



**PENGARUH *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS *GAME* EDUKASI
INTERACTY.ME TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Sinta Putri Nur Azizah¹, Nadia Tiara Antik Sari², Primanita Sholihah Rosmana³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
e-mail: sintaputri05@upi.edu

Diterima: 10/06/2026; Direvisi: 15/08/2026; Diterbitkan: 29/09/2026

ABSTRAK

Pemahaman kosakata bahasa Inggris merupakan kemampuan individu dalam mengenali, memahami, dan menghubungkan makna kata sesuai konteks. Namun, pada kenyataannya, pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada proses dan hasil pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan proses pembelajarannya yang masih didominasi oleh pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran bahasa Inggris belum terlaksana secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *game-based learning* berbasis *game* edukasi di *interacty.me* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Sampel penelitian ini adalah 73 siswa kelas IV SDN 9 Nagrikaler yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 58,73 meningkat menjadi 77,78 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 50,22 menjadi 65,22. Pada uji *independent-samples t-Test* dengan nilai $< 0,001$, terdapat perbedaan rata-rata yang lebih tinggi dan signifikan pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran model *game-based learning* berbasis *game* edukasi *interacty.me* dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Dan peningkatan pada nilai N-Gain score kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,44 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *game-based learning* berbasis *game* edukasi *interacty.me* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Game* Edukasi, Pemahaman Kosakata.

ABSTRACT

English vocabulary comprehension is an individual's ability to recognize, comprehend, and connect the meaning of words according to context. However, in reality, elementary school students' English vocabulary comprehension is still relatively low, thus impacting the process and outcomes of English learning. This condition is influenced by the limitations of the learning process which is still dominated by conventional learning, so that the English learning process has not been implemented optimally. This study aims to determine the effect of using a game-based learning model based on educational games on *interacty.me* on English vocabulary comprehension of fourth-grade elementary school students. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample of this study were



73 fourth-grade students of SDN 9 Nagrikaler, divided into two groups, namely the experimental group and the control group. Based on the results of the research that has been conducted, it shows that the experimental class experienced a higher increase in scores compared to the control class. The average *pretest* score of the experimental class was 58.73, increasing to 77.78 in the *posttest*, while the control class increased from 50.22 to 65.22. In the independent-samples t-test, the value was <0.001 ; there was a higher and significant difference in the average in the experimental class that received the game-based learning model based on the educational game *interacty.me* compared to the control class that received conventional learning. The increase in the N-Gain score of the experimental class obtained a value of 0.44 in the medium category, while the control class obtained a value of 0.28 in the low category. These findings indicate that the use of a game-based learning model based on the educational game *interacty.me* is more effective in improving students' English vocabulary understanding compared to conventional learning.

Keywords: *Game-Based Learning, Educational Games, Vocabulary Comprehension.*

PENDAHULUAN

Pemahaman kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar (Sari, 2025). Penguasaan kosakata membantu siswa mengenali makna kata dan menggunakannya untuk memahami maupun menyampaikan informasi sederhana dalam bahasa Inggris (Hutabarat, 2020). Pada tahap sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris mencakup pengenalan kosakata dasar, fonik, huruf, serta frasa sederhana yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa (Ummah dkk., 2023). Oleh karena itu, pemahaman kosakata perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Permasalahan penguasaan kosakata bahasa Inggris masih ditemukan pada siswa sekolah dasar (Febriani & Sya, 2022; Rofii, 2023). Handayani (2024) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih menghadapi kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan keterbatasan kesempatan siswa dalam memperoleh dan menggunakan kosakata secara berulang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional juga dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran kosakata (Ritonga & Khadijah, 2025; Sari dkk., 2025). Keadaan tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 9 Nagrikaler. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Penyajian kosakata masih cenderung mengandalkan media visual berupa poster gambar dan kegiatan pembelajaran yang belum banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kosakata yang dipelajari. Kondisi tersebut terlihat dari perlunya variasi aktivitas pembelajaran yang dapat membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami makna kosakata melalui kegiatan yang lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan kesempatan untuk berlatih kosakata secara berulang dalam suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Kebutuhan akan pembelajaran yang interaktif dapat diwujudkan melalui penggunaan media dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Dewi dkk. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain dan bernyanyi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan partisipasi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Game-Based Learning*.

Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supuwiningsih, 2025). Husna dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Game-Based Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Wiseza dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* mengintegrasikan aktivitas permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui tantangan, aturan, dan aktivitas yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Adipat dkk., 2021; Jia dkk., 2024).

Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan *Game-Based Learning* adalah *Interacty.me*. Media ini menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hakim dkk. (2025) menunjukkan bahwa permainan digital *Match Up* pada *Interacty.me* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak. Penelitian Patra dkk. (2026) juga menunjukkan penggunaan *Interacty Education Game* dalam pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar. Dengan karakteristik tersebut, *Interacty.me* dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan aktivitas seperti *memory game*, *pair card*, dan *spin game* yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan kosakata bahasa Inggris yang dipelajari.

Penggunaan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris juga telah diteliti sebelumnya. Adipat dkk. (2021) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Breien dan Wasson (2021) juga menunjukkan bahwa *digital game-based learning* berkaitan dengan keterlibatan, motivasi, dan proses belajar siswa. Penelitian Syavaqilah dkk. (2025) secara lebih khusus menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Scratch* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.

Meskipun penelitian mengenai *Game-Based Learning* dan pembelajaran kosakata bahasa Inggris telah dilakukan, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *Game-Based Learning* berbasis *game* edukasi melalui *Interacty.me* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih terbatas. Penelitian sebelumnya menggunakan media seperti *Scratch* (Syavaqilah dkk., 2025), sedangkan penelitian mengenai *Interacty.me* lebih banyak mengkaji penggunaan permainan digital pada kemampuan atau materi pembelajaran yang berbeda (Hakim dkk., 2025; Patra dkk., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk mengkaji penggunaan *Interacty.me* sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *game* edukasi *Interacty.me* terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar.



Penelitian ini membandingkan pemahaman kosakata siswa yang memperoleh pembelajaran dengan *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* dan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media poster gambar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan permainan edukatif digital sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yaitu penelitian eksperimen, dengan jenis penelitiannya kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design* yang menggunakan dua kelompok sebagai subjek penelitian (Ramadhanty & Setiyawati, 2024). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group*, di mana kedua kelompok diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan. Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas IV SDN 9 Nagrikaler. Populasi penelitian berjumlah 73 siswa yang terdiri dari kelas IV A sebanyak 37 siswa dan kelas IV B sebanyak 36 siswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *total sampling*. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 37 siswa, sedangkan kelas IV B ditetapkan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 36 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model *game-based learning* berbantuan *game* edukasi *interacty.me*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *think, pair, share* berbantuan poster gambar. Penelitian dilaksanakan di SDN 9 Nagrikaler dalam tiga kali pertemuan dalam pembelajaran. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada 14, 16, dan 17 April 2026.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan pertama adalah persiapan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi ke sekolah, berkonsultasi dengan guru mata pelajaran dan kepala sekolah untuk mengurus surat perizinan penelitian, menentukan sampel yang akan dijadikan objek penelitian, memilih materi ajar untuk penelitian, menyusun instrumen tes pemahaman kosakata dan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan validasi terhadap instrumen yang telah dibuat. Tahap kedua yaitu tahap rencana pelaksanaan. Pada tahap ini diberikan tes awal/*pretest* sebelum dilakukannya perlakuan untuk menganalisis pemahaman kosakata siswa sebelum adanya perlakuan. Selanjutnya, diberikan perlakuan dengan model *game-based learning* dan media pembelajaran *game* edukasi *interacty.me* untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran poster gambar untuk kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan, siswa kembali diberikan tes akhir/*posttest*. Kemudian, tahap terakhir adalah melakukan pengolahan data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai. Data pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 15 butir soal berupa pilihan ganda, isian, dan tes lisan.

