meet. Materi workshop sebaiknya mencakup:

- a) Pengenalan Konsep: Menjelaskan konsep dasar permainan ABC 5 Dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu peningkatan penguasaan kosakata siswa.
- b) Simulasi dan Praktek: Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba langsung permainan ini, baik secara manual menggunakan kartu kosakata maupun melalui aplikasi atau media lain yang telah disiapkan.
- c) Manajemen Kelas: Melatih guru tentang teknik pengelolaan kelas saat menggunakan permainan ini, terutama bagaimana menjaga antusiasme siswa dan mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul.

- d) Evaluasi dan *Feedback*: Memberikan panduan mengenai cara melakukan evaluasi hasil belajar siswa setelah permainan, termasuk teknik pengukuran menggunakan *pre-test* dan *post-test* serta analisis sederhana.

Sebagai tindak lanjut, peserta *workshop* dapat diberikan modul panduan dan akses ke grup diskusi online untuk saling berbagi pengalaman dan tips penerapan permainan ini di kelas masing-masing.

1. Penyusunan Modul Pembelajaran

Agar guru dapat menerapkan permainan ABC 5 Dasar secara mandiri, diperlukan modul panduan pembelajaran yang lengkap dan sistematis. Modul ini sebaiknya mencakup:

- a) Tata Cara Bermain: Instruksi langkah demi langkah mengenai bagaimana memainkan permainan, termasuk aturan, durasi, dan alternatif media yang dapat digunakan (kartu kosakata, aplikasi, dll.).
- b) Daftar Kosakata: Menyediakan daftar kosakata dasar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas 1, dipelaksanaankan berdasarkan tema seperti benda di sekitar, hewan, makanan, dan aktivitas sehari-hari.
- c) Teknik Evaluasi: Panduan tentang metode evaluasi yang sederhana namun efektif, seperti menggunakan lembar penilaian atau aplikasi quiz online untuk mengukur peningkatan kosakata siswa.
- d) Format Modul: Modul ini bisa dibuat dalam bentuk cetak untuk didistribusikan ke sekolah-sekolah, serta dalam format e-book yang

bisa diunduh melalui situs resmi atau platform edukasi. Penyediaan modul dalam dua format ini akan mempermudah akses bagi guru di berbagai daerah, terutama yang memiliki keterbatasan akses internet.

3. Kolaborasi dengan Sekolah

Melakukan kerja sama dengan sekolah-sekolah dasar merupakan langkah strategis untuk memperluas penerapan permainan ini. Beberapa bentuk kolaborasi yang bisa dilakukan antara lain:

- a) Uji Coba Skala Lebih Besar: Mengadakan uji coba lanjutan dengan jumlah siswa yang lebih banyak dan durasi yang lebih panjang (misalnya satu semester). Hal ini akan memberikan data yang lebih valid mengenai efektivitas permainan dalam meningkatkan kosakata siswa.
- b) Pendampingan dan Monitoring: Selama uji coba, disarankan ada pendampingan oleh tim pengembang yang bertugas untuk memantau jalannya permainan, memberikan saran perbaikan, serta mengumpulkan data hasil belajar siswa.
- c) Evaluasi Bersama: Mengadakan sesi evaluasi bersama dengan guru dan pihak sekolah setelah uji coba selesai. *Feedback* dari guru mengenai kelebihan dan kekurangan permainan dapat menjadi bahan untuk perbaikan lebih lanjut. Kolaborasi ini tidak hanya membantu menyempurnakan produk, tetapi juga dapat menjadi dasar bagi penerapan permainan ini secara resmi dalam kurikulum sekolah.

4. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android

Untuk mengatasi kendala pada perangkat keras seperti proyektor yang rusak, pengembangan permainan dalam bentuk aplikasi berbasis Android dapat menjadi solusi yang praktis. Beberapa fitur penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan aplikasi ini antara lain:

- a. Antarmuka Sederhana: Desain aplikasi sebaiknya menggunakan antarmuka (*interface*) yang sederhana dan intuitif, dengan ikon dan teks yang mudah dipahami oleh siswa kelas 1.
- b. Animasi dan Suara: Menambahkan animasi interaktif serta efek suara saat siswa menjawab benar atau salah akan membuat permainan lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar.
- c. Pengumpulan Data Otomatis: Aplikasi bisa dilengkapi dengan fitur rekapitulasi hasil belajar secara otomatis yang bisa diakses oleh guru untuk memudahkan evaluasi. Pengembangan aplikasi ini dapat dilakukan secara bertahap, dimulai dari fitur dasar seperti kosakata dan permainan sederhana, kemudian ditingkatkan secara berkala berdasarkan *feedback* dari pengguna.

