



Pengaruh Penerapan Game Edukasi LOOKAA (Look and Answer) Materi Berbagai Pakaian terhadap Pemahaman Vocabulary Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pringtulis

Muhammad Khomsun Fajrullah ^{1*}, Heri Tri Luqman Budisantoso ²

Corespondensi Author

^{1,2} Teknologi Pendidikan,
Universitas Negeri
Semarang, Indonesia

Email:

khomsdload@gmail.com
heritl@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Game Edukasi; LOOKAA
(Look and Answer);
Pemahaman Vocabulary;
Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya penguasaan kosakata (vocabulary) sebagai dasar utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Hasil observasi di SD Negeri 1 Pringtulis menunjukkan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas V masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan game edukasi LOOKAA (Look and Answer) terhadap pemahaman vocabulary siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes pemahaman vocabulary yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang sesuai. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) yang berarti ada perbedaan yang berarti antara kemampuan awal dan akhir peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi dapat meningkatkan fokus belajar, keterlibatan siswa, serta membantu memperkuat pemahaman kosakata secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Abstract. The urgency of this study is grounded in the essential role of vocabulary mastery as a foundational element in English language learning at the elementary school level. Preliminary observations at SD Negeri 1 Pringtulis indicated that fifth-grade students demonstrate low levels of English vocabulary comprehension, largely due to the use of conventional, teacher-centered instructional approaches that limit student engagement. Consequently, innovative learning media that are both appealing and aligned with the developmental characteristics of young learners are required. This study investigates the effect of the LOOKAA (Look and Answer) educational game on the vocabulary comprehension of fifth-grade students at SD Negeri 1 Pringtulis. Employing a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design, the study involved all ten students in the fifth grade. Data were collected using a vocabulary comprehension test constructed based on indicators of

recognizing, understanding, and applying vocabulary in context. Results of the Paired Sample t-test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a statistically significant improvement between students' pretest and posttest scores. These findings demonstrate that the implementation of educational game media can enhance learning focus, increase student participation, and improve vocabulary comprehension more effectively than traditional instructional methods.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License 

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses atau kegiatan yang membantu seseorang untuk tumbuh dan berkembang, baik dalam segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui pendidikan, seseorang belajar untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, serta mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Sejalan dengan itu, (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara optimal mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan yang kian kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi, globalisasi, dan tuntutan dunia kerja turut mendesak sumber daya manusia menjadi kreatif, adaptif, dan mampu bersaing secara global (Sagala, 2017). Oleh karena itu, pemerintah terus mengupayakan peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan dan inovasi terbaru. Peningkatan kompetensi guru, pembaruan kurikulum, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi beberapa contoh penerapannya. Efektivitas pembelajaran menjadi faktor penting tolok ukur keberhasilan siswa dalam suatu proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang baik tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga mampu membuat siswa aktif, berpikir kritis, dan berani mengemukakan pendapatnya (Saputra et al., 2025). Salah satu bidang yang berperan penting pembentukan kemampuan berpikir global adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris telah menjadi salah satu bahasa yang paling berpengaruh dalam dunia pendidikan modern, membentuk cara siswa mengakses pengetahuan, berkomunikasi secara global, dan mempersiapkan karier profesional mereka (Marliana, 2024). Bahasa adalah alat komunikasi yang memiliki variasi yang sangat beragam di dunia ini.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi dengan individu atau kelompok dari negara lain sehingga menjadi suatu kebutuhan dalam pendidikan, terlebih lagi dalam pendidikan dasar. Hal tersebut bertujuan untuk menyiapkan siswa untuk menghadapi masa depan agar mampu berkomunikasi dengan baik (Utami et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar perlu dikemas melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi, khususnya pada aspek penguasaan kosakata (Gonadi et al., 2025). Media pembelajaran yang menarik, termasuk *game* edukasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar,

memfasilitasi keterlibatan aktif, serta membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu hal krusial yang perlu diberikan sejak dini, termasuk pada tingkatan sekolah dasar. Dengan belajar bahasa Inggris lebih awal siswa mendapatkan kesempatan besar untuk menguasai kemampuan berbahasa yang lebih baik di masa depan. Namun, tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa Inggris di Tingkat sekolah dasar adalah bagaimana cara pendidik dapat mengajar dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter anak-anak. Guru perlu berupaya lebih serta berperan aktif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif atau metode pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

Beberapa riset terkait menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris. Pada penelitian pengembangan media *game* edukasi *vocalish* untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* pada siswa kelas IV SDN Gedangan 2 peserta didik diberikan *game* edukasi menggunakan *smartphone*. Sebelum menggunakan *game* tersebut, siswa diberikan *pretest* dan kemudian dibebaskan untuk mengoperasikan *game* edukasi tersebut untuk melihat kemampuan siswa mengoperasikannya (Rokhman et al, 2020). Hasil dari penelitian tersebut adalah *game* edukasi *vocalish* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dibuktikan dari ketuntasan siswa mengerjakan *posttest* dengan hasil 80% dibandingkan dengan hasil *pretest* yaitu 50%.