Instrumen disusun berdasarkan indikator pemahaman kosakata bahasa Inggris, yaitu pemaknaan kata (*word meaning*), penggunaan kata (*using*), penulisan bentuk kata (*form writing*), dan pelafalan (*pronunciation*). Instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli bahasa Inggris untuk menilai kesesuaian isi dengan tujuan penelitian, modul ajar, materi, indikator pemahaman kosakata bahasa Inggris, dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil dari validasi digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen. Selanjutnya, instrumen yang telah dinyatakan layak diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui karakteristik distribusi dan kesamaan varians data. Selanjutnya, uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal dan pemahaman kosakata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman kosakata siswa pada masing-masing kelas setelah pembelajaran. Kriteria pengelompokan nilai N-Gain disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Perhitungan N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

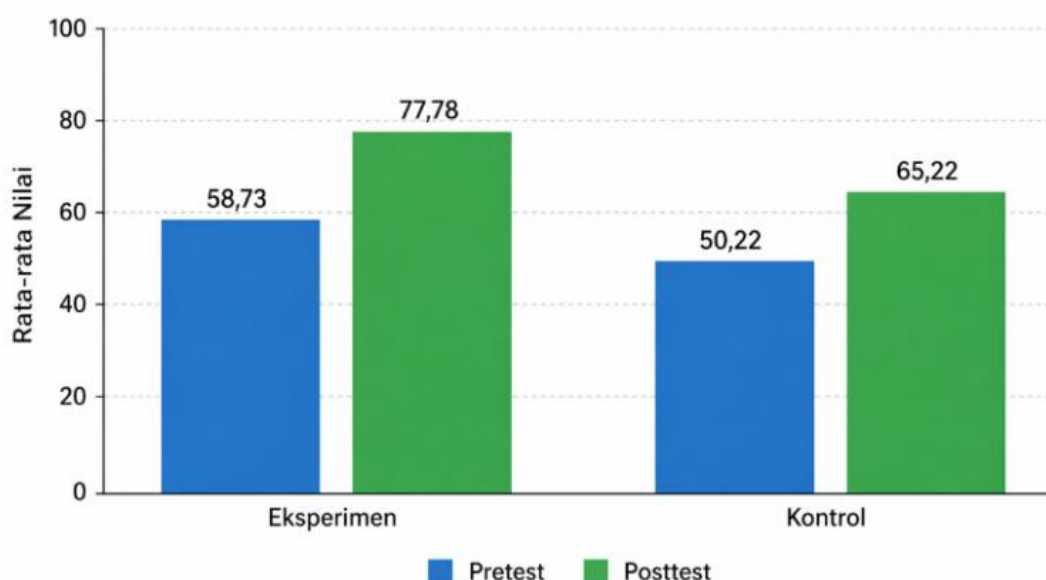
(Sumber: Hake dalam Raharjo, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

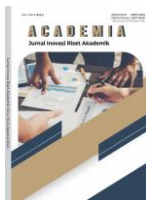
Analisis Data Deskriptif

Berdasarkan hasil perolehan data penelitian pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disajikan data statistik dasar dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol secara terpisah. Seluruh proses perhitungan analisis data deskriptif dilakukan menggunakan bantuan *software* statistik SPSS versi 30.



Gambar 1. Diagram Rata-rata Nilai Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji deskriptif data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan gambaran statistik mengenai pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah melakukan perlakuan. Pada kondisi awal *pretest*, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen (58,73) dan kelas kontrol (50,22).



Namun, setelah diberikan perlakuan oleh peneliti, terjadi peningkatan pemahaman kosakata pada kedua kelas. Pada *posttest*, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *game-based learning* berbasis *game* edukasi di *interacty.me* terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model *game-based learning* berbasis *game* edukasi di *interacty.me*.

Analisis Data Inferensial

Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan pemahaman kosakata bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Interacty.me* dan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil *posttest* kedua kelas setelah masing-masing memperoleh perlakuan pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman kosakata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas diperoleh dengan menggunakan software SPSS versi 30 dan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Eksperimen dan Kontrol

Pembelajaran	ShapiroWilk			Interpretasi
	Statistic	Df	p-value (sig.)	
Pretest Eksperimen	0,962	37	0,228	Data berdistribusi normal
Posttest Eksperimen	0,958	37	0,171	Data berdistribusi normal
Pretest Kontrol	0,983	36	0,851	Data berdistribusi normal
Posttest Kontrol	0,948	36	0,089	Data berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis data uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (*sig.*) pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,228, sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,171. Selanjutnya, pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,851, dan pada *posttest* kelas kontrol sebesar 0,089. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), maka H_0 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terpenuhi dan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap pengujian berikutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat homogen atau tidaknya data yang diperoleh. Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan *Levene's Test*, yaitu salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok berada dalam kondisi yang sama (homogen). Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 30 yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data *Pretest*

