

## PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN PERMAINAN Pictionary

Azizah Hitari<sup>1</sup>, Ramli<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Borneo Tarakan<sup>1,2</sup>

azizahhitariiii@gmail.com

**Abstract:** This research aimed to develop students' English vocabulary through the Pictionary game. This study was classroom action research in grade VII H 2<sup>nd</sup> group, SMPN 1 Tanjung Selor, consisting of 12 students. This study applied descriptive quantitative design and the data was collected using a written test. The collected data showed the students obtained the score minimum criteria of vocabulary development in the 1<sup>st</sup> circle and there was an improvement in the 2<sup>nd</sup> circle from the point 66.67 % and 50 % to 83.33 %. The data analysis showed the implementation of Pictionary in English vocabulary learning could enhance students' vocabulary and their learning outcome in grade VII H 2<sup>nd</sup> group, SMPN 1 Tanjung Selor.

**Key Words:** *Vocabulary Knowledge, English, Pictionary*

**Abstrak:** Penelitian ini berusaha untuk meningkatkan kefasihan kosakata bahasa Inggris dengan memberikan latihan melalui Pictionary dengan menggunakan penelitian tindakan kelas di pada kelas VII Kelompok 2 SMPN 1 Tanjung Selor yang terdiri dari 12 siswa. Data di kumpulkan menggunakan tes tertulis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan tes, Penguasaan kosakata bahasa Inggris meningkat dengan mencapai KKM aspek pengetahuan nilai dasar dari 66,67% menjadi 50% pada siklus satu, kemudian meningkat menjadi 83,33% pada siklus dua. Persentase siswa yang mencapai KKM keterampilan dari siklus I ke siklus II meningkat dari 50% menjadi 83,33%. Dari data yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa metode permainan Pictionary dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan progress belajar mereka.

**Kata kunci:** *Penguasaan kosakata, Bahasa Inggris, Pictionary*

Kosakata merupakan komponen penting bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa asing. Sudrajat & Herlina (2015), Ramli, et al (2018), Ramli, et al (2019) menyatakan kosakata saat belajar bahasa, termasuk bahasa Inggris, merupakan salah satu hal penting untuk dikuasai. Dengan memiliki banyak kosakata, memungkinkan peserta didik untuk menguasai empat keterampilan bahasa Inggris dengan mudah dan efektif seperti *speaking, writing, reading, dan listening*. Belajar kosakata adalah pusat pemerolehan bahasa, baik bahasa pertama, kedua, atau asing. Selain itu, seberapa baik peserta didik mempelajari empat keterampilan bahasa Inggris lainnya tetapi tanpa kata-kata untuk mengungkapkan berbagai arti dan makna, komunikasi dalam dua bahasa tidak dapat terjadi dan tidak ada yang dapat disampaikan. Penguasaan kosakata memungkinkan peserta

didik mencapai keberhasilan dalam belajar bahasa Inggris. Namun, meskipun bahasa Inggris penting dan telah menjadi mata pelajaran wajib di Indonesia, banyak peserta didik yang telah lulus sekolah masih memiliki kemampuan minimal dalam penguasaan kosakata. Permasalahan yang menyebabkan peserta didik merasa bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit adalah peserta didik tidak tertarik untuk belajar bahasa Inggris karena cara guru yang menyampaikan materi adalah monoton dan kebanyakan berpusat pada guru, sedangkan alasan lainnya adalah karena kurangnya motivasi dalam belajar bahasa Inggris. Di samping itu, permasalahan lainnya juga berkaitan dengan kosakata peserta didik. Peserta didik memiliki kesulitan dengan bagaimana mengingat kosakata tersebut lalu mengucapkannya. Permasalahan ini terjadi karena mereka mengalami *learning loss* yang

dimana disebabkan oleh *Covid-19* sehingga kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata adalah rendah.