Sejalan dengan penelitian tersebut, penggunaan media *game* edukasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa sekolah dasar. Melalui penerapan *game Happy Clothespin*, para siswa menunjukkan peningkatan yang nyata baik pada penguasaan *vocabulary* maupun *pronunciation* setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat bahwa media berbasis permainan memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah, sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar (Fitriani et al., 2023).

Penelitian pengembangan *game* edukasi berbasis Android bagi siswa sekolah dasar menghasilkan kesimpulan media pembelajaran tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *game* edukasi berbasis Android memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi, termasuk penguasaan kosakata bahasa Inggris (Windawati et al, 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa *game* edukasi memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa tanpa memberikan beban. Pembelajaran bahasa Inggris memiliki empat aspek keterampilan yang ditekankan, yaitu: kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan kemampuan menulis (*writing*).

Aspek tersebut memerlukan pemahaman siswa terkait kosakata (*vocabulary*), karena tanpa pemahaman tersebut siswa akan terbatas dalam memahami dan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar karena kosakata berperan langsung dalam kemampuan memahami, melaftalkan, dan mengaplikasikan bahasa dalam konteks sederhana (Incognito et al., 2023). Pengamatan di lapangan menjelaskan bahwa

siswa kurang memahami kosakata (*vocabulary*) sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. SD Negeri 1 Pringtulis menjadi salah satu sekolah yang mengalami kurangnya pemahaman terhadap kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris pada siswa kelas V. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah tersebut menggunakan metode konvensional yaitu ceramah oleh guru yang berdasarkan pada buku paket. Hal tersebut kemudian berdampak pada kurang optimalnya penyerapan materi pembelajaran yang diterima siswa dan tingkat antusiasme siswa menjadi rendah (Wardhani et al, 2022).

Temuan di atas menjadi dasar untuk menyimpulkan bahwa variasi dalam penyampaian materi sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar siswa. *Game* edukasi menjadi salah satu alat dalam pembelajaran untuk menyalurkan materi yang diberikan oleh guru untuk kemudian diterima siswa menjadi ilmu pengetahuan. Media berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa sekolah dasar karena menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Zheng et al., 2024). Pembelajaran *vocabulary* melalui media digital berbasis permainan memberikan hasil yang lebih efektif karena siswa dapat mempelajari kata melalui aktivitas visual, audio, dan interaksi langsung (Widyahening et al, 2021).

Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa (Nurfadilah et al, 2021). Dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, siswa mampu memahami makna kata, melafalkan kosakata dengan benar, serta menulis kata sesuai ejaan, sehingga secara keseluruhan kemampuan dan pemahaman *vocabulary* meningkat. Pendekatan ini juga membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan adaptif sesuai karakteristik peserta didik, khususnya siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret. *Game* edukasi LOOKAA merupakan permainan bertema petualangan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui tantangan pengenalan dan tebak kosakata bahasa Inggris.

Permainan ini menghadirkan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, yaitu aktivitas bersekolah, sehingga konteks yang digunakan terasa familiar dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kedekatan tema dengan pengalaman nyata siswa membuat *game* edukasi LOOKAA tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana hiburan edukatif yang memadukan unsur petualangan, visual yang menarik, dan interaksi langsung. Dengan demikian, siswa lebih ter dorong untuk terlibat aktif dalam permainan tanpa merasa terbebani oleh materi pembelajaran. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini memungkinkan siswa belajar kosakata secara natural dan bermakna, karena mereka memproses informasi dalam situasi yang menyerupai aktivitas sehari-hari, bukan sebagai rangkaian tugas akademik yang kaku.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, utamanya penguasaan *vocabulary* dapat diukur melalui empat indikator, yaitu pemahaman makna, pelafalan, penulisan sesuai ejaan, dan perubahan struktur bahasa (Agung et al., 2022). Namun, dalam penelitian ini, *game* edukasi LOOKAA difokuskan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa pada tiga aspek utama, yakni pemahaman makna, pelafalan, dan penulisan sesuai ejaan. Kemampuan berpikir siswa masih berfokus pada konsep konkret sehingga pembelajaran bahasa lebih sesuai diarahkan pada kosakata dasar, bukan struktur bahasa abstrak (Azzahra et al, 2025).