Data	Taraf Signifikansi	Sig.	Interpretasi
Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,05	0,063	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. (Signifikansi) pada hasil uji *Levene* untuk *pretest* adalah 0,063. Karena nilai $0,063 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen dan data sudah memenuhi syarat untuk masuk dalam uji *independent-samples t-test*. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Posttest*

Data	Taraf Signifikansi	Sig.	Interpretasi
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,05	0,938	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai Sig. yang diperoleh dari uji *Levene* berdasarkan mean untuk data *posttest* adalah 0,938. Karena nilai $0,938 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen dan data sudah memenuhi syarat untuk masuk dalam uji *independent-samples t-test*.

Uji Independent Sample t-Test

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas tes pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa, data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Kemudian, untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris di kedua kelas, dilakukan perhitungan hasil tes pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa menggunakan uji t (t-test) melalui software SPSS versi 30. Berikut hipotesis yang akan diuji menggunakan data hasil *pretest* pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji *Independent Sample t Test* Data *Pretest*

Data	Taraf Signifikansi	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,05	0,071	Tidak terdapat perbedaan rata-rata skor <i>pretest</i> pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol

Berdasarkan Tabel 5, kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, yaitu sebesar 0,071, maka H_0 diterima, sehingga tidak terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada klasifikasi yang sama sebelum

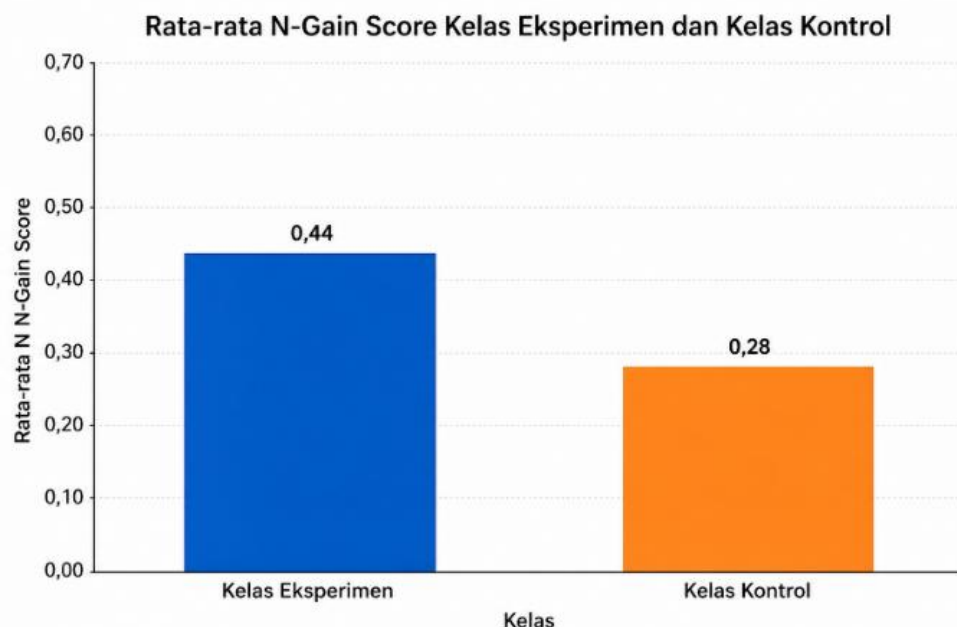
diberikan *treatment*. Kemudian dilakukan uji *independent-samples t-test* pada *posttest* hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 6. Uji *Independent Samples t Test* Data *Posttest*

Data	Taraf Signifikansi	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,05	<0,001	Terdapat perbedaan rata-rata skor <i>posttest</i> pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol

Berdasarkan Tabel 6, kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan nilai $< 0,001$ atau sig. (2-tailed) Jika $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata skor *posttest* pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran model *game-based learning* berbasis *game* edukasi *interacty.me* dan eksperimen memperoleh skor rata-rata *posttest* yang lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan poster gambar.