Dengan memecahkan masalah-masalah tersebut, seorang guru perlu menemukan teknik yang cocok dan menarik untuk meningkatkan minat peserta dan menarik motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris. Salah satu teknik yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan permainan. Lebih lagi, Kartini & Kareviati (2021) menyatakan bahwa peserta didik kelas tujuh dianggap muda dan cenderung lebih suka belajar dalam situasi yang menyenangkan. Permainan dapat membuat lebih aktif dan antusias dalam mempelajari kosakata. Hal ini juga didukung dengan Ayu (2018) menyatakan bahwa peserta didik SMP memiliki karakteristik yang sering lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan juga menyenangkan untuk diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan permainan sebagai teknik dalam mengajarkan kosakata, akan memungkinkan guru dalam mengamati kepribadian peserta didik dan melatih peserta didik dengan berbagai keterampilan penguasaan kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti akan menggunakan permainan *pictionary* sebagai teknik untuk meningkatkan penguasaan kosakata. News, (1994) menjelaskan bahwa *pictionary* adalah permainan tebak- tebakan yang ditemukan oleh Robert Angel dan pertama kali diterbitkan padatahun 1985 oleh Angel Games Inc. *Game* ini merupakan *game* sederhana yang membekali peserta didik dengan kata-kata akademik. *Pictionary* adalah permainan menarik yang dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris (Shaptoshvili, 2006). Melalui *pictionary*, peserta didik yang sebelumnya pasif mungkin tertarik dan menjadi lebih aktif dari sebelumnya. Selain itu, permainan *pictionary* memungkinkan peserta didik untuk memahami kata-kata beserta fungsinya dalam belajar bahasa Inggris dan membantu mereka untuk menghafal kosakata lebih mudah karena peserta didik menghasilkan kata-kata dengan menggambar dan menebak sendiri. Oleh karena itu, peneliti menerapkan permainan *pictionary* sebagai teknik dalam pengajaran kosakata kepada peserta didik kelas VII H SMPN 1 Tanjung Selor untuk meningkatkan

penguasaan kosakata dan diharapkan dapat membantu memotivasi peserta didik dalam belajar kosakata bahasa Inggris.

### **Definisi Kosakata**

Widyahening & Rahayu (2021) menyatakan bahwa kosakata adalah salah satu elemen dasar untuk belajar bahasa asing atau bahasa kedua. Kosakata adalah elemen pertama yang harus dipelajari pembelajar bahasa Inggris untuk menguasai bahasa Inggris. Penguasaan kosakata dalam belajar bahasa Inggris merupakan landasan utama yang harus dimiliki. (Rokhmawati & Mastuti, 2018). Jika seseorang ingin berhasil dalam belajar bahasa asing, bagian penting yang harus dikuasai adalah kosakata (Solihati, 2016). Kosakata adalah kumpulan kata- kata yang digunakan seseorang dalam segala situasi dalam bekerja, mencari pengetahuan, berbicara dalam kelompok, dan sebagainya. Artinya, kosakata bukan hanya sekedar kata, melainkan sumber pengetahuan. Hal ini juga didukung dengan Noviyanti & Bahri (2019) bahwa kosakata mengendalikan segalanya. Tanpa penguasaan kosakata, seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik khususnya dalam bahasa Inggris. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan bagian dari bahasa yang sangat penting karena orang-orang menggunakan kosakata untuk berkomunikasi dengan menggabungkan menjadi kalimat yang mempunyai arti dan bermakna.