Pembelajaran pada anak usia sekolah dasar tentunya harus disesuaikan dengan kapasitas kognitif mereka karena beban informasi yang terlalu kompleks dapat

menghambat proses pemahaman sehingga materi pembelajaran tidak dapat terserap dengan maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran bagi siswa sekolah dasar lebih efektif jika diarahkan pada konsep konkret dan sederhana, seperti makna kata, pelafalan, dan ejaan, dibandingkan struktur bahasa yang lebih abstrak (Rini et al, 2023). Struktur bahasa umumnya mulai dikenalkan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi sejalan dengan perkembangan kognitif siswa. Anak-anak pada tahap awal pembelajaran bahasa cenderung menguasai kosakata konkret lebih cepat dibandingkan kemampuan memproses perubahan bentuk kata (Grande et al., 2024).

Ketiga aspek tersebut relevan dengan kebutuhan belajar siswa kelas V serta sesuai dengan karakteristik materi *vocabulary* pada jenjang tersebut, sedangkan indikator perubahan struktur bahasa belum menjadi bagian dari kompetensi yang ditargetkan dalam kurikulum bahasa Inggris sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan *LOOKAA* diarahkan untuk memperkuat penguasaan *vocabulary* dasar yang esensial dan sesuai dengan capaian pembelajaran siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, pemahaman kosakata (*vocabulary*) memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, karena menjadi fondasi bagi penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game* edukasi *LOOKAA* terhadap pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada tipe permainan yang digunakan yaitu tebak kosakata bahasa Inggris dengan tema bersekolah yang belum diteliti secara spesifik dalam penelitian lain yang serupa sehingga perlu dikaji lebih mendalam terutama pengaruhnya terhadap pemahaman *vocabulary* siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif peneliti pilih karena sesuai dengan fungsinya yaitu untuk mengukur data secara numerik dan menganalisis hubungan antar variabel secara objektif. Selain itu, penelitian eksperimen dipilih dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi *LOOKAA* terhadap pemahaman *vocabulary* siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini dipilih karena dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok saja dan bertujuan untuk melihat dampak langsung dari sebuah perlakuan. Tahap pada penelitian ini yaitu untuk membandingkan tingkat pemahaman *vocabulary* siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga efektivitas penggunaan media *game* edukasi *LOOKAA* dalam pembelajaran materi berbagai pakaian dapat diukur secara objektif.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T Test

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	01	X	02

Keterangan:

01 = Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan berupa penggunaan *game* edukasi *LOOKAA*

02 = Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mulai pada bulan November hingga Desember 2025. Lokasi penelitian tersebut dipilih karena belum ada penelitian serupa di sekolah tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis sebanyak 10 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh anggota populasi dengan pengambilan teknik total sampling.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan *game* edukasi LOOKAA, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman *vocabulary* siswa. Tingkat *vocabulary* siswa diukur dengan menggunakan nilai *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan. Kedua nilai ini kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi LOOKAA terhadap pemahaman *vocabulary* siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pemahaman *vocabulary* dengan bentuk soal pilihan ganda.

Instrumen tes ini dibuat berdasarkan indikator pemahaman *vocabulary* sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas kriteria melalui uji coba lapangan. Kemudian dilakukan analisis berbantuan software IBM SPSS versi 25 menggunakan teknik koefisien korelasi *product moment*, dan teknik *Cronbach's Alpha* untuk menghitung reliabilitas. Setelah itu dilakukan analisis daya pembeda dan analisis tingkat kesukaran butir soal. Selanjutnya seluruh sampel penelitian diberikan *pretest* pemahaman *vocabulary* berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dari 20 soal yang telah dilakukan validitas kriteria. Setelah sampel diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan berbantuan media *game* edukasi LOOKAA selanjutnya dilakukan *posttest* pemahaman *vocabulary* dengan soal yang sama seperti soal *pretest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diolah dan dianalisis.