Selanjutnya, untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman kosakata kedua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol, setelah diberikan perlakuan pembelajaran, dilakukan uji rata-rata N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut nilai rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Rata-rata Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Berdasarkan Gambar 2, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,44 termasuk dalam kategori sedang (0,30-0,70). Sedangkan nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,28 termasuk dalam kategori rendah ($G < 0,30$). Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata N-Gain peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen adalah 0,44. Nilai tersebut lebih



besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,28. Adapun selisih nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,16, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *game-based learning* berbasis *game* edukasi *interacty.me* dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa pada kedua kelompok mengalami perubahan setelah pembelajaran, tetapi perubahan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen sebesar 58,73 meningkat menjadi 77,78 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 50,22 menjadi 65,22. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan pada kedua kelompok dapat membantu siswa memahami materi kosakata, tetapi penerapan *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* memberikan skor akhir pemahaman kosakata yang lebih tinggi.

Perbedaan hasil tersebut diperkuat oleh uji *independent samples t-test* pada skor *posttest* yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* berkaitan dengan perbedaan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media poster gambar. Interpretasi ini perlu dibedakan dari analisis N-Gain, karena uji *t* pada *posttest* menunjukkan perbedaan skor akhir antarkelompok, sedangkan N-Gain digunakan untuk melihat tingkat peningkatan skor setelah pembelajaran.

Peningkatan pemahaman kosakata juga terlihat dari hasil N-Gain. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* mengalami peningkatan pemahaman kosakata pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media poster gambar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Syavaqilah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *game* edukasi Scratch dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar dengan tingkat peningkatan pada kategori sedang. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran dapat mendukung peningkatan pemahaman kosakata, meskipun media permainan yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian Syavaqilah dkk. (2025). Dengan demikian, peningkatan pada kelompok eksperimen dalam penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai pemanfaatan *Game-Based Learning* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Perolehan hasil yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dapat dipahami dari karakteristik *Game-Based Learning* yang menempatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar aktivitas tambahan. Temuan tersebut sejalan dengan Adipat dkk. (2021) yang menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Husna dkk. (2023) bahwa multimedia interaktif berbasis *Game-Based Learning* dapat digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut dapat dijelaskan melalui adanya aktivitas belajar yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dalam konteks



penelitian ini, aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kosakata sehingga proses memahami dan mengingat kata tidak hanya berlangsung melalui penyampaian informasi oleh guru. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pandangan penelitian terdahulu bahwa integrasi permainan dan tujuan pembelajaran dapat menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Karakteristik tersebut juga berkaitan dengan penggunaan *Interacty.me* sebagai media permainan edukatif dalam penelitian ini. Permainan seperti *memory game*, *pair card*, dan *spin game* memberikan bentuk aktivitas yang memungkinkan siswa berulang kali berhadapan dengan kosakata dan maknanya dalam situasi pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan ini sejalan dengan Hakim dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa permainan digital *Match Up* pada *Interacty.me* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak. Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan Patra dkk. (2026) yang menunjukkan pemanfaatan *Interacty Education Game* dalam pembelajaran kosakata siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, terdapat perbedaan pada konteks penerapannya. Hakim dkk. (2025) menggunakan *Interacty.me* dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak usia 4–5 tahun, sedangkan Patra dkk. (2026) menggunakan *Interacty Education Game* untuk penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II. Penelitian ini menggunakan *Interacty.me* dalam kerangka *Game-Based Learning* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperluas penerapan media *Interacty.me* pada konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

Hasil penelitian juga sejalan dengan pandangan bahwa permainan digital dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Breien dan Wasson (2021) menjelaskan keterkaitan digital *game-based learning* dengan keterlibatan, motivasi, dan proses belajar siswa. Wiseza dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* mengintegrasikan aktivitas permainan dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk belajar kosakata melalui aktivitas mencocokkan, mengingat, memilih, dan merespons secara langsung, sehingga pembelajaran kosakata tidak hanya bergantung pada penggunaan media visual secara pasif.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Syavaqilah dkk. (2025) menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berbantuan Scratch dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV, sedangkan penelitian Hakim dkk. (2025) menunjukkan pemanfaatan *Interacty.me* melalui permainan *Match Up* dalam pembelajaran anak. Patra dkk. (2026) juga menunjukkan bahwa *Interacty Education Game* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan *Interacty.me* dalam kerangka *Game-Based Learning* dan penerapannya secara khusus untuk membandingkan pemahaman kosakata bahasa Inggris antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berbasis *game* edukasi *Interacty.me* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Keunggulan penerapan dalam penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan teknologi digital, tetapi pada pengintegrasian permainan dengan materi kosakata dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Interacty.me* perlu tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran yang jelas agar