### **Jenis-Jenis Kosakata**

Menurut Folse (2008) menyatakan bahwa ada lima jenis kosakata, yaitu *single word*, *set phrase*, *variable phrase*, *phrasal verb*, dan *idiom*. *Single word* adalah kata yang palingbanyak digunakan. Maka dari itu, setiap pembelajar harus mengetahui banyak kata tunggal. Para pembelajar membutuhkan sekitar 2.000 kata tunggal untuk melakukan percakapan, 3.000 kata tunggal untuk membaca teks dan 10.000 kata tunggal untuk memasuki dunia akademik. *Set Phrase* adalah kumpulan kata yang terdiri dari lebih dari satu kata. Misalnya, *on the other hand*, *bottom line*, dan *all of a sudden*. *Variabel Phrase* adalah beberapa variasi dari variabel frase, misalnya, kata sifat posesif, kata ganti orang, atau urutan kata. Misalnya, "*on* dan *off*" kita dapat mengucapkannya menjadi "*off* dan *on*". *Phrasal verb* adalah kata kerja yang terdiri

dari dua atau tiga kata. Arti dari *phrasal verb* hampir mirip dengan *phrasal set*, tetapi masih ada perbedaan di antara keduanya. Kata pertama dalam kata kerja phrasal bertindak sebagai kata kerja, kata kedua dan kata ketiga bertindak sebagai partikel. Contoh "take" bertindak sebagai kata dasar, kemudian digabung dengan "off, in, out" maka menjadi sebuah kata "take off, take in, take out". *Idiom* digunakan untuk menampilkan ekspresi. Seperangkat kata dapat dianggap sebagai *idiom* ketika makna kata-kata itu berbeda dari keseluruhan frasa. Misalnya "see to eye" berarti ketika dua orang atau lebih menyepakati sesuatu, "Jump to conclusions" berarti ketika seseorang memutuskan sesuatu dengan sangat cepat tanpa memikirkan semua fakta, dan seterusnya.



### Definisi Pictionary

Pictionary adalah permainan yang luar biasa untuk pelajaran kosa kata karena permainan ini sangat bergantung pada kata-kata, definisi, dan asosiasi kata untuk permainan strategis. Jenis permainan kosa kata ini sangat efektif untuk pelajar visual atau individu dengan kemampuan artistik yang lebih besar yang akan senang mengubah kata-kata kosa kata yang kompleks menjadi gambar yang detail (Karam, 2013). Pengajaran kosakata menggunakan permainan pictionary berarti guru dan peserta didik menggunakan permainan tebak gambar untuk mengetahui materi. Peserta didik mempelajari dan mengingat kata-kata dari permainan yang mereka mainkan. Kesimpulannya, game ini terutama mengandalkan menggambar, pemain harus bisa menyampaikan arti sebuah kata tanpa menggunakan huruf. Imamura (2012) menyatakan bahwa pictionary adalah permainan kata berbasis gambar. Hal ini adalah cara terbaik bagi peserta didik untuk menampilkan pengetahuan mereka. Sementara aturan harus diubah sedikit untuk bekerja di dalam kelas, pictionary memberikan peserta didik kesempatan untuk secara kreatif mengekspresikan istilah kosakata yang telah mereka pelajari.

### Keuntungan dan Kekurangan Pictionary

Permainan pictionary adalah permainan bergambar yang menyenangkan dan bagus untuk pelajar visual, membantu guru untuk menciptakan konteks di mana bahasa itu berguna dan bermakna, cara yang menyenangkan untuk meninjau kosakata peserta didik yang bias mendorong peserta didik untuk membangun kosakata mereka. Menurut Pourgharib & Rohani (2013), ada beberapa keuntungan utama ketika *game* digunakan di dalam kelas. Permainan membawa relaksasi dan kesenangan bagi peserta didik, sehingga membantu mereka belajar dan mengingat kata-kata baru dengan lebih mudah, permainan biasanya melibatkan kompetisi yang bersahabat dan membuat peserta didik untuk terus tetap tertarik., permainan sangat memotivasi dan memberikan peserta didik lebih banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka, permainan kosakata membawa konteks kata nyata ke dalam kelas.