Teknik analisis data pemahaman *vocabulary* menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50 dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's test*, pengujian ini dapat dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS versi 25.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* karena sampel <50 dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha=0,05$) untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Jika $\text{Sig. (p-value)} > \alpha$ maka H_0 diterima, yang artinya sebaran data berdistribusi dengan normal. Sebaliknya jika $\text{Sig. (p-value)} \leq \alpha$ maka H_0 ditolak yang artinya sebaran data tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Shapiro Wilk
Test Of Normality

	Shapiro Wilk		
	Statistics	Df	Sig
Pretest	0,957	10	0,755
Posttest	0,886	10	0,152

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* menggunakan IBM SPSS Statistics 25 pada variabel pemahaman *vocabulary*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,755 dan 0,152. Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi normalitas dalam analisis statistik telah terpenuhi.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Kedua data dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya $>0,05$. Namun jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen -Kontrol	1,350	1	18	0,260

Berdasarkan hasil uji Homogenitas dari nilai pretest dan posttest pada data diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,260. Artinya nilai signifikansi $\geq 0,05$. Maka dapat disimpulkan, bahwa data tersebut bersifat homogen, oleh karena itu, analisis selanjutnya akan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample T Test*.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Differences			
	t	Df	Sig.
Pretest dan Posttest	-7.150	9	0,000

Merujuk dari tabel diatas hasil uji *Paired Sample T Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai tersebut $< 0,05$, maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan juga terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *LOOKAA* terhadap kemampuan *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis antara siswa yang belum diberi perlakuan dengan siswa yang sudah diberi perlakuan.

Pembahasan

Temuan peneliti selama proses pembelajaran dengan berbantuan *game* edukasi *LOOKAA* menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif dan bersemangat, tetapi juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Media digital dalam pembelajaran *vocabulary* terbukti mampu meningkatkan retensi kata secara signifikan melalui aktivitas yang berulang dan menarik (Vnucko et al, 2023). Pada tahap awal, hasil *pretest* yang rendah mengindikasikan bahwa kemampuan *vocabulary* siswa masih terbatas, selaras dengan kondisi pembelajaran awal yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga aktivitas belajar siswa kurang optimal.

Ketika *game* *LOOKAA* mulai digunakan, siswa menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap tampilan visual, alur permainan, serta fitur interaktif yang memfasilitasi pemahaman *vocabulary*. Siswa berinisiatif mencoba setiap fitur *game*, mengulang pelafalan, serta berusaha menebak kosakata dengan percaya diri, menandakan terjadinya peningkatan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan *game* edukasi *LOOKAA*, terjadi peningkatan yang jelas pada dinamika kelas maupun hasil belajar siswa. Hasil *posttest* menunjukkan kenaikan skor yang signifikan pada sebagian besar siswa, menegaskan bahwa media ini efektif dalam membantu mereka memahami *vocabulary* secara lebih cepat dan tepat.

Perubahan perilaku belajar juga terlihat secara konsisten, di mana siswa lebih fokus, antusias, dan menunjukkan motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam *game*. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik ini mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif. Peningkatan nilai *posttest* menunjukkan bahwa

media LOOKAA berperan dalam memperkuat pemahaman *vocabulary* siswa melalui pengulangan visual dan aktivitas interaktif yang meningkatkan fokus serta memori jangka pendek. Temuan ini sejalan dengan teori beban kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran bagi siswa usia sekolah dasar perlu dirancang sederhana dan konkret agar tidak membebani kapasitas memori kerja mereka (Sahin et al, 2025). Melalui tampilan visual, petunjuk yang jelas, serta aktivitas permainan yang bersifat langsung, LOOKAA menyediakan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V. Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi tidak hanya disebabkan oleh pemberian materi, tetapi juga oleh desain media yang mendukung cara belajar anak pada tahap perkembangan tersebut.

Game edukasi secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dibandingkan metode konvensional, sehingga menunjukkan bahwa game dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa (Ren et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis *game* seperti LOOKAA mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas visual, kinestetik, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis game edukasi layak digunakan dan efektif meningkatkan pengenalan kosakata siswa, terutama melalui tampilan visual dan latihan berulang yang memotivasi partisipasi aktif siswa (Dewi et al, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris pada kelas V SD Negeri 1 Pringtulis dengan berbantuan media *game* edukasi LOOKAA menunjukkan dampak positif yang substansial. Minat belajar siswa didapati meningkat secara signifikan selama sesi pembelajaran berlangsung, ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik, inisiatif untuk bertanya mengenai materi yang disajikan, dan antusiasme tinggi dalam menyimak materi serta berinteraksi dengan game edukasi LOOKAA. Pada akhir sesi pembelajaran, untuk mengukur efektivitas intervensi, siswa diberikan soal *posttest* yang disusun berdasarkan indikator pemahaman *vocabulary* yang telah ditetapkan. Hasil komparatif menunjukkan adanya peningkatan skor pada nilai *posttest* pasca pemberian perlakuan (intervensi *game* LOOKAA) apabila dibandingkan dengan skor nilai *pretest* yang diperoleh sebelum perlakuan. Peningkatan skor ini menjadi bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media *game* edukasi LOOKAA dalam memfasilitasi dan meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa.

