

Penerapan Permainan *Scattergories* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karanggede Kab. Pacitan

Nurotus Solihah¹, Agoes Hendriyanto², Indah Puspitasari³

^{1, 2, 3} STKIP PGRI Pacitan

Email: ¹nurotussolihah27@gmail.com, ²agoeshendriyanto@gmail.com,
³indahkusdinar47@gmail.com

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan : 24 Juni 2025

Disetujui : 18 Agustus 2025

Dipublikasikan : 30 Agustus 2025

Kata Kunci:

Scattergories, Vocabulary, Daily Activities

Abstrak: *This study was conducted with the aim of describing the level of learning achievement through the use of the Scattergories game in enhancing the English vocabulary mastery of fifth-grade students at SD Negeri 1 Karanggede. The focus of the study was to improve the mastery of noun and verb vocabulary within the daily activities' topic, particularly parts of the body, as well as to identify supporting factors in the implementation of Scattergories. The study was carried out using a Classroom Action Research (CAR) design, with data collected through observation, interviews, and testing. The participants of this study consisted of 16 students. The findings revealed that the implementation of the Scattergories game helped students better understand, remember, and articulate vocabulary with greater ease. In addition, the use of Scattergories encouraged active*

student participation in the learning process and built their confidence in using vocabulary in both oral and written contexts. Based on the findings from the initial test (Cycle I) and the final test (Cycle II), there was a noticeable improvement in the mastery of both noun and verb vocabulary after the application of the game-based learning method. From the data analysis, it can be concluded that Scattergories is an effective, engaging, and enjoyable learning medium that supports the development of English vocabulary skills at the elementary school level.

Keywords: *Scattergories, Vocabulary, Daily Activities*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat keberhasilan belajar menggunakan permainan *Scattergories* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede. Fokus Penelitian adalah peningkatkan penguasaan kosakata benda (*noun*) dan peningkatan kosakata kerja (*verb*) materi *daily activities* khususnya *part of the body* serta faktor pendukung penerapan *Scattergories*. Penelitian ini dilaksanakan dengan penilaian tindakan kelas (PTK) melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara serta tes. Subjek penelitian sebanyak 16 siswa. Temuan dari penelitian memperlihatkan bahwa penerapan permainan *Scattergories* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat dan menyebutkan kosakata secara lebih mudah. Selain itu, penerapan *Scattergories* juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membangun rasa percaya diri ketika menggunakan kosakata dalam konteks lisan maupun tulisan. Berdasarkan temuan dari pelaksanaan tes awal (Siklus I) dan tes akhir (Siklus II) terjadi peningkatan pada penguasaan kosakata benda dan kosakata kerja setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan *Scattergories*. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan *Scattergories* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan dalam mendukung peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang menjadi sarana komunikasi global dalam berbagai sektor seperti Pendidikan, teknologi dan ekonomi. Pada era globalisasi kemampuan berbahasa Inggris menjadi kebutuhan bagi generasi muda untuk dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional (Sya & Helmanto, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, terutama di jenjang sekolah dasar, memegang peran strategis dalam membentuk fondasi penguasaan bahasa sejak dini. Menurut Rachmah (2023), anak-anak usia sekolah dasar memiliki antusiasme tinggi dalam belajar, sehingga masa ini merupakan waktu yang tepat untuk memperkenalkan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada pengenalan kosakata dasar, struktur kalimat sederhana, serta pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, memahami bacaan, dan menulis (Sondakh & Sya, 2022). Fokus materi ini disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, yang masih berada pada tahap konkret dan memerlukan pendekatan yang kontekstual serta menyenangkan.

Faktanya proses pengajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar masih dihadapkan pada berbagai kendala dan tantangan. Salah satu hambatan utama terletak pada penggunaan strategi, media serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Proses pengajaran yang bersifat satu arah seperti ceramah dan hafalan seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi.