Selain itu, ada pun kekurangan dari pictionary dapat membuat peserta didik ribut dan tidak kondusif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jika peserta didik yang penggambar tidak dapat menggambar, maka akan membuat peserta didik yang lainnya tidak dapat menebak apa yang digambar oleh penggambar tersebut. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, keuntungan dari permainan pictionary adalah menyenangkan, bagus untuk visual pelajar, dan membantu peserta didik untuk meninjau kosakata mereka, membuat peserta didik lebih termotivasi, dan lebih banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka. Namun permainan pictionary juga memiliki kekurangan yaitu membuat peserta didik ribut serta tidak kondusif di dalam kelas dan peserta didik tidak dapat menebak apa yang digambar oleh penggambar jika seorang penggambar tidak dapat menggambar dengan benar, sehingga guru dapat mengelolanya.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah PTK atau observasi kelas dengan kegiatan yang sistematis menggunakan tindakan kelas untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Afandi (2014) menyatakan bahwa kreativitas adalah komponen kunci keberhasilan akademik yang dapat dipupuk

melalui kebebasan siswa dalam mengeksplorasi potensi yang dimiliki dan bereksperimen dengan cara berpikir baru. Model McTaggart mencakup empat langkah PTK berurutan, yaitu merencanakan, mengambil tindakan, mengamati hasil tindakan itu, dan merefleksikan progress yang sudah diperoleh dan apa yang harus ditingkatkan. Komponen observasi juga diperhitungkan dalam komponen performance, artinya observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Siswa Kelompok 2 Kelas VII SMPN 1 Tanjung Selor dipelajari dalam hal keterikatan dengan teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Pada penelitian ini tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan metodenya menggunakan data deskriptif untuk menggambarkan perilaku siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan tindakan dan hasil observasi aktifitas peserta didik yang didapatkan dengan menganalisis lembar observasi. Pada siklus pertama terdapat peningkatan pelaksanaan rencana pembelajaran. Selama siklus ini dilakukan, Permainan pictionary belum efektif terimplementasi dengan adanya siswa yang belum percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan partisipasinya dalam kelas. Sedangkan pada siklus kedua, proses pembelajaran dengan pictionary ditingkatkan

dengan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktifitas kelas dan percaya diri dalam memecahkan permasalahan. Pada siklus II ini juga lebih terfokus pada Latihan yang lebih intensif. Sehingga Pada siklus II siswa lebih terlihat aktif dalam proses bermain dan belajar. Untuk mengerjakan tes LKPD peserta didik juga dibiasakan dan lebih berusaha mengerjakannya tanpa meminta atau bertanya pada teman maupun pengajar terlebih dahulu.

Hasil analisis kegiatan guru dan peserta didik pada kedua siklus tersebut, dapat dinyatakan bahwa pada siklus kedua adalah kesempatan untuk melakukan refleksi dalam menggunakan media Pictionary lebih efektif dan proses pembelajaran yang lebih optimal. Kekurangan yang ada pada siklus pertama diperkecil pada siklus kedua. Sehingga aktivitas pada metode bermain meningkat, dibandingkan dengan metode bermain pictionary pada siklus pertama. Melalui proses tersebut, terjadi kemajuan dalam proses belajar dan penguasaan kosakata setelah menggunakan metode permainan pictionary. Analisis distribusi frekuensi dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan metode pictionary. Pada tabel 1 adalah hasil belajar yang mengalami kemajuan pada siklus kedua. Sedangkan tabel 2 adalah tabel distribusi frekuensi aspek menunjukkan keterampilan nilai siklus I pada periode II. Hasil belajar siswa terkait kosakata bahasa Inggris melalui permainan pictionary adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik pada Kompetensi Pengetahuan**

Interval	Frekuensi Peserta Didik		
	Skor Dasar(SD)	Siklus I	Siklus 2
0-20	3	3	-
21-40	1	-	2
41-60	-	3	-
61-80	-	1	2
<b>81-100</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>8</b>