Langkah-langkah diseminasi dan pengembangan produk di atas diharapkan dapat memperluas penerapan permainan ABC 5 Dasar sehingga manfaatnya bisa dirasakan oleh lebih banyak siswa di berbagai wilayah. Dengan adanya workshop, modul panduan, kolaborasi dengan sekolah, dan pengembangan aplikasi berbasis Android, permainan ini berpotensi menjadi salah satu metode pembelajaran kosakata yang efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa kelas 1. Dukungan dari pihak sekolah, guru, dan

pengembang sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan penyempurnaan produk ini di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Abas Asyafah, *Proses Kehidupan Manusia dan Nilai Eksistensialnya*, Bandung: Alfa Beta, 2009.
- Abdul Hafid R. Hakim dan J. A. Pramukantoro, "Pengaruh Perpaduan Metode Pembelajaran Snowball Throwing dengan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi I Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika," dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1, 2013.
- Aisyah Trihandayani, *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pengisian Ic Regulator*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Alhassan, A., "Project-based learning and vocabulary acquisition: Enhancing EFL learners' engagement and motivation," dalam *Journal of Language Teaching and Research* 14(2), 2023.
- Alqahtani, M., "The importance of vocabulary in language learning: A review," dalam *International Journal of Linguistics* 13(1), 2021.
- Amri - Marzali, "Menulis Kajian Literatur," dalam *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 2017.
- Anita Zagoto, "Model-Model Pembelajaran," dalam book.google.com, 2023.
- Beni S, Ambarjaya, *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: Caps, 2012.
- Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, *Bringing Words to Life: Robust Vocabulary Instruction*, Guilford Publications, 2019.
- Bialystok, E., "Bilingualism: The good, the bad, and the indifferent," dalam *Bilingualism: Language and Cognition* 23(4), 2020.
- Black, P., & Wiliam, D., "Assessment and Classroom Learning," dalam *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice* 5(1), 1998.
- Borg, W. R., & Gall, M. D., *Educational Research: An Introduction*, Allyn and Bacon, 2003.
- Brown, S. L., & Vaughan, C. C., *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*, New York: Avery, 2009.
- Carter, R., & McCarthy, *Vocabulary and Language Teaching*, Routledge, 2018.
- Chusna, Anita, "Implementasi Permainan Tradisional ABC Lima Dasar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," dalam Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V, 2019
- Chen, J., & Liu, T., "Vocabulary knowledge and critical thinking: A study on EFL learners," dalam *International Journal of Educational Research* 112, 2021.
- Chen, Y., & Zhang, Y., "The role of vocabulary in cross-cultural communication: A case study of EFL learners," dalam *Journal of Intercultural Communication Research* 50(2), 2021.
- Dindin Jamaluddin, "Metode Pendidikan Anak," dalam Jurnal Saintech, 2016.
- D. J. Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L, "From Game Design Elements to Gamefulness: defining 'Gamification'," dalam *Proceedings of the 15th*

- international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 2011.
- Dörnyei, Z., & Murphey, *Group Dynamics in the Language Classroom*, Cambridge University Press, 2003.
- Dörnyei, Z, *Motivational Strategies in the Language Classroom*, Cambridge University Press, 2001.
- Ebta Setiawan, "Relevan Dalam KBBI," diakses pada 6 Februari 2025, <https://kbbi.web.id/relevan>.
- Erikson, Erik H., *Childhood and Society*, New York: W. W. Norton & Company, 1950.
- Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Fauziah, Laily, & Faridah, Nurul, "Konsep Bermain Anak Usia Dini Menurut Para Ahli," dalam *Jurnal Tarbiyah*, 2021.
- Fitrah, Muhammad, "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus," dalam CV Jejak, 2018.
- Freud, Sigmund, *Play and Its Role in the Development of the Child*, New York: Basic Books, 1976.
- Gairns, R., & Redman, S, *Working with Words: A Guide for Language Teachers*, Cambridge University Press, 1986.
- Gee, J. P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, United States: Palgrave Macmillan, 2003.
- Gholami, J., & Mohammadi, M., "The effect of vocabulary learning strategies on speaking proficiency among EFL learners," dalam *Journal of Language and Linguistic Studies* 18(1), 2022.
- Ginsburg, Kenneth R., "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds," dalam *Pediatrics* 119, no. 1, 2007.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T, "Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning," dalam *Computers in Human Behavior* 54, 2016.
- Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1983.
- Haryanto, Slamet, "Pendidikan Anak Usia Dini," dalam PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Hikmah, Nurul, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Tradisional," dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (JPDK), 2020.
- Heri Widodo, "Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA)," dalam *Jurnal Pendidikan* 13, no. 2, 2015.
- Hiebert, E. H., & Kamil, M. L, *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*, Routledge, 2005.
- Hsu, Y, "The role of digital tools in vocabulary learning: A review of recent studies," dalam *Computer Assisted Language Learning* 35(2), 2022.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Boston: Beacon Press, 1971.