Temuan dari observasi awal di SD Negeri 1 Karanggede menunjukkan umumnya siswa kelas V mengalami hambatan dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris, terutama kosakata yang berkaitan dengan materi *daily activities part of the body*. Materi ini mencakup pemahaman kosakata benda (*noun*) pada bagian tubuh seperti *hair*, *hand*, dan *head*, serta kosakata kerja (*verb*) seperti *reading*, *cooking* dan *playing* (Aini, 2022). Ketidaktertarikan siswa terhadap materi, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya media interaktif menyebabkan rendahnya capaian belajar siswa dalam pencapaian kemampuan perbendaharaan kata bahasa Inggris. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, guna menjadikan siswa tertarik dan berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran harus menciptakan suasana yang menyenangkan, merangsang kreativitas, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Aktivitas belajar mengajar berbasis permainan merupakan pendekatan yang menarik bagi siswa, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Mahayana, 2022).

Berbagai strategi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, termasuk metode langsung, permainan, dan penggunaan alat bantu visual untuk mendukung penguatan makna kosakata (Shoffan Shoffa, 2023). Dalam konteks ini permainan *Scattergories* adalah permainan kartu dengan tujuan untuk mengumpulkan kosakata yang mendorong siswa untuk menyebutkan kata berdasarkan kategori huruf awal tertentu dalam waktu yang terbatas. Permainan ini melibatkan kemampuan berpikir cepat, kerja sama, kreativitas, kepercayaan diri serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Yuliansyah, 2018). Penerapan *Scattergories* memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan *Scattergories* adalah kesesuaiannya dengan tahap perkembangan siswa yang memerlukan media untuk mengembangkan berbagai aspek, baik fisik, kognitif, maupun emosional. Permainan ini

mendorong siswa untuk berpikir cepat, yang secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka. Pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mendorong kolaborasi dalam pembelajaran. Kekurangan *Scattergories* mencakup kebutuhan akan persiapan yang matang, keterbatasan kosakata tertentu, serta kesulitan bagi siswa dengan kemampuan rendah. Selain itu, dalam kelompok, siswa yang lebih aktif mungkin mendominasi permainan, sehingga siswa lainnya kurang terlibat. Permainan ini juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengajarkan cara bermain dan penggunaannya (Laviana, Rosita, & Kusri, 2019)

Penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan dibentuk oleh siswa melalui pengalaman nyata serta interaksi sosial dalam lingkungan belajar (Kristyana, 2016). Oleh karena itu pembelajaran yang menggunakan permainan tidak semata-mata siswa mengingat kosakata, melainkan juga mencakup aspek lain dalam keterampilan berbahasa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan seperti *Scattergories* mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Penelitian Rahmah, (2024) membuktikan bahwa *Scattergories* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dalam materi *daily activities* di sekolah dasar.

Permainan *Scattergories* tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat kosakata baru (Ummah, 2022). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dinamis, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu melalui kerjasama tim dalam permainan, keterampilan sosial dan komunikasi siswa juga dikembangkan (Nenden, 2024). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti yakni penerapan *Scattergories* dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda (*noun*) dan kosakata kerja (*verb*) serta faktor pendukung penerapan *Scattergories* pada materi *daily activities* khususnya *part of the body*. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara serta pemberian tes kepada subjek penelitian. Kebaruan dari penelitian yang peneliti teliti terletak pada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas V sekolah dasar, materi pembelajaran *daily activities part of the body* dan pendekatan yang digunakan berbeda dari penelitian terdahulu umumnya menggunakan pendekatan kuantitatif atau tindakan kelas di tingkat SMP dan SMA. Dengan demikian, diharapkan dari penelitian ini memberikan kontribusi yang relevan dalam merancang dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif, yang tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, tetapi juga mendorong keterlibatan partisipasi, dan motivasi belajar siswa secara

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil penggunaan permainan *Scattergories* dalam mengoptimalkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede. PTK dipilih karena mampu mengevaluasi serta memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di kelas yang dilakukan secara berulang dan sistematis. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan pada semester genap tahun akademik 2024/2025.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan media permainan *Scattergories*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan siswa untuk menggali pendapat serta persepsi mereka terhadap penggunaan permainan *Scattergories*. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data, seperti foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, serta hasil karya siswa. Tes diberikan pada akhir Siklus I dan Siklus II guna mengukur peningkatan penguasaan kosakata benda (*noun*) dan kosakata kerja (*verb*) dalam materi *daily activities*, khususnya *part of the body*.