Penelitian lain yang relevan secara spesifik membahas efektivitas game edukasi berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa pada konteks MTsN 5 Jombang. Hasil studi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* berhasil memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kemudahan penyampaian materi ini secara langsung berdampak pada peningkatan kapabilitas siswa untuk menyerap materi pembelajaran dengan lebih optimal. Dampak positif penggunaan media ini terlihat jelas pada hasil data yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada skor siswa, nilai tertinggi meningkat dari 90 menjadi 95, nilai terendah mengalami peningkatan dari 50 menjadi 70, serta nilai rata-rata kelas keseluruhan melonjak dari 73,17 menjadi 83,50. Temuan ini secara tegas memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis game mampu bertindak sebagai fasilitator efektif dalam peningkatan penguasaan *vocabulary* siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Rohmatin, 2023).

Temuan lain memperlihatkan bahwa gamifikasi memberikan peningkatan yang konsisten terhadap hasil belajar dan partisipasi siswa. Secara empiris, pendekatan

tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan rentang perhatian peserta didik melalui integrasi elemen permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menantang, dan bermakna (Sailer et al, 2020). Hal ini sangat relevan dan sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, yang secara spesifik menunjukkan bahwa media *game* edukasi *LOOKAA* mampu meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa secara signifikan. Peningkatan ini menegaskan bahwa mekanisme berbasis permainan berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang imersif, di mana siswa termotivasi untuk mengulang dan berinteraksi dengan materi bahasa tanpa merasa tertekan, sehingga berdampak langsung pada penguasaan kosa kata mereka.

Hasil uji *Paired Sample T Test* pada tabel diatas menunjukkan nilai nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi *LOOKAA* terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran bahasa inggris dengan berbantuan media *game* edukasi *LOOKAA* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah tanpa berbantuan *game* edukasi *LOOKAA*.

Hasil penelitian ini semakin diperkuat dan divalidasi oleh temuan dari dua penelitian terdahulu yang disebutkan, yang secara konsisten menyimpulkan bahwa implementasi model-model *game* edukasi secara signifikan memfasilitasi kemudahan siswa dalam memahami dan menguasai *vocabulary*. Hal ini ditegaskan dalam temuan yang menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa MTsN 5 Jombang karena memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik. Efektivitas ini timbul karena media tersebut memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Rohmatin, 2023). Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian pembelajaran berbasis *game* digital pada siswa *EFL* (*English as a Foreign Language*) tingkat dasar menemukan bahwa *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan perolehan *vocabulary* siswa.

Siswa yang belajar melalui media *game* menunjukkan peningkatan signifikan pada retensi kosakata, kemampuan untuk mengingat dan menggunakan kosakata dalam jangka waktu yang lama serta menampilkan motivasi belajar yang jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Chowdhury et al., 2024). Temuan-temuan empiris ini secara kolektif memperkuat argumen utama bahwa media digital interaktif sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* pada anak-anak di tingkat sekolah dasar. Meskipun demikian, selama proses implementasi penelitian, teridentifikasi adanya kendala operasional, yaitu suasana kelas yang kurang kondusif akibat gangguan kebisingan dari lingkungan luar ruang belajar.