Tabel 1 menunjukkan skor dasar terdapat 3 peserta didik dengan interval terendah 0-20. Terdapat 3 siswa yang masih

mendapatkan skor pada siklus pertama dan di siklus kedua terjadi kemajuan sehingga tidak ada lagi nilai terendah di kelas. Pada siklus kedua terdapat nilai paling rendah secara berurutan adalah 21-40. Selanjutnya jumlah siswa bertambah setiap interval 61-100 (lebih

dari atau sama dengan KKM 62) dari skor dasar pada siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar tingkat kosakata bahasa Inggris siswa pada keterampilan disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik pada Kompetensi Keterampilan**

Interval	Frekuensi Peserta Didik	
	Siklus I	Siklus 2
20-35	4	1
36-51	1	1
52-67	1	-
68-83	4	4
84-99	2	6

Tabel 2 menunjukkan bahwa 4 peserta didik mendapat interval terendah dikelas yaitu 20-35. Pada siklus II peserta didik yang memperoleh nilai pada kelas interval terendah pada kelas interval 20-35 juga. Terjadi peningkatan jumlah peserta didik pada masing-masing kelas interval 68-83 dan 84-99 (lebih dari KKM) dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, hanya 2 siswa yang mendapat kelas interval 84- 99, sedangkan di siklus II

ada 6 siswa yang mendapat nilai di kelas interval tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari hasil Tabel 1 dan Tabel 2 telah terjadi peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris peserta didik. Ketuntasan pencapaian kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa dianalisis secara individual. Data hasil belajar siswa yang mencapai target KKM pada siklus I dan II disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3. Persentase Ketercapaian KKM Indikator Pengetahuan Siklus I dan Siklus II**

Siklus	Indikator Pencapaian Kompetensi	Jumlah Peserta Didik yang Mencapai KKM	Persentase (%)
I	3.4.1 Memberikan ungkapan yang siswa dapat identifikasi dengan menyebutkan nama atau jumlah benda yang ada di sekitarnya seperti di kelas, tas, tempat umum, di rumah (taman, ruang tamu, ruang keluarga, kamar, dapur, gudang), ataupun benda benda hidup lainnya seperti tanaman atau hewan piaraan yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.	6	50%
II	3.4.2 Memberikan ungkapan yang siswa dapat identifikasi dengan menyebutkan nama atau jumlah benda yang ada di sekitarnya seperti di kelas, tas, tempat umum, di rumah (taman, ruang tamu, ruang keluarga, kamar, dapur, gudang), ataupun benda benda hidup lainnya seperti tanaman atau hewan piaraan yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.	10	83,33%

Tabel 3 menunjukkan persentase ketercapaian indikator terendah yaitu 50% pada siklus I. Kesalahan yang banyak dilakukan peserta didik untuk siklus I adalah

peserta didik tidak tahu mengartikan atau *translate* dari Indonesia- Inggris terkait benda-benda dari materi yang diujikan. Kemudian dalam proses permainan juga pada siklus I

tidak diberikan nama benda yang digambarkan dalam bahasa Inggris beserta artinya. Maka hal-hal tersebut berdampak pada ketercapaian KKM pada peserta didik. Tabel 3 dapat dilihat persentase ketercapaian indikator pada siklus II adalah 83,33%. Ini menjadi peningkatan jika dibandingkan dengan persentase dari siklus I dikarenakan peserta didik sudah lebih berusaha untuk mengerjakan tes belajar

mereka dimana dengan cara *translate* dari Inggris-Indonesia peserta didik mengerti dan dalam proses melakukan permainan telah diberikan nama benda dari yang digambarkan beserta artinya yang diletakkan pada disamping gambar tersebut. Data hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM indikator keterampilan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4. Persentase Ketercapaian KKM Indikator Keterampilan Siklus I dan Siklus II**