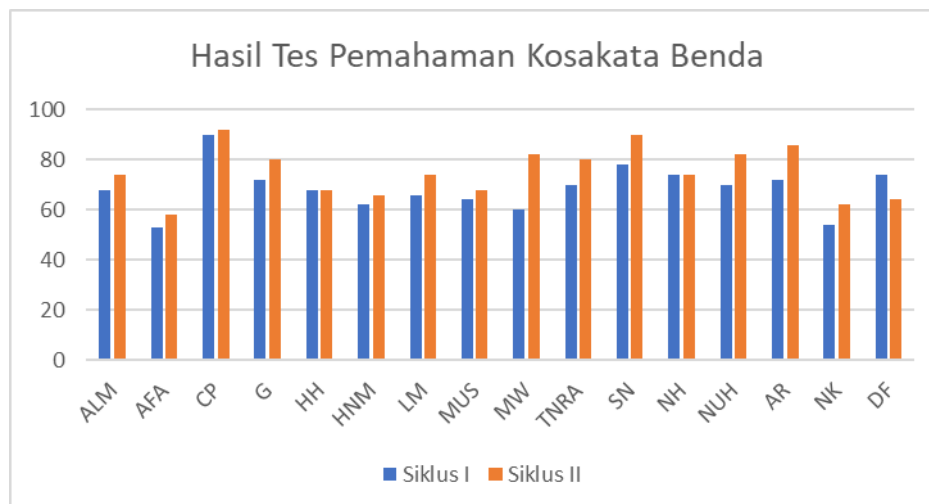
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020). Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan secara naratif dan tematik untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi. Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis menyeluruh terhadap data yang telah dikumpulkan. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Melalui proses ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran objektif dan utuh mengenai kontribusi permainan *Scattergories* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

HASIL

Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda (noun)

Hasil observasi awal mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan mengenali, serta menyebutkan kosakata benda yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari (*daily activities*) khususnya bagian tubuh (*part of the body*). ketika diberikan instruksi dalam bahasa Inggris, banyak siswa tampak ragu dan memerlukan waktu lama untuk mengidentifikasi benda-benda sederhana sesuai huruf awal yang ditentukan seperti kategori benda di kelas awalan huruf sederhana contoh singkat seperti *table*, *chair*, *book*. Siswa juga kesulitan dalam mengenali bagian tubuh menggunakan bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata benda masih rendah sebelum diterapkannya permainan *scattergories* dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan dua kali pembelajaran menggunakan permainan *scattergories*, pada Siklus I dan Siklus II terlihat adanya perubahan dalam kemampuan menyebutkan dan mengaitkan kosakata benda dan gambar atau situasi kontekstual. Siswa menjadi lebih responsif dan cepat dalam menyebutkan nama-nama benda yang diminta selama permainan berlangsung. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam waktu terbatas serta memperkuat daya pikir terhadap kosakata yang sudah dipelajarinya. Wawancara dengan guru kelas menguatkan temuan bahwa permainan *Scattergories* memberi stimulus positif terhadap penguasaan kosakata benda siswa. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat saat mempelajari kosakata karena merasa sedang bermain bukan sedang belajar secara formal. Hasil tes juga memperlihatkan adanya peningkatan skor secara umum, menandakan bahwa siswa berhasil menyerap materi kosakata benda dengan lebih baik melalui metode ini. Berikut hasil Tes Kosakata benda:



Gambar 1. Data Hasil Tes Kosakata Benda Materi *Daily Activities*

Peningkatan Penguasaan Kosakata Kerja (verb)