- Hurlock, Elizabeth B., "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan," dalam Erlangga, 2003.
- Isjoni, "Pembelajaran Aktif," dalam Alfabeta, 2010.
- Izzaty, Rachma N., "Perkembangan Emosi Anak Usia Dini," dalam Universitas Negeri Yogyakarta, 2008.
- Jalaludin, Rakhmat, "Psikologi Komunikasi," dalam Remaja Rosdakarya, 2005.
- Jamaluddin, Dindin, "Metode Pendidikan Anak," dalam Jurnal Saintech, 2016.
- Jafari, S., & Hashim, H., "The relationship between vocabulary knowledge and reading comprehension: A study of Iranian EFL learners," dalam *Reading Psychology* 42(3), 2021.
- Johnson, D. W., & Johnson, "Cooperative Learning: Improving University Instruction by Extending Student Involvement," dalam *Journal on Excellence in College Teaching* 25(3), 2020.
- Juhri, *Prespektif Manajemen Pendidikan Persekolahan*, Metro: PT. Panji Grafika, 2013.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Belajar," dalam kbbi.kemdikbud.go.id, 2024.
- Karwati, Endang, & Prihantini, Dwi, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," dalam Alfabeta, 2015.
- Kapp, K. M., *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, 2012.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Laporan Hasil Penelitian Pendidikan Dasar*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021.
- Keraf, G., *Diksi dan Gaya Bahasa*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- Kirkley, S. E., & Kirkley, J, "Creating Next Generation Blended Learning Environments Using Game-Based Learning," dalam *The International Journal of Technology, Knowledge and Society* 1(1), 2005.
- Koesoema, Doni, "Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global," dalam Grasindo, 2010.
- Kukulska-Hulme, A, "Mobile Language Learning: A New Era of Learning," 2019.
- M. Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.
- Majid, Abdul, "Perencanaan Pembelajaran," dalam Remaja Rosdakarya, 2011.
- Masitoh, Indah, & Laksmi, Syafitri, "Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini," dalam Universitas Terbuka, 2010.
- Mayke S. Tedjasaputra, "Psikologi Perkembangan Anak," dalam Remaja Rosdakarya, 2001.
- Mayer, R. E, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, Cambridge University Press, 2020.
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, Walter R. Borg, *Educational Research: An Introduction*, Allyn and Bacon, 2003.
- Moleong, Lexy J., "Metodologi Penelitian Kualitatif," dalam Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mufarrohah, Nurul L., "Pengaruh Permainan ABC Terhadap Kosakata Bahasa Anak Di TK Aisyiyah 57 Surabaya," 2020.
- Muhammad Faizuddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, 2020.

- Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Munir, "Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan," dalam Alfabeta, 2012.
- Muntholib, "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," dalam Pustaka Pelajar, 2016.
- Nata, Abuddin, "Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran," dalam Prenada Media, 2012.
- Nurlaili, Siti, "Pengaruh Bermain terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," dalam Jurnal Obsesi, 2020.
- Nasution, Hanifah Nur; Nasution, Sari Wahyuni Rozi; Fauzi, Rahmad; Lubis, Ilham Sahdi, "Pelatihan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Borland Delphi7 SMK Negeri 1 Angkola Timur," dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)* 3 (3), 2021.
- Nation, I. S. P., *Learning Vocabulary in Another Language*, Cambridge University Press, 2001.
- Nation, I. S. P., *Teaching ESL/EFL Vocabulary*, Routledge, 2020.
- Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: DIVA Press, 2016.
- Pawlak, M., & Mierzejewski, M, "The Impact of Game-Based Learning on Students' Engagement and Motivation in Learning English as a Foreign Language," dalam *Journal of Language and Education* 7(1), 2021.
- Pereira, A. M., & Figueiredo, "Game-Based Learning: A Review of the Literature," dalam *Education and Information Technologies* 24(3), 2019.
- Piaget, J., *The Origins of Intelligence in Children*, International Universities Press, 1952.
- Prawirasumantri, Soedijarto, "Strategi Belajar Mengajar," dalam Rineka Cipta, 2001
- Prensky, M, "Digital Natives, Digital Immigrants," dalam *On the Horizon* 9(5), 2001.
- Puslitjakdikbud, "Pengembangan Kurikulum PAUD," dalam Kemdikbud, 2014.
- Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," dalam *Fondatia* 4.1, 2020.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, *Laporan Penelitian tentang Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar*, Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2020.
- Rahmawati, D., "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2, 2021.
- Rati Ningrum, *Pengembangan Courseware Multimedia Interaktif Dengan Tahapan Pembelajaran 5M Pada Materi Penggolongan Dan Tata Nama Senyawa Hidrokarbon*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- Riri Delfita, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang," dalam *Jurnal Pesona PAUD* 1, no. 1, 2012.

- Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, 2020.
- Roopnarine, Jaipaul L., & Johnson, James E., "Approaches to Early Childhood Education," dalam Pearson, 2013.
- Rusman, "Model-Model Pembelajaran," dalam Rajawali Pers, 2014.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," 2000.
- Santrock, John W., "Child Development," dalam McGraw-Hill Education, 2011.
- Sary, Atikah Nurul, "Penerapan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak," dalam Jurnal Ilmiah Potensia, 2021.
- Schmitt, N., *Vocabulary in Language Teaching*, Cambridge University Press, 2020.
- Schön, D. A, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, 1983.
- Siahaan, Rudi, "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," dalam Bumi Aksara, 2010.
- Siti Rahmah, "Penerapan Permainan Tradisional ABC 5 Dasar pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas I SDN Terantang 2 Kecamatan Mandastana Barito Kuala," 2021.
- Slamet, St. Y., "Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya," dalam UNS Press, 2003.
- Sujiono, Yuliani Nurani, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," dalam PT Indeks, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, "Metode Penelitian Pendidikan," dalam Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sumantri, Mohammad, & Trianto, "Strategi Pembelajaran," dalam Universitas Terbuka, 2010.
- Supartini, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," dalam Prenada Media, 2017.
- Siswanto, "Manajemen Sarana Prasarana Mutu Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Rejang Lebong," dalam *Journal Evaluasi* 5, no. 1, 2021.
- Squire, K., "Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?" dalam *Innovate: Journal of Online Education* 1, no. 6, 2005.
- Supriatin, MR Wismanata, "Aplikasi ABC 5 Dasar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kosakata Anak," dalam *Jurnal Pseudocode*, 2023.
- Supriyadi, *Permainan dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Tjeerd Plomp, *An Introduction to Educational Design Research*, Prosiding of the Seminar Coinducted at The East Normal University Shanghai, Netherlands: Netzoduk Enschede, 2010.
- Suwarna, "Perkembangan Bahasa Anak," dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Syah, Muhibbin, "Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru," dalam Remaja Rosdakarya, 2005.
- Thomas, J. W, "A Review of Research on Project-Based Learning," Autodesk Foundation, 2000.
- Tuwuh Trisnayadi, *Bimbingan Karier untuk Pelajar Muslim*, Jakarta: Erlangga, 2013.

- Utami Dewi Pramesti, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang," dalam *Jurnal Puitika* 11, no. 1, 2015.
- Vygotsky, Lev S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Wahyuddin, et al., *TEORI BELAJAR DAN APLIKASINYA*, Bojonegoro: IKIP BJT Press, 2024.
- Wegner, G. G., "Experiential Learning: Theory And Postulates As Reflected In John Dewey's Theories Of Learning And Experience," dalam *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities And Social Sciences* 38(1-A), 1977.
- Winatha, K. R., "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Pembelajaran Siswa," dalam *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 2, 2020.
- Yeti Mulyati, *Modul 1 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2015.
- Yuliani, Nurani Sujiono, "Strategi Pembelajaran PAUD," dalam Indeks, 2013
- Zhang, & Wang, "The impact of vocabulary acquisition strategies on language proficiency," dalam *Journal of Language Teaching and Research*, 2020.