Siklus	Indikator Pencapaian Kompetensi	Jumlah Peserta Didik yang Mencapai KKM	Persentase (%)
I	3.4.1 Memberikan ungkapan yang siswa dapat mengidentifikasi dengan menyebutkan nama atau jumlah benda yang ada di sekitarnya seperti di kelas, tas, tempat umum, di rumah (taman, ruang tamu, ruang keluarga, kamar, dapur, gudang), ataupun benda benda hidup lainnya seperti tanaman atau hewan piaraan yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.	6	50 %
II	3.4.2 Memberikan ungkapan yang siswa dapat mengidentifikasi dengan menyebutkan nama atau jumlah benda yang ada di sekitarnya seperti di kelas, tas, tempat umum, di rumah (taman, ruang tamu, ruang keluarga, kamar, dapur, gudang), ataupun benda benda hidup lainnya seperti tanaman atau hewan piaraan yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.	10	83,33 %

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa persentase ketercapaian KKM pada indikator keterampilan siklus I mencapai 50%. Hal ini terjadi karena peserta didik juga banyak bertanya terkait dengan proses pembelajaran dan proses melakukan permainan *pictionary* ini. Kemudian pada siklus II terjadi

peningkatan yaitu dari 50% menjadi 83,33%. Hal ini terjadi karena pada Siklus II siswa jauh lebih termotivasi dan percaya diri dibandingkan pada Siklus I. Berikut ini Tabel 5 yang disajikan dari data ketercapaian KKM pada kompetensi pengetahuan.

Tabel 5. Ketercapaian KKM Kompetensi Pengetahuan

Hasil Belajar	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan	
	Skor Dasar(SD)	Siklus I	Siklus 2
Jumlah peserta didik yang mencapai KKM (62)	8	6	10
Persentase peserta yang mencapai KKM	66,67%	50%	83,33%

Dari Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai KKM di skor dasar pada Siklus I sedikit mengalami penurunan sebesar 16,67%. Pada siklus II persentase peserta didik yang mencapai KKM pada akhirnya meningkat sebesar 33,33% dari siklus I ke siklus II, sehingga dapat dikatakan

bahwa dengan menggunakan metode *pictionary* dapat meningkatkan persentase siswa mencapai KKM ditinjau dari aspek pengetahuan. Selanjutnya Tabel 6 dibawah ini menunjukkan pencapaian KKM aspek keterampilan.

Tabel 6. Ketercapaian KKM Kompetensi Keterampilan

Hasil Belajar	Sesudah Tindakan	
	Siklus I	Siklus 2
Jumlah peserta didik yang mencapai KKM (62)	6	10
Persentase peserta didik yang mencapai KKM	50%	83,33%

Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai KKM pada aspek keterampilan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,33%. Oleh karena itu, dapat dilihat atau dikatakan bahwa penggunaan metode *pictionary* pada aspek keterampilan berhasil dapat meningkatkan persentase peserta didik yang berhasil lulus KKM.

Dengan menggunakan metode permainan *pictionary* untuk meningkatkan Penguasaan kosakata bahasa Inggris, sebagian besar siswa mengalami kemajuan belajar dengan baik dan proses yang lebih efektif. Berdasarkan uraian tentang analisis aktivitas peserta didik, serta analisis hasil belajar peserta didik dapat disampaikan bahwa metode permainan *pictionary* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik serta dapat meningkatkan

hasil belajar bahasa Inggris peserta didik kelas VII H pada SMPN 1 Tanjung Selor pada materi pokok *things in the classroom*. Ini juga di kemukakan oleh Rusyda (2014), dengan permainan kosakata menggunakan *Pictionary*, siswa dapat termotivasi dalam memecahkan masalah dan menjadi aktif serta independent. Selain itu, belajar berkolaborasi dapat terbangun antara guru dan sesama teman sehingga interaksi kelas selama belajar dapat terbangun. Penelitian ini juga sejalan dengan Rahayu (2018) mengemukakan bahwa penggunaan *Pictionary* dapat meningkatkan Penguasaan kosakata siswa.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *pictionary* dapat memperbaiki proses pembelajaran,

meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas VII H pada kelompok dua, SMPN 1 Tanjung Selor pada materi pokok *things in the classroom*. Permainan Pictionary dapat meningkatkan imajinasi peserta didik, dan membantu peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan kelas. Permainan bergambar dapat memberikan latihan bahasa yang menyenangkan dalam berbagai keterampilan bahasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 1(1), 1–19.
- Ayu, R. R. (2018). The Effect of Using Pictionary Games on Students' English Vocabulary. *JPPK (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7(9), 1–8.
- Folse, K. S. (2008). Six Vocabulary Activities for the English Language Classroom. *English Teaching Forum*, 46(3), 12–21. [www.keithfolse.com/handouts.html%0D%0Apapers2://publication/uuid/E631C21E-3327-4A8F-997A-C2F8254295A1](http://www.keithfolse.com/handouts.html%0D%0Apapers2://publication/uuid/E631C21E-3327-4A8F-997A-C2F8254295A1)
- Imamura, K. (2012). *How to Play Pictionary in School*. Classroom Synonym. <https://classroom.synonym.com/play-pictionary-school-8548553.html>
- Karam, M. (2013). *How to Use Classic Games as Vocabulary Board Games for Kids*. Love to Know Corp. [https://boardgames.lovetoknow.com/Games\\_Scrabble\\_Password\\_and\\_Pictionary\\_as\\_Vocabulary\\_Tools](https://boardgames.lovetoknow.com/Games_Scrabble_Password_and_Pictionary_as_Vocabulary_Tools)
- Kartini, I., & Kareviati, E. (2021). the Students' Responses Toward the Implementation of Crossword Puzzle in Teaching Vocabulary To the Seventh Grade Students in One of Junior High School in Cimahi. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(3), 375–383. <https://doi.org/10.22460/project.v4i3.p426-432>
- Noge, M. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Bilingual Preview-Review Berbasis E-Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp. *Journal of Education Technology*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13801>
- Noviyanti, R., & Bahri, S. (2019). The Use of Think Bingo Game to Improve Students' Vocabulary Mastery. *Research in English and Education Journal*, 4, 1–8. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/READ/article/view/11466/4776>
- Pourgharib, B., & Rohani, M. (2013). The Effect of Games on Learning Vocabulary. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 4(11), 3540–3543.
- Rahayu, S., Rasmitadila, R., & Makarim, H. (2018). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Down Syndrome. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 94–105. <https://doi.org/10.30997/dt.v5i2.1173>
- Ramli, Mukminatien, N., Saukah, A., & Prayogo, J. A. (2019). Word Recognition from Speech, Syntactic Knowledge, Metacognitive Awareness, Self-Efficacy as determination for L2 Listening Comprehension. *International Journal of Instruction*, 12(3).
- Ramli, Lulu Laela Amalia, L.A., and Mahardika, A.A. N.Y. M. (2018). What Frequency Word Level Needed to have L2 Listening Comprehension? *Social Science Learning Education Journal*, 3 (8). 18-20
- Rokhmawati, S., & Mastuti, H. (2018). Penggunaan Instagram Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(2), 196–203. <https://doi.org/10.26877/mpp.v12i2.3838>
- Rusyda, Shirtha E., Suparman, U., Sudirman S. et al. (2014). Teaching Vocabulary Through Pictionary Game to First Grade Students of SMP Al-kautsar. *UNILA Journal of English Teaching*, 3 (7)
- Shaptohvili, S. (2002). Vocabulary Practice Game. *English Teaching Forum*, 40(2), 34–37.

- Solihati, T. A. (2016). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Active Learning. *Jurnal Naturalistic*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.1136/vr.f1944>
- Sudrajat, H. N., & Herlina. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*, 10(2), 114–121. <https://doi.org/10.21009/jiv.1002.6>
- Widyahening, C. E. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>