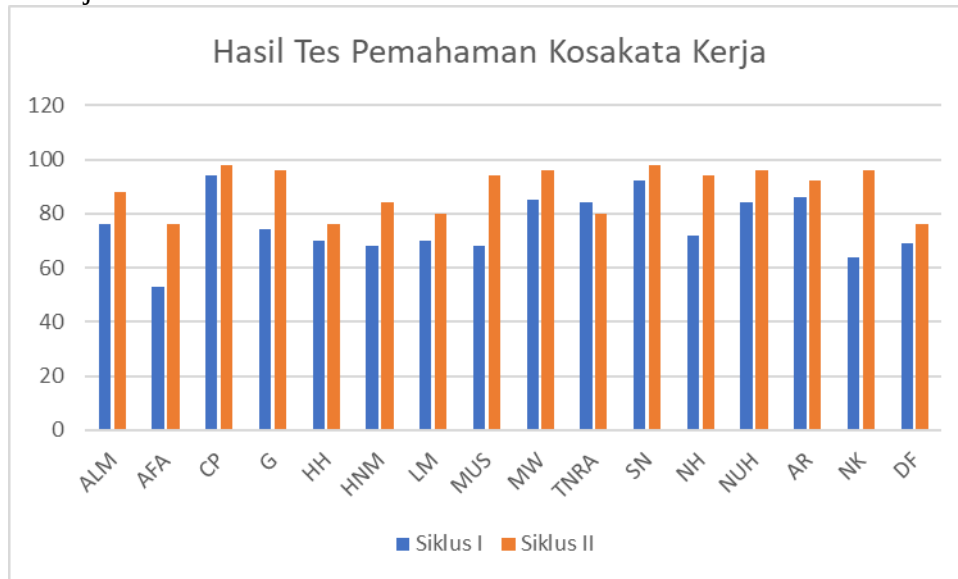
Pada awal pembelajaran tahap Siklus I, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata kerja masih tergolong rendah. Siswa sering salah dalam menyebutkan atau menggunakan kata kerja seperti *eating*, *writing*, atau *reading* dalam kalimat sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa belum mampu membedakan antara kosakata kerja dan benda dalam konteks kegiatan sehari-hari, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Melalui permainan *Scattergories*, siswa diajak untuk menyebutkan berbagai kosakata kerja berdasarkan huruf yang telah ditentukan dan dikaitkan dengan kegiatan harian mereka.

Aktivitas ini melibatkan pemikiran kreatif dan kerja sama tim, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman mereka terhadap fungsi dan bentuk kosakata kerja. Pada pertemuan Siklus II, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam menyusun kalimat menggunakan kata kerja yang benar. Guru menyampaikan bahwa selama proses bermain, siswa tidak hanya mengingat kata kerja dengan lebih baik, tetapi juga mulai menggunakannya secara aktif dalam diskusi kelompok. Permainan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi bahasa dengan cara yang menyenangkan namun tetap bermakna. Hasil tes akhir juga menunjukkan adanya peningkatan nilai dalam aspek kosakata kerja, yang menegaskan siswa berhasil menyerap materi melalui permainan dan mendukung penguasaan kata kerja dalam bahasa Inggris.

Selain itu juga terlihat bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi siswa. Observasi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa permainan *Scattergories* mampu membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Siswa yang sebelumnya tampak pasif mulai terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyebutkan kosakata secara sukarela. Antusiasme terlihat dari cara siswa berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain dan berusaha memberikan jawaban yang tepat. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri ketika harus menyebutkan kosakata dalam konteks permainan.