Kendala tersebut berpotensi mengganggu konsentrasi siswa dan berhasil diatasi dengan memanfaatkan pengeras suara untuk memastikan instruksi dan konten pembelajaran tetap tersampaikan dengan jelas kepada seluruh peserta didik. Berdasarkan serangkaian temuan empiris dan pembahasan mendalam yang telah dipaparkan, penelitian ini secara definitif menyimpulkan bahwa implementasi media *game* edukasi *LOOKAA* di lingkungan kelas terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Hasil ini menegaskan posisi *game* edukasi *LOOKAA* sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dan layak dipertimbangkan untuk pengayaan penguasaan kosakata di tingkat Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi LOOKAA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* siswa kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor *posttest* dibandingkan dengan *pretest* setelah diberikan perlakuan. *Game* edukasi LOOKAA mampu membantu siswa memahami *vocabulary* melalui tiga aspek yang diteliti, yaitu pemahaman makna, pelafalan, dan penulisan sesuai ejaan. Ketiga aspek tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *vocabulary* pada jenjang kelas V dan selaras dengan kurikulum yang berlaku. Selain mampu meningkatkan hasil belajar, penggunaan LOOKAA juga membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil dan tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil masih harus dilakukan dengan hati-hati. Meskipun demikian, temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *game* untuk mendukung peningkatan pemahaman *vocabulary* pada siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasil penelitian lebih kuat dan dapat dibandingkan secara menyeluruh. Pengembangan *game* edukasi juga dapat diarahkan pada variasi level permainan, integrasi jenis *vocabulary* lain, serta penambahan fitur evaluasi otomatis agar *game* lebih komprehensif. Guru dapat memanfaatkan *game* edukasi LOOKAA secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk meningkatkan pemahaman *vocabulary* siswa.

Daftar Pustaka

- Agung, M., Nurdin, A., & Mauliana, A. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal PENA: Penelitian Dan Penalaran*, 9(1), 21-32. <https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Azzahra, S., & Kaniadewi, N. (2025). Building Vocabulary in Primary School Students Using Contextual Teaching Learning Model. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 1090-1100. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6459>
- Chowdhury, M., Dixon, L. Q., Kuo, L. J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6, 100160. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganng, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Fitriani, N., Sabarniati, S., Mislinawati, M., Sari, D. M., & Zaiturrahmi, Z. (2023). Peningkatan Penguasaan Vocabulary dan Pronunciation dengan Media Game Happy Clothespin pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 1231-1241. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i3.6330>

- Gonadi, L., Putra, Y. D., Anisa, N., & Salehuddin, S. N. (2025). From Slide to Smile: Transformasi Pembelajaran Kosakata Inggris dengan Canva Interaktif. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 3(4), 73-77. <https://doi.org/10.31004/riggs.v3i4.1077>
- Grande, G., Diamanti, V., Protopapas, A., Melby-Lervåg, M., & Lervåg, A. (2024). The development of morphological awareness and vocabulary: What influences what?. *Applied psycholinguistics*, 45(4), 745-765. <https://doi.org/10.1017/S0142716424000213>
- Incognito, O., Mercugliano, A., & Bigozzi, L. (2023). Influence of lexical development on reading and spelling skills: Effects of enhancement on second-grade children in primary school. *Children*, 10(8), 1416. <https://doi.org/10.3390/children10081416>
- Marliana, R. (2024). Analyzing English's Impact on Global Competitiveness and Sustainable Progress. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 4(4), 255-260. <https://doi.org/10.56495/jrip.v4i4.932>
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108-115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The impact of educational games on learning outcomes: Evidence from a meta-analysis. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 14(1), 1-25. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.336478>
- Rini, R. Y., & Indah, O. D. (2023). Improving Children's Ability in Knowing Vocabulary through the Experiential Learning Model Approach. *Jurnal Dieksis ID*, 3(1), 23-34. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.1.2023.233>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan game edukasi berbasis wordwall untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran bahasa inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166-175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Sagala, S. (2017). Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar.
- Sahin, D., & Yavuz, M. A. (2025). Fostering effective vocabulary retention among primary school students: a case study. *Frontiers in Psychology*, 16, 1594620. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1594620>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Saputra, A. R., Murti, R. C., & Hastuti, W. S. (2025). The effect of web-based interactive learning media on critical thinking skills of elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 159-168. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75228>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).

Fajrullah, M. K., & Budisantoso, H. T. L. Pengaruh Penerapan Game Edukasi LOOKAA (*Look and Answer*) Materi Berbagai Pakaian Terhadap Pemahaman Vocabulary Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pringtulis

- Utami, W., Sya, M. F., & Hidayat, A. (2022). Developing English learning material for grade 4 students. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(6), 231-240. <https://doi.org/10.56724/ladu.v2i6.144>
- Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems*, 11(2), 57. <https://doi.org/10.3390/systems11020057>
- Wardhani, A. P., & Wafda , A. (2022). Application of Role Play Techniques in Efforts to Improve Students' Language Vocabulary. *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 93–99. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.201>
- Widyahening, C. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., ... & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>