aktivitas permainan tidak berhenti pada aspek hiburan, tetapi berfungsi sebagai bagian dari proses memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Penerapan *Game-Based Learning* berbasis game edukasi *Interacty.me* berpengaruh terhadap pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif interaktif memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam mengenali, mengingat, dan memahami kosakata yang dipelajari. Dengan demikian, *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mendukung pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Penerapan *Game-Based Learning* berbasis *Interacty.me* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih interaktif dan melibatkan partisipasi siswa. Guru dapat menyesuaikan jenis permainan dengan materi dan karakteristik siswa agar aktivitas bermain tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan *Interacty.me* pada materi kosakata dan jenjang kelas yang berbeda serta melibatkan variabel kemampuan berbahasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Breien, F. S., & Wasson, B. (2021). Narrative categorization in digital game-based learning: Engagement, motivation & learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 91–111. <https://doi.org/10.1111/bjet.13004>
- Dewi, S. L., Zuraini, Z., Iswadi, I., Misnar, M., & Misnawati, M. (2020). Pelatihan bahasa Inggris komunikatif dengan bermain dan bernyanyi bagi siswa SD Negeri 15 Peusangan Bireuen Aceh. *Rambideun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 23–26. <https://doi.org/10.51179/pkm.v3i1.176>
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam pengucapan bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7817>
- Hakim, U. N., Sopiah, C., & Kisai, A. A. (2025). Pengaruh permainan digital Match Up pada web *Interacty.me* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4–5 tahun di TK Al Fajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 630–640. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.32795>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Husna, N. A., Azizah, M., & Nuroso, H. (2023). Keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis game-based learning terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Plamongsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 1–6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14093>



- Hutabarat, R. (2020). Pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dalam perspektif fun and active learning approach: Sebuah refleksi teoretis. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(11), 136–143. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/179>
- Jia, W., Zhang, L., Pack, A., Guan, Y., & Zou, B. (2024). Digital game-based learning's effectiveness on EFL learners' receptive and productive vocabulary knowledge. *Language Learning & Technology*, 28(1), 1–21. <https://doi.org/10.64152/10125/73554>
- Patra, R., Syarif, A., & Budiono, H. (2026). Upaya peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia menggunakan game Interacty Education di kelas II SDN 112/I Perumnas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40425>
- Raharjo, S. (2019). Cara menghitung N-Gain score kelas eksperimen dan kontrol dengan SPSS. SPSS Indonesia.
- Ramadhanty, N. C., & Setiyawati, E. (2024). Pengaruh model discovery learning berbantuan lingkungan sekitar terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1-14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.711>
- Ritonga, H. A., & Khadijah, K. (2025). Pengaruh media flash card dalam mengembangkan kosa kata bahasa Inggris dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 8(1), 19–29. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v8i1.4371>
- Rofii, A. (2023). Kesulitan berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895-1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Sari, F., Tsauri, M. A. Z., Sakinah, N., Akbar, M. R., & Alawiyah, N. L. (2025). Strategi Mengajar Kosakata Bahasa Asing: Antara Tradisional dan Kontemporer. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(04), 2352-2360. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1029>
- Sari, N. T. A. (2025). *Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar*. CV Ruang Tentor.
- Supuwiningsih, N. N. (2025). *EDUGAME: Rahasia sukses pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan game based learning*. PT. Media Penerbit Indonesia.
- Syavaqilah, W., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2025). Pengaruh model game-based learning berbantuan game edukasi Scratch dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris. *As-Sabiqun*, 7(4), 752–765. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i4.5766>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91-103. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>
- Wiseza, F. C., Andini, N. F., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.497>