Siswa tidak takut melakukan kesalahan karena suasana pembelajaran terasa lebih santai dan tidak menekan. Rasa percaya diri ini berpengaruh positif terhadap kompetensi berbahasa Inggris siswa, mencakup keterampilan komunikasi secara lisan maupun dalam bentuk tulisan. Guru juga menyampaikan bahwa partisipasi aktif siswa meningkat seiring dengan pelaksanaan permainan. Bahkan siswa yang sebelumnya

jarang berbicara menjadi lebih vokal dan aktif bertanya. Permainan ini terbukti tidak hanya membantu meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membangun aspek afektif siswa seperti kepercayaan diri, motivasi, dan kerja sama tim. Berikut hasil Tes kosakata kerja:



Gambar 2. Data Hasil Tes Kosakata Kerja Materi Daily Activities

Faktor Pendukung Penerapan Scattergories

Keberhasilan penerapan permainan *Scattergories* dalam pembelajaran kosakata tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung. Pertama, perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan dengan matang, kemudian dukungan guru yang antusias dan mampu memandu permainan dengan baik sangat menentukan efektivitas kegiatan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan aturan permainan dengan jelas, serta mampu membangun iklim kompetisi belajar yang positif dan menyenangkan sehingga mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Kedua, hubungan materi pembelajaran dengan situasi dan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa, menjadi faktor penting dalam memperkuat daya serap mereka terhadap kosakata.

Kata-kata yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan topik yang telah mereka kenal, seperti *Daily Activities* dan *Part of the Body*. Hal ini membantu siswa dalam mengaitkan kosakata dengan pengalaman pribadi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat maknanya. Ketiga, pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung dan interaksi sosial menjadikan permainan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori ini menegaskan bahwa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman langsung interaksi sosial, melalui kegiatan bermain secara berkelompok, siswa tidak hanya memperoleh informasi dari guru tetapi juga belajar melalui kolaborasi dan pertukaran ide dengan teman satu tim.

PEMBAHASAN

Penerapan Scattergories Meningkatkan Penguasaan Kosakata Benda (noun)

Penerapan permainan *Scattergories* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda siswa sekolah dasar. Temuan hasil observasi dan

wawancara mengindikasikan setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar berbasis permainan *scattergories*, menandakan adanya kemajuan dalam mengenali dan menyebutkan kosakata benda yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil tes juga membuktikan bahwa *Scattergories* adanya peningkatan pemahaman penguasaan kosakata benda (noun) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede.

Permainan ini menuntut siswa untuk menemukan kata-kata berdasarkan kategori tertentu, seperti bagian tubuh, peralatan sekolah, dan benda di rumah, yang secara tidak langsung mendorong siswa dapat mengingat serta mempraktikkan kosakata pada penggunaan yang tepat. Dalam pelaksanaannya, permainan *Scattergories* memfasilitasi siswa untuk menyusun dan menyebutkan kosakata berdasarkan huruf acak sesuai kategori yang diberikan. Menurut Danna (2010), permainan ini melatih peserta untuk berpikir cepat dalam menyebutkan objek berdasarkan huruf dan kategori tertentu, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat mereka. Temuan ini didukung oleh Aini (2022), yang menekankan bahwa penguasaan kosakata benda dalam topik *Daily Activities* merupakan kunci penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Rahmah et al. (2024) juga menyatakan bahwa *Scattergories* adalah metode pembelajaran interaktif yang mampu memperkaya kosakata melalui pendekatan permainan. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini juga memperlihatkan adanya kesesuaian hasil dengan temuan Anggraini dan Salmiah (2024), yang menyatakan bahwa permainan *Scattergories* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa, meskipun dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan dapat diterapkan secara fleksibel di berbagai tingkat pendidikan. Penelitian ini juga sesuai dengan temuan Rahmah (2023) penguasaan kosakata dalam materi *daily activities* di sekolah dasar.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya mengurangi kejenuhan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sebagai hasilnya siswa terdorong untuk mengingat banyak kosakata dengan cara yang alami dan bermakna. Teori *Game-Based Learning* sebagaimana dikemukakan oleh Najuah et al. (2022), mendukung penerapan permainan seperti *Scattergories* karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini juga mendorong pembelajaran kolaboratif, sebagaimana dijelaskan oleh Yuliansyah (2018), di mana siswa saling berdiskusi dan berbagi informasi dalam kelompok. Aktivitas ini membuat mereka lebih mudah mengingat kosakata karena terlibat langsung dalam diskusi bermakna. Dalam konteks materi *Daily Activities*, *part of the body*, pembelajaran kolaboratif ini sangat penting untuk memperkaya kosakata siswa dalam mendeskripsikan kegiatan sehari-hari secara efektif.

Lebih lanjut, penerapan *Scattergories* dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky (Kristyana, 2016), yang menegaskan pentingnya pembelajaran kontekstual dan bermakna melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Permainan ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya dengan menghafal, melainkan juga menggunakan kosakata dalam konteks yang sesuai. Hal ini membantu memperkuat pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, karena mereka mengalami sendiri penggunaan kata-kata dalam situasi belajar yang nyata dan relevan. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Scattergories* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenali dan menggunakan

kosakata benda pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak sebatas memberi kesenangan, melainkan juga merangsang keterlibatan aktif dan kolaboratif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Scattergories* sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif yang efektif dan relevan dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris, terutama yang berkaitan dengan topik kegiatan harian.

Penerapan Scattergories Meningkatkan Penguasaan Kosakata Kerja (verb)

Penerapan permainan *Scattergories* dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda, tetapi juga terbukti berhasil dalam memperkuat penguasaan kosakata kerja siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede Melalui kegiatan belajar sambil bermain, siswa dilatih untuk menyebutkan kata kerja yang relevan berdasarkan kategori tertentu, yang secara tidak langsung mendorong untuk berpikir cepat dan tepat. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa mampu menyebutkan kata kerja dengan lebih lancar setelah mengikuti beberapa sesi permainan. Temuan ini diperkuat oleh peningkatan skor hasil tes akhir pada kategori kata kerja. Efektivitas permainan *Scattergories* dalam memperkaya kosakata kerja selaras dengan pernyataan Rahmah (2023), yang menegaskan bahwa semakin luas perbendaharaan kosakata siswa, semakin banyak pula keterampilan berbicara dan menulis.

Proses permainan yang menantang, seperti menyebutkan kata kerja berdasarkan huruf awal dan kategori, melatih siswa untuk mengingat dan mengaplikasikan kosakata secara kontekstual. Temuan ini juga didukung oleh Opier (2023), yang dalam penelitiannya di jenjang Madrasah Aliyah menunjukkan bahwa *Scattergories* mampu meningkatkan fokus belajar, memperkaya kosakata, dan menumbuhkan kemampuan berpikir cepat. Meskipun konteks dan jenjang pendidikan berbeda, keduanya menunjukkan bahwa penerapan *scattergories* mampu membuat siswa aktif dan terlibat kolaboratif dalam pembelajaran kosakata.

Dari perspektif teoritis, keberhasilan *Scattergories* didukung oleh teori konstruktivisme Vygotsky, yang menegaskan perlunya hubungan komunikasi antarindividu dalam pembelajaran permainan ini, siswa berdiskusi secara kelompok untuk menemukan kata kerja yang sesuai dengan kategori *Daily Activities*, berdasarkan huruf awalan tertentu. Diskusi ini tidak hanya meningkatkan daya ingat, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa terhadap penggunaan kata kerja dalam konteks nyata. Kolaborasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari teman sebaya, memperluas referensi kosakata, dan meningkatkan pemahaman semantik melalui konteks kegiatan sehari-hari. Selain itu, pendekatan *Game-Based Learning* sebagaimana dikemukakan oleh Najuah et al. (2022), mendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan interaktif. Mahayana et al. (2022) juga menggarisbawahi bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan penyampaian ide dan informasi. Oleh karena itu, *Scattergories* memberikan ruang kesempatan siswa mengaitkan kata kerja dengan rutinitas seperti *sleeping*, *shopping*, *showering*, dan *studying*, sehingga memperkuat keterhubungan antara kosakata dan konteks kehidupan nyata.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kordja (2023), yang menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata kerja melalui *Scattergories* di tingkat SMP, membuktikan bahwa permainan ini bersifat adaptif dan efektif lintas jenjang pendidikan. Dengan demikian, penerapan *Scattergories* secara konsisten memberikan

kontribusi positif terhadap penguasaan kosakata kerja siswa. Permainan ini tidak hanya meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai siswa, tetapi juga membentuk kemampuan mereka dalam menggunakannya secara tepat dan dinamis. Melalui pengaitan antara kata kerja dan kegiatan harian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan aplikatif. Oleh karena itu, *Scattergories* dapat diakui sebagai media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat keterampilan berbahasa Inggris siswa, khususnya dalam ranah kosakata kerja.

Faktor Pendukung Penerapan Scattergories

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan terdapat factor kunci yang menjadi penentu keberhasilan permainan *Scattergories* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain meliputi suasana kelas yang menyenangkan, antusiasme siswa yang tinggi, serta pendekatan pembelajaran kolaboratif. Temuan dari wawancara dengan guru dan siswa memberikan indikasi bahwa belajar yang interaktif dan menyenangkan memfasilitasi dan meningkatkan keyakinan siswa dalam berbahasa Inggris. Guru menyatakan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam berkomunikasi mulai menunjukkan peningkatan partisipasi selama sesi permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *Scattergories* mampu mengurangi hambatan psikologis dalam penggunaan bahasa asing, sebagaimana ditegaskan oleh (Laviana et al., 2019) bahwa interaksi langsung dalam proses belajar mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, pembelajaran kolaboratif melalui kerja kelompok menjadi faktor pendukung penting lainnya.

Permainan *Scattergories* yang dilakukan dalam kelompok memungkinkan terjadinya kolaborasi antar siswa dalam menemukan kosakata sesuai kategori. Menurut Yuliansyah (2018), kolaborasi dalam permainan ini bukan hanya membantu meningkatkan kosakata yang dikuasai melainkan juga memperkuat keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi dalam kelompok membantu siswa untuk saling bertukar informasi, memberikan umpan balik, dan memperdalam pemahaman terhadap kata-kata yang digunakan. Dengan demikian, pendekatan kelompok dalam permainan tidak hanya memperkaya pembelajaran tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kompetensi bahasa secara lebih luas.

Lebih jauh, pengalaman belajar langsung yang diperoleh siswa selama permainan memperkuat prinsip-prinsip teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (Kristyana, 2016). Melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas permainan, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami maknanya dalam konteks nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pencarian kosakata berdasarkan kategori tertentu menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta membangun pemahaman yang lebih dalam terhadap kata-kata yang dipelajari. Pengalaman ini memperkuat memori siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan kosakata dalam situasi yang bermakna.

Secara keseluruhan, penerapan permainan *Scattergories* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN Karanggede didukung oleh suasana kelas yang positif, kerja sama dalam kelompok, serta pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Temuan ini mendukung pernyataan dari penelitian Rahmah et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan *Scattergories* mampu memperluas perbendaharaan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan sekolah dasar. Peneliti

berpendapat bahwa optimalisasi faktor-faktor pendukung tersebut dapat menjadikan *Scattergories* sebagai metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta sesuai untuk kemampuan peningkatan kosakata siswa baik dalam kategori benda maupun kerja. Dengan demikian, *Scattergories* direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan *Scattergories* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 1 Karanggede. Pertama, dalam hal kosakata benda (*noun*), permainan ini membantu siswa lebih mudah mengingat dan menyebutkan nama-nama benda yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Kegiatan mencari kata berdasarkan huruf awal tertentu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Kedua, *Scattergories* juga terbukti membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata kerja (*verb*). Siswa ditantang untuk berpikir cepat dan tepat saat mencari kata kerja yang sesuai dengan kategori tertentu. Hal ini melatih kemampuan berpikir dan memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, kegiatan bermain dalam kelompok membuat siswa bisa saling membantu dan berdiskusi, sehingga mereka belajar bersama secara aktif. Ketiga, keberhasilan penerapan *Scattergories* didukung oleh beberapa faktor, seperti semangat siswa dalam mengikuti permainan, suasana belajar yang menyenangkan, serta peran guru dalam mengarahkan kegiatan belajar. Ketika siswa merasa senang dan terlibat langsung, mereka menjadi lebih percaya diri untuk menggunakan Bahasa Inggris. Guru juga berperan penting dalam memandu permainan dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, permainan *Scattergories* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa di sekolah dasar, khususnya pada materi *Daily Activities*.

SARAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh, peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut. Untuk pihak sekolah, disarankan agar mendukung penerapan media pembelajaran inovatif seperti permainan *Scattergories* dengan menyediakan fasilitas pendukung dan kebijakan yang mendorong kreativitas guru. Bagi guru, khususnya guru Bahasa Inggris, permainan *Scattergories* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru juga perlu menyesuaikan bentuk permainan dengan karakteristik siswa dan mengelola waktu pembelajaran secara efektif agar tujuan belajar tercapai. Untuk siswa, diharapkan agar lebih aktif mengikuti pembelajaran berbasis permainan edukatif karena dapat membantu pemahaman materi dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan yang berbeda, memperluas cakupan materi, serta mempertimbangkan keterampilan bahasa lainnya dan aspek lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH*

Peneliti mengucapkan rasa terimakasih sebanyak mungkin kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karanggede atas izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas V yang telah bersedia membantu dalam proses pelaksanaan penelitian, mulai dari perencanaan hingga

pengumpulan data. Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh siswa kelas V yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Tak lupa, peneliti juga berterima kasih kepada diri sendiri atas kerja keras, ketekunan, dan semangat yang terus dijaga hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Daily Activity Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa. *Jurnal Kinerja Pendidikan*, 4(3), 632–647. <https://doi.org/https://doi.org/10.58794/jdt.v4i2.1072>
- Anggraini, D. L., & Salmiah, M. (2024). Scattergories Game on Junior High School Students' Vocabulary Mastery in Language Learning. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 7(2), 306–314. <https://doi.org/10.31539/leea.v7i2.9697>
- Kordja, B., & Kemenkes Makassar, P. (2023). Improving Secondary School Students' Vocabulary Mastery Through Scarregories Game. *Borneo Journal of Language and Education*, 3(2), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/benjole.v3i2.6455>
- Kristyana, A. J. T. (2016). *Psikologi Pembelajaran*. (Inda Linggawati, Ed.). Malang: Penerbit : AHLIMEDIA PRESS. Retrieved from <http://www.ahlimediapress.web.id/2023/01/psikologi-pembelajaran-aliran-teori-dan.html%0AISBN>:
- Laviana, L. D., Rosita, D., & Kusrini, N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Kridawisata Menggunakan Teknik Permainan Kosakata Scatergorries dan Word Jumble, 403–414. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/25189/>
- Mahayana, I. M. A., Muliawan, M. S. D., & Yawamati, N. K. S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*, 4(2), 180–186.
- Nenden, T., Padang, M. W., Putrisari, G., & Kartika, D. (2024). Penggunaan Gamifikasi Dalam Pemahaman Bahasa Inggris Sekolah Dasar, 1 Nomor:3, 470–480. <https://doi.org/https://journalwbl.com/index.php/jupensal/article/view/345>
- Opier, U. M. A. (2023). Pelaksanaan Game Scattergories Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(1), 95. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1564>
- Rachmah, A. (2023). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(2), 288–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7802>
- Rahmah, N. A., Nurmahanani, I., Tiara, N., Sari, A., & Indonesia, U. P. (2024). MEDIA SCATTERGORIES PADA SISWA SEKOLAH DASAR, 8(7), 685–690. <https://doi.org/https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/view/4150>
- Shoffan Shoffa, D. E. S. (2023). *Media Pembelajaran* (Cetakan ke). Sumatra Barat Indonesia: CV.AFASA PUSTAKA.
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (cetakan ke).

Bandung Alfabeta: Penerbit Alfabeta Bandung.

- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>
- Yuliansyah, N., Fauzia, A., & Syafei, R. (2018). Journal of English Language Teaching USING SCATTERGORIES GAME IN TEACHING VOCABULARY TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of English Language Teaching*, 7(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jelt.v7i4.